



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

LEONARDO AMORIM ROAT

**AS ARTES CÊNICAS EM UM MUNDO DE CARBONO E SILÍCIO:
PERSPECTIVAS DE (RE)SIGNIFICAÇÃO
DOS ELEMENTOS CÊNICOS CONSTITUINTES NA CENA CONTEMPORÂNEA
A PARTIR DA INCORPORAÇÃO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL
E DA HIPERMÍDIA**

Palhoça -SC

2011

LEONARDO AMORIM ROAT

**AS ARTES CÊNICAS EM UM MUNDO DE CARBONO E SILÍCIO:
PERSPECTIVAS DE (RE)SIGNIFICAÇÃO
DOS ELEMENTOS CÊNICOS CONSTITUINTES NA CENA CONTEMPORÂNEA
A PARTIR DA INCORPORAÇÃO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL
E DA HIPERMÍDIA**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientador: Prof. Dr. Fernando Simão Vugman.

Palhoça-SC

2011

R54

Roat, Leonardo Amorim, 1979-

As artes cênicas em um mundo de carbono e silício : perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia / Leonardo Amorim Roat – 2011.

101 f. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Prof. Fernando Simão Vugman.

1. Representação teatral – Crítica e interpretação. 2. Representação teatral – Estética. 3. Multimídia interativa. 4. Língua e linguagem. I. Vugman, Fernando Simão. II. Universidade do Sul de Santa Catarina. III. Título.

CDD (21. ed.) 792.01

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária da Unisul

LEONARDO AMORIM ROAT

**AS ARTES CÊNICAS EM UM MUNDO DE CARBONO E SILÍCIO:
PERSPECTIVAS DE (RE)SIGNIFICAÇÃO
DOS ELEMENTOS CÊNICOS CONSTITUINTES NA CENA CONTEMPORÂNEA
A PARTIR DA INCORPORAÇÃO DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL
E DA HIPERMÍDIA**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Tubarão, 01 de julho de 2011.

Professor e orientador Fernando Simão Vugman, Dr.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Prof. Inês Alcaraz Marroco, Dr.
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dilma Beatriz Rocha Juliano, Dra.
Universidade do Sul de Santa Catarina

“Sou um doido que estranha sua própria alma”. “Mas tudo bem, meu bem. Eu juro que levo teus olhos castanhos comigo”. Minhas ideias, sonhos e revoluções são tuas. Para Lidi, meu amor.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer muitas pessoas que, mesmo sem saber, colaboraram para este trabalho. Através de pequenas ações vocês me ajudaram muito na construção desta dissertação.

Mas desejo agradecer especialmente:

Ao meu Pai, que além de amigo e incentivador, sempre me deu liberdade para seguir minhas convicções.

Ao amigo Thiago, conterrâneo das terras do Érico. Meu quase parente, que fez com que as ideias e engrenagens deste trabalho girassem e saíssem dos tempos dos telégrafos e entrassem na era holográfica.

Ao prof. Fernando, meu orientador, pela cooperação, opiniões e ajuda em apontar caminhos.

Aos professores Caco, Aldo, Dilma, Sol e Nádia por compartilharem sempre o melhor de seus saberes, da forma mais digna e sincera que encontram.

À Edna, pela incomensurável ajuda no desenrolar de vários tramites acadêmicos no diversos momentos em que tive espaços e tempos dilatados pelas viagens de trabalho.

Aos colegas de mestrado pelo empenho e companheirismo que estendeu-se para fora da sala de aula.

Aos amigos Gerson e Cândice, pelo incentivo para começar esta jornada da qual me orgulho de ter percorrido.

Ao xará Leonardo pelas conversas on e offline sobre nossas pesquisas.

À Micheline, minha prima sempre presente em meu coração, pelo carinho mesmo distante.

Ao Rafa e a Michele, pela amizade, pousos e consideração sempre constantes em terras cariocas e gaúchas.

Ao amigo P.A. pela parceria de horas de conversas jogadas fora, fundamentais para ampliar o jogo imaginativo na construção de muitos momentos criativos.

À minha Mãe, pelo afeto e amor.

Às professoras do curso de artes cênicas da Universidade Federal de Santa Maria, Gisela, Inês e Nair que souberam acender e propagar a chama pelo fantástico mundo das artes dentro da minha vida, eterna fonte de alegria e profundo amadurecimento.

À Lidi, minha inspiração, pela presença, compreensão, atenção e amor em todos os momentos.

“Todos estão loucos, neste mundo? Porque a cabeça da gente é uma só, e as coisas que há e que estão para haver são demais de muitas, muito maiores diferentes, e a gente tem de necessitar de aumentar a cabeça, para o total.” (João Guimarães Rosa, excerto de Grande Sertão: Veredas. 1956).

RESUMO

O presente estudo apresenta algumas considerações ligadas às artes cênicas na contemporaneidade; especificamente aos seus novos produtos estéticos originados a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia; e busca compreender as perspectivas de (re)significação de seus elementos constituintes. A construção destes novos anseios artísticos, por parte de seus criadores e público, passa a ser resultado da diluição de fronteiras, de uma desterritorialização, de uma atual e emergente hibridização de diversos aspectos do conhecimento humano. Neste cenário pós-moderno, a linguagem digital conectada às artes cênicas, num processo inédito de cruzamento entre as respectivas linguagens, caracteriza a constante busca da comunicação na ampliação do télos humano através das artes. Pretende-se, também, a compreensão das possíveis rupturas pragmáticas instauradas através de um olhar atento à revolução gerada pela cultura digital no campo das artes, ancorada em um processo retroalimentador entre sujeito e contexto pós-modernos. Assim, através de exemplos de montagens produzidas pelas companhias brasileiras Phila 7 e Teatro para Alguém, das britânicas Station House Opera e Royal Shakespeare Company, do encenador franco canadense Robert Lepage e do grupo catalão La Fura dels Baus, investiga-se as possibilidades emergentes de novas configurações de uma arte ainda sem nome e de (re)significação dos elementos constituintes que compõem a visão dominante das artes cênicas em uma cena intercultural da pós-modernidade.

Palavras-chave: Artes cênicas. Hipermídia. Audiovisual. (Re)significação. Desterritorialização

ABSTRACT

The present thesis presents some considerations on the dramatic arts in the current days, specifically on the new aesthetic products originated from the incorporation of the hypermedia and the audiovisual language. It is an attempt to understand the perspectives of (re)signification of its constituent elements. The building of such new artistic moves by their creators and public becomes the result from the dilution of the frontiers, of a deterritorialization, of a current and emerging hybridization of a number of aspects of human knowledge. Within such a postmodern scene the digital language connected to the dramatic arts in an unprecedented process of crossing between their respective languages characterizes the unrelenting search for communication to amplify human telos by means of the arts. It is also an attempt to understand the possible paradigmatic ruptures installed through an alert look at the revolution generated by the digital culture in the universe of the arts, anchored in a process of feedback between the postmodern subject and context. Thus, to investigate the emerging new configurations for an art that still has no name, and of the (re)signification of the constituent elements that comprise the dominant view for the dramatic arts in a postmodern intercultural scene, a discussion is made on the theatrical productions by the Brazilian Phila 7 and Teatro para Alguém, the British Station House Opera and Royal Shakespeare Company, and by the French-Canadian performer Robert Lepage, and the group from Catalunya, La Fura del Baus.

Keywords: dramatic arts, hypermedia, audiovisual, (re)signification, deterritorialization

SUMÁRIO

REFERÊNCIAS	95
ANEXOS.....	101

1 INTRODUÇÃO

Todos sabem em principio o que esperar de um evento cênico. O espectador vai até o espaço onde acontecerá a apresentação, escolhe um lugar para sentar; as luzes apagam-se; os atores entram em cena, começa o espetáculo. Os atores ali, apresentando-se uns diante dos outros e diante da plateia que assiste, de certo modo passiva, ao que acontece a sua frente. Após o termino da última cena, a cortina se fecha, as luzes se acendem e, depois dos aplausos e cumprimentos ao elenco, o público deixa a sala da apresentação em direção a um restaurante ou simplesmente volta para casa.

Até aqui foi descrita a ida a um evento cênico exatamente como de costume; mas imagine que este mesmo espectador entre em uma sala de espetáculo aqui no Brasil, e quando as luzes se apagam e tudo se inicia o ator que está em cena pergunta: eu não pedi para você não ir embora sem me ligar? E a resposta, em inglês impecável, vem através de uma imagem feminina projetada em um telão: *sorry dear!*

O público, num primeiro momento não estranha a aparição da atriz em uma imagem projetada, já está acostumado de certa forma com este recurso audiovisual como parte integrante da linguagem em montagens cênicas contemporâneas.

Mas aos poucos algumas novidades surgem diante dos olhares da platéia. O público começa a perceber pelo desenrolar das cenas, diálogos, tempos de ação/reação e pelo jogo entre os atores, que a atriz está contracenando ao vivo, não é uma simples gravação e tampouco se encontra atuando dentro da mesma sala, ou local próximo onde ocorre o espetáculo. Percebem, inclusive, que ela não se encontra no Brasil.

Esta percepção acontece quando o público constata que o cenário que vemos atrás da atriz (ruas, arvores, pessoas e carros) é, na verdade, as ruas de Londres na Inglaterra.

Agora começa a tornar-se perceptível para todos que uma das novidades neste espetáculo é convidar o público a fruir de uma inovadora poética e estética presente na cena que estamos assistindo; onde os jogos entre os atores, um aqui no Brasil e outra na Europa, possibilitam a criação de novos ambientes imaginados e jogos de cena, só possíveis através do uso das novas tecnologias, como a internet, que abre um canal de conexão através de *streamming* de vídeo e áudio para a interpretação dos atores.

Além disto, outras questões começam a manifestar-se nesta nova proposta e vem de alguma forma transmutar inúmeras significações interpretativas e cognitivas do acontecimento cênico como conhecido, seja da fruição da história proposta através de um eixo dramático não-linear ou de sensações despertadas nos espectadores, mesmo sejam elas de ordem consciente ou inconsciente por parte da audiência presente.

Mas o espetáculo em questão surpreende sua audiência mais uma vez, e no decorrer da mesma apresentação, o público também descobre que outros atores e personagens que contracenam na mesma peça estão em mais outro lugar, agora em Cingapura.

Desta forma, todos os elementos do evento cênico são unidos em um mesmo ambiente no ciberespaço, e através das redes telemáticas todos eles desenvolvem-se simultaneamente e inteiramente em tempo real, apesar de fisicamente distantes.

Assim, três continentes e inúmeras pessoas (artistas, técnicos e público) de três casas de espetáculo distintas, antes separadas geograficamente, agora estão unidas, configuradas e (re)configuradas através de textos, personagens, cenários, sons e imagens compartilhados mutuamente através de artefatos midiáticos e tecnológicos utilizados pelos criadores responsáveis pelo evento, e desta forma, compõem o mesmo espetáculo que está sendo assistido por todos ao mesmo tempo.

Imagine também, que se o público desejasse poderia ver esse ou outro espetáculo similar sem sair de casa, sem ter que ir fisicamente à casa de espetáculo. Assistiria pela tela dos computadores, ao mesmo tempo em que ele é executado nas salas de espetáculos em diversas partes do mundo.

E ainda poderia participar dele, interagir escolhendo a trilha sonora de determinada cena, ou escolhendo o que o personagem vai fazer; se vai para esquerda ou direita, poderíamos até decidir se ele morre ou não. Decidiria, inclusive, se quer ser um dos personagens e através de mensagens de texto, som ou imagem e atuar em conjunto com os atores. Tudo isso poderia ser acompanhado por pessoas em todos os lugares do planeta, conectadas através de seus computadores pela internet ao evento em questão. E ressalva-se ainda que no exato momento em que está sendo compartilhado, o espetáculo está ocorrendo ao vivo para platéias que foram ao teatro acompanhar presencialmente apenas parte da encenação, pois de certo modo, torna-se impossível assisti-la inteiramente estando fisicamente em um único lugar como acontece com a maioria dos espetáculos. Todos os espectadores, participantes interativos ou não, estão incapacitados de assistir física e presencialmente diante

de si o evento inteiro, ele só acontece como total na integração destas múltiplas conexões na multiplicação de telas e lugares. O evento completo de todos os elementos que o compõem pode estar situado em todos os lugares e ao mesmo tempo em “lugar nenhum”.

Sim, todas estas possibilidades descritas acima e outras muitas já existem, e são utilizadas em acontecimentos cênicos atualmente. O espetáculo imaginado e descrito acima é composto de diversos fragmentos, eles pertencem a espetáculos como *PLAY ON EARTH*, e *WHAT'S WRONG WHITH THE WORLD?*, da Cia. Phila7 e Station Opera House, companhias brasileira e britânica, respectivamente; e de trechos de espetáculos da Cia. Teatro para Alguém, também de nacionalidade brasileira.

Além destas possibilidades ilustradas, outras tantas em fase de testes/ensaios ou simplesmente imaginadas por artistas cênicos do mundo inteiro estão a caminho de ganhar sua utilização em novos espetáculos.

A incorporação destas novas técnicas e tecnologias ao fazer artístico cênico deve-se à presença cada vez mais constante das novas mídias e artefatos tecnológicos em nossa sociedade e, por conseguinte, nas artes.

O meio digital, a cultura digital já incorporada por nós em outras atividades diárias, agora entranha-se cada vez mais no campo das artes e perceptivelmente vai ganhando terreno nas artes cênicas.

Assim, pensar a cultura na perspectiva da linguagem nas artes, particularmente nas artes cênicas, no contexto da pós-modernidade¹, de modo a entender como os elementos constituintes desse fazer artístico podem estar sendo (re)significados através da interação/incorporação das novas mídias e tecnologias digitais, produzindo novos anseios estéticos, gerando novas poéticas e produtos cênicos é o objetivo desta dissertação.

¹ O termo pós-modernidade no presente trabalho é utilizado como sinônimo de contemporaneidade. Seu emprego nesta dissertação, por parte do autor deste estudo, deve-se a utilização do mesmo nos trabalhos desenvolvidos por alguns autores que serão utilizados no decorrer desta pesquisa; e que aqui colaboram para a discussão da relação retroalimentar entre sujeitos e contexto nos dias atuais e seus efeitos nos mais variados campos do conhecimento humano. O que se pretende evitar é um embate sobre este conceito, pois as discussões sobre o emprego de tal terminologia são demasiadamente complexas e extensas, e tal dialética poderia desviar o foco principal do trabalho sobre as possibilidades de (re)significação dos elementos das artes cênicas em seu contato e incorporação da linguagem audiovisual e hipermediática nos dias atuais.

Torna-se perceptível, em uma primeira abordagem sobre o tema, que a maioria das questões evocadas nesta pesquisa surge, de certo modo, proveniente das reflexões e ações sócio-comunicativas utilizadas atualmente em diversas áreas de nossas atividades. Afinal, as práticas tecnológicas adotadas no processo comunicacional atual proporcionaram uma transformação no modo de relacionamento em sociedade, de realização individual e/ou coletivas de tarefas diárias, de formas de expressão, de meio para troca informações, de posicionamento teórico-prático frente ao mundo em assuntos e meios de qualquer natureza. E entre tantas questões, estão alterando, por vezes substancialmente, o modo como criamos e fruímos da arte contemporaneamente, em todas suas formas de expressão.

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

A pesquisadora Lucia Santeaella, em seu livro *Linguagens Líquidas na era da mobilidade* (2007), assim apresenta esta mudança:

[...] nesta era de comunicação móvel, todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modelos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo, espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam. (2007. p 25)

As transformações, proporcionadas pela hipermídia², obviamente atingiram todos os campos de nossa sociedade, mas nas artes, particularmente nas cênicas, o uso destes novos artefatos, mesmo que tardio se comparado às artes visuais ou à música em utilização, criação de possibilidades e aprimoramento de uso para produção de conteúdo artístico, já está proporcionando o surgimento de recentes produtos estéticos, os quais colocam em

² O termo hipermídia aqui é concebido como nos apresenta Gosciola (2003. pág 15): “hipermídia - meio e a linguagem delimitado pelas tecnologias digitais...”

suspensão/colapso importantes elementos constituintes que a definiam como singular no mundo das artes.

Em sua obra *Iniciação ao Teatro* (1998), Sábato Magaldi nos apresenta o que considera como essencial:

[...] no teatro dramático são essenciais três elementos: o ator, o texto e o público. O fenômeno teatral não se processa sem a conjunção dessa tríade. É preciso que um ator interprete um texto para um público, ou, se quiser alterar a ordem, em função da raiz etimológica, o teatro existe quando o público vê e ouve ator interpretar um texto. Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores. (1998. pág 8)

Porém, este pesquisador gostaria de atentar para, e de certo modo acrescentar/evidenciar, mais dois elementos constituintes ao que Magaldi chamou de fenômeno teatral; eles ficam subtendidos durante o acontecimento cênico, mas estão sempre presentes e são fundamentalmente importantes e inseparáveis como princípios fundantes desta arte específica, conhecida também como arte do efêmero por muito artistas. Os elementos são: o tempo e o espaço.

Acredita-se necessário o destaque para tais pontos, ampliando deste modo a tríade essencial apresentada por Magaldi, para um quinteto essencial, pois estes dois elementos talvez sejam os mais substancialmente transmutados nesse jogo da incorporação/inclusão das novas mídias e tecnologias digitais pelas práticas e fazeres teatrais. Talvez não estivessem presentes explicitamente no que era considerado essencial em tempos atrás, pois a ausência de uma tecnologia que pudesse alterar tais elementos fazia com que estes estivessem presentes basicamente de modo inalterável. Mas com o advento do digital e a quebra (ou encurtamento) de barreiras espaço temporais torna-se pertinente atentar-se para eles como partes constituintes e fundamentais do que pode estar sendo modificado no fazer poético e estético da cênica pós-moderna.

Deste modo o que passaria a ser considerado como elementos constituintes de um acontecimento cênico seriam: **artistas – texto – público – tempo - espaço**.

Assim, para análise nesta dissertação, o que será observado e analisado como passível de (re)significação é: um grupo de **artistas**, que apresenta um **texto** qualquer, para um **público** em um evento **ao vivo (tempo)** num único **espaço**. É sobre esse conjunto, sobre os

elementos constituintes das artes cênicas que as transformações/transmutações nesta era pós-moderna estão ocorrendo.

Uma reconfiguração dos elementos constituintes definitivamente traz consigo características que auxiliam a identificar tal processo de mutação. A não definição de nomenclatura, tanto para o novo fazer artístico em si, como para obras e seus criadores surge como primeira característica. Nesta pesquisa examinou-se que em palestras e workshops de debate sobre o tema, bem como em diversos artigos, livros e sites esta prática cênica ainda em desenvolvimento possui vários nomes, entre os mais recorrentes encontramos teatro digital, teatro virtual, teatralidade virtual e pós-teatro. Este fato isolado já aponta para a confirmação das sucessivas transformações que estão ocorrendo e direcionam para novos rumos **artistas – texto – público – tempo – espaço**; as constituintes fundantes da arte originária conhecida como teatro.

Entre os aspectos fundamentais das artes cênicas alterados pela interação arte-tecnologia, as noções espaço-temporais ganham destaque, pois estão tornando-se cada vez mais relativas para artistas e público, seja de forma consciente ou inconsciente, como um espelhamento das transformações das noções de mundo na contemporaneidade. Todavia o uso da tecnologia no mundo das artes cênicas convida não somente à (re)significação de conceitos como espaço-tempo em um evento teatral através de seu novo meio de expressão, mas também coloca em xeque a interação autor-obra-público suscitando o que na maioria das vezes se apresenta de modo passivo, a aparecer como uma interatividade, por vezes exacerbada, sem hierarquia aparente, através das mais distintas formas de expressão e colaboração entre artistas e plateia em diversos momentos do espetáculo, explicitando deste modo novas características marcantes destes novos eventos cênicos, e transformando o processo de vivência do acontecimento em si como principal propulsor da experiência. O público agora vive, interage, cria o espetáculo junto com os artistas nas mais variadas camadas de tempo e espaço e não fica mais apenas passivamente tirando suas conclusões de uma obra “fechada”, criada como objeto pronto para servir para conclusões óbvias.

Assim, apresenta-se neste estudo a percepção de mudança de perspectivas referente às noções dos elementos constituintes cênicos enquanto genes que compõem o DNA do espetáculo, e do processo e fazer artístico cênico, bem como a possibilidade de transmutação de linguagem da cena conhecida até os dias de hoje. Afinal, os novos produtos gerados a partir da integração da tecnologia e das formas teatrais definidas, e acumuladas pela

experiência de séculos, já existem para nossa fruição (além de muitas outras que surgirão brevemente após esta pesquisa, sendo perceptível a velocidade de desenvolvimento de tais produtos), e trazem um hibridismo típico de nosso tempo; e por conseguinte, compõem um novo fazer artístico e uma nova faceta na estética cênica contemporânea.

Acrescenta-se outro ponto pertinente na realização desta pesquisa; a motivação pessoal do pesquisador, vista sua vivência em diversas áreas do fazer teatral e audiovisual, realizando inúmeras peças e filmes em diversas funções técnicas e criativas, fato que torna esta análise além de estimulante, catalisadora de uma arguição científico-artística diferenciada, trazendo, acredita-se, questões complementares importantes e esquivando-se, talvez, de eventuais armadilhas existentes.

Esta ótica propiciada pela origem do pesquisador cria mais um espaço comunicante e de questionamento entre o mundo das artes e o acadêmico, que ao lançar luzes de estudos filosóficos, culturais, antropológicos, sociais, comunicacionais, tecnológicos e linguísticos no universo da poética cênica amplia e contempla novos espaços de discussão para as artes, especificamente dentro das ciências da linguagem.

Esta investigação desenvolve-se na percepção de que os diálogos com os vários sentidos do espectador torna possível um teatro, ou uma nova forma de arte, onde a sofisticação e injeção das inovações científicas na cênica pós-moderna atuam como inovações poéticas e buscam conexões que transbordam as fronteiras que dividem universos artísticos. Nas palavras de Cohen:

Essa nova cena está ancorada em alternâncias de fluxos, de sentidos e de suportes, instaurando o hipersigno teatral, da mutação, da desterritorialização, da pulsação do híbrido. O contemporâneo contempla o múltiplo, a fusão, a diluição de gêneros: trágico, lírico, épico, dramático; epifania, crueldade e paródia convivem na mesma cena, consubstanciando uma escritura não sequencial, corporificando o paradigma da descentralização, formulado por Derrida, para quem o centro é uma função, não uma entidade de realidade. Gesta-se nessa tessitura hipertextual, a grande “memória interativa”, rizomática, em recursos de proliferação, mediação e subjetivação. (2003, p.100)

O fomento desta discussão no espaço acadêmico, sobre como a incorporação das mediações tecnológicas digitais contemporâneas e seus respectivos produtos estéticos nas

atuais práticas teatrais podem vir a estabelecer uma nova faceta da estética cênica pós-moderna, com modificações em seus elementos constituintes pode vir a iluminar e colaborar para futuras investigações e diálogos alimentados na transdisciplinaridade, multiplicando subjetividades poéticas e tendo como base de percepção as mutações e transfigurações nos mais distintos meios, práticas e teorias que compõem a comunicação e as artes cênicas na contemporaneidade.

No primeiro capítulo intitulado *Pós-modernidade e artes cênicas: algumas reflexões* procura-se delimitar algumas das características peculiares da desterritorialização dos tempos atuais em diversos campos do conhecimento humano. Também procura-se estabelecer o evento cênico como metáfora da representação dos jogos de linguagem propostos por Wittgenstein, pois tem-se durante o evento teatral dois grupos distintos diante de si, trocando preposições e confirmações sobre cada elemento do texto/espetáculo apresentado. E a linguagem em seu uso/jogo, torna-se o instrumento da relação entre indivíduos que a partir da apropriação de formas específicas de linguagem em determinados momentos vão construir juntos o novo espetáculo. Outro ponto deste capítulo é a teoria proposta por Thomas Kuhn das revoluções e quebras paradigmáticas. Sua tese serve como ferramenta para perceber de que modo os elementos hipermidiáticos ao serem introduzidos no mundo das artes cênicas estão, possivelmente, gerando crise em seus paradigmas. No encerramento deste capítulo, debate-se sobre o sujeito e contexto pós-modernos e processos retroalimentares vivenciados por ambos e como isto influi na construção remixadas de novos produtos estéticos.

O Segundo capítulo trata da arte como uma linguagem pertinente no processo de comunicação humana, composta pela teia de significados tecida pelo próprio homem. Aqui também apresenta-se uma cronologia das vanguardas e o rompimento com formas preconcebidas, principalmente através do advento do vídeo e da aquisição da linguagem audiovisual, peça fundamental do desenvolvimento da linguagem performática a partir de 1960.

No terceiro e quartos capítulo aborda-se mais profundamente as questões hipermidiáticas e como suas ferramentas e meios digitais incorporaram-se às artes cênicas; e assim (re)afirmaram a construção de uma narratividade pós-dramática, não linear e caleidoscópica ancorada na co-autoria de artistas e público; e que proporciona a construção de sentidos múltiplos via surgimento de uma poética que é expressão legítima dos atuantes envoltos numa nova dimensão artística emergente na pós-modernidade.

2 PÓS-MODERNIDADE E ARTES CÊNICAS: ALGUMAS REFLEXÕES

2.1 SOBRE A METÁFORA DA LIQUIDEZ, NOMEAÇÃO E PARADIGMA

No debate pós-moderno não é somente a dificuldade de nomear as novas manifestações artísticas cênicas contemporâneas, conforme mencionado anteriormente, que se apresenta como característica desta arte do período em que nos encontramos; outras perceptíveis e importantes questões emergem: questões referentes a esse sujeito, criador e fruidor destes domínios artísticos do presente e suas técnicas híbridas; questões de identidade e do lugar da arte nesta sociedade.

Alguns outros apontamentos também se apresentam válidos nesta discussão sobre pós-modernidade e arte; afinal, a análise sobre transmutações nos elementos constituintes das artes cênicas como ponto de partida desta pesquisa surge da percepção de quebras totais ou parciais de aspectos paradigmáticos dessa arte e como estas percepções de alterações/desconstruções de alicerces de uma arte singular associam-se ao aparecimento de uma nova estética e poética reafirmada na existência e prática de novos produtos e fazeres teatrais.

O uso das tecnologias digitais provoca nos mais diversos campos, principalmente nas artes, uma constante desterritorialização de práticas e teorias. Pois, apesar de ser notoriamente reconhecida como uma área de experimentação em sua *praxis*, foi somente com a entrada eficaz de um novo *modus operandi* via uso de interfaces interativas e sistemas integrados de componentes eletrônicos e digitais que o novo pensamento multifacetado, randômico e caleidoscópico apareceu.

Agora através da colaboração de informações e técnicas das mais diversas áreas (engenharia de software, webdesign, cinema/audiovisual, computação gráfica 2D e 3D, música, etc.) estão emergindo novas poéticas e conceitos na criação e processo de novos espetáculos cênicos. Este postulado das práticas utilizadas na criação destes produtos evidencia características da transdisciplinaridade do emergente fazer cênico.

Atualmente os conhecimentos transbordam fronteiras; aliam-se e interagem de diversas maneiras, e em inúmeras vezes alheios a certas regras e dogmas que em nossos tempos, no mínimo soam antiquados. Pois os territórios cognitivos não conseguem mais se estabelecer como únicos e intransponíveis frente a outras fontes de conhecimento teórico e/ou

prático em um embate pela verdade nesta era contemporânea. Ciência e arte misturam-se, como numa incontrolável experiência físico-química, e tentar controlar essas possibilidades de mistura é algo que desregula a lógica adotada atualmente nessa relação simbiótica entre a história cultural de nossa sociedade e a emergente cultura digital.

Em seu livro *Modernidade Líquida* (2001), Baumann nos oferece uma excelente metáfora para como os conceitos e conhecimentos estão sendo mixados em nossa sociedade:

Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (2001, p. 8)

O livre trânsito dos conhecimentos, agora tido como objetos líquidos, de toda e qualquer natureza entre si, acarreta infinitas possibilidades de variações teórico-práticas. Assim, por exemplo, no passado, o entrecruzamento de gêneros antes considerados estáticos - “sólidos”- e, portanto, quase isolados, como a engenharia computacional e a dramaturgia, provavelmente não suscitaria em nada, vista a distância aparente entre as distintas áreas. Mas agora desta mistura podem emergir possibilidades inovadoras tanto de mídias, como formas, efeitos de cena ou escrita, bem como recursos artísticos práticos, na criação de elementos para execução de determinada criação dramática, viabilizando sua utilização em suas respectivas áreas através de computadores ou em combinações sem prévio conceito de *medium* definido.

Um exemplo prático destas misturas entre conhecimentos, onde o desaparecimento de fronteiras começa a dar sinais de fluência líquida dentro do universo das artes cênicas foi a remontagem de *Romeu e Julieta* por uma das mais célebres companhias de teatro do mundo, a Royal Shakespeare Company, da Grã Bretanha, internacionalmente conhecida pelas tradicionais montagens da obra de William Shakespeare.

As montagens desta companhia são reconhecidas pela alta qualidade de interpretação dos atores, direção correta e firme, apuros técnicos e fidelidade no referente ao em número de atos, personagens, figurinos, maquiagens, texto na íntegra, etc. Contudo, esta tradicional

companhia decidiu inovar e remontou, acredita-se, o mais famoso texto do bardo inglês através da mídia twitter.³

Durante o período de 12 de abril de 2010 até 12 de maio de 2010 esta obra secular do dramaturgo britânico foi reescrita/reencenada utilizando unicamente esta ferramenta de comunicação social, altamente difundida na internet, em todas as suas possibilidades. Nesta remontagem seus personagens foram transportados para nossa época; sendo assim, Julieta e Romeu seriam jovens do século XXI, conectados na internet, estando no mesmo tempo presente que os seus “espectadores”, e não mais seriam dois adolescentes do século XVI.

Seguindo a lógica de uso do twitter para a nova construção dramática, seis dos principais personagens da peça eram avatares⁴ de suas pessoas “reais” (visto que eram atores de carne e osso interpretando um personagem através de recurso midiático) no mundo digital, exatamente como qualquer pessoa que possua conta nesta rede social o é ao fazer uso da ferramenta. No twitter eles relatavam seus afazeres diários, davam suas opiniões, faziam perguntas exatamente como fazem os milhões de usuários do microblog. Os usuários desta mídia podiam seguir/acompanhar o que os personagens contavam seu dia-a-dia; assim como podiam seguir outras celebridades da música do mundo real e seus acontecimentos ordinários. Podiam, se desejassem, conforme permite o twitter, conversar, deixar algum comentário, responder alguma pergunta ou colocar opinião sobre qualquer assunto postado por qualquer um dos personagens em sua conta pessoal na página do site. Isto poderia ocorrer somente entre atores, só entre público ou na interação de ambos.

Como cada personagem possuía agora seu espaço para relato os espectadores podiam, pela primeira vez, acompanhar o que acontecia durante as vinte e quatro horas na vida de diversos personagens através de sua escrita. Viam além da coxia do teatro, os seguiam para dentro do texto, numa imersão antes impossível de imaginar; estávamos além de tudo o que já havia sido proposto em dramaturgia.

Agora, quem “assistia” ao espetáculo invadia as casas e ambientes dos personagens através de fotos, sons e vídeos, via seus desejos, seus objetos de consumo, presentes recebidos

³ Sobre o Twitter (twitter.com): Rede social e serviço de microblogging utilizando mensagens instantâneas, SMS ou de uma interface web . Site oficial. www.twitter.com

fonte: <http://www.alexa.com/siteinfo/twitter.com> visitado em 20/03/2011

⁴ Significado: 1) Representação pictórica de si mesmo que o internauta usa em ambientes virtuais. 2) Processo e resultado de transformação, metamorfose, transfiguração.

Fonte <http://www.dicionarioinformal.com.br/buscar.php?palavra=avatar>

e passava a ter a possibilidade de perceber outras nuances sobre suas vidas e sentimentos. Esse acompanhamento seguia por caminhos que transcendem em muito os relatos das ações escritas e propostas pelo dramaturgo, pois se acompanhavam os personagens/avatars em tudo o que faziam.

Este pesquisador acredita que a escolha da obra Romeu e Julieta por parte da Royal Shakespeare Company deve-se ao fato da história destes enamorados ser amplamente conhecida, fato que auxilia o público ao (re)assistir a obra em formato inédito, perceber sutis indicações para os momentos-chaves do desenrolar cênico já conhecidos de grande parte da audiência.

Exemplo disso foi quando Julieta postou em seu microblog e no youtube⁵ um vídeo onde mostrava parte de seu quarto e nele podíamos ver além de um retrato de sua mãe e objetos pessoais, uma luminária no formato de rosas sob a cama. Esta peça da decoração, por seu formato peculiar, evoca de maneira sutil e delicada as famosas falas entre os enamorados no ato II, cena II⁶ para a audiência já familiarizada com todo o desenrolar da obra. Mesmo esperando pelas cenas que já conhecemos, esta nova possibilidade dramaturgicamente rende surpresas; assim capta e mantém nossa atenção para a continuidade dos fatos.

Julieta, agora sob o avatar @julieta16, poderia, se assim quisesse, tirar sua dúvida em relação a qual vestido usar na festa que iria participar a noite. O público agora poderia, através de fotos na internet, ajudá-la na escolha do vestido e, por conseguinte, saber que através de sua opinião está colaborando em um dos momentos decisivos da história. A heroína

⁵ **YouTube** (www.youtube.com): O mais popular dos sites de compartilhamento de vídeo, o YouTube oferece upload ilimitado de clipes de vídeo de câmeras, celulares e filmadoras.

fonte: http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2005-11-21-video-websites_x.htm visitado em 25/09/2010

⁶ Trecho extraído da obra Romeu e Julieta de William Shakespeare.

Fonte: http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm

JULIETA — Romeu, Romeu! Ah! por que és tu Romeu? Renega o pai, despoja-te do nome; ou então, se não quiseres, jura ao menos que amor me tens, porque uma Capuleto deixarei de ser logo.
 ROMEU (*à parte*) — Continuo ouvindo-a mais um pouco, ou lhe respondo?
 JULIETA — Meu inimigo é apenas o teu nome. Continuaras sendo o que és, se acaso Montecchio tu não fosses. Que é Montecchio? Não será mão, nem pé, nem braço ou rosto, nem parte alguma que pertença ao corpo. Sê outro nome. Que há num simples nome? O que chamamos rosa, sob uma outra designação teria igual perfume. Assim Romeu, se não tivesse o nome de Romeu, conservara a tão preciosa perfeição que dele é sem esse título. Romeu, risca teu nome, e, em troca dele, que não é parte alguma de ti mesmo, fica comigo inteira.

estaria solicitando nossa ajuda para a escolha do vestido que iria usar na festa onde vai conhecer Romeu e quem a ajuda nesta tarefa é o público, agora “interator” e não mais apenas espectador.

Esta ação proposta pela personagem, para receber a opinião de seus seguidores de qualquer parte do planeta em sua página pessoal no twitter na escolha do vestido a ser usado na festa passa a permitir, mesmo que timidamente, a participação do público na escrita da obra, auxiliando, em mais uma forma, para a ampliação da imaginação deste em um dos momentos decisivos e lúdicos da narrativa. Afinal, sabe-se que entre tantas outras coisas, o vestido contribuiu de alguma maneira para que Romeu se apaixonasse por ela. O público participante, ao colaborar nesta escolha, pode imaginar suas ações no decorrer da festa dentro de um figurino escolhido por ele e não somente pelo figurinista do espetáculo.

A audiência, agora integrante da narrativa, também saberia que colaborou para o ocorrido ser bem sucedido (o instante de enamoramento entre Romeu e Julieta), no exato momento em que o herói, também através de seu avatar [@romeo_mo](#), comenta em sua página pessoal estar apaixonado por uma garota que usara um lindo vestido na festa onde foi.

Ao ser (re)contada desta maneira no ano de 2010, a obra escrita entre 1591 e 1595 surge como um exemplo concreto de um nova possibilidade de nova dramaturgia cênica, onde a mistura de novas mídias e tecnologias digitais faz-se presente. Esta releitura/remontagem através de um suporte inteiramente novo atualiza a discussão sobre a diluição de fronteiras entre real e virtual. Afinal, é clara a percepção de que os mundos reais e virtuais alimentam-se mutuamente de fontes e referências; servem-se de tudo o que estiver disponível e for necessário para o desenvolvimento desta nova forma narrativa, existente só neste tempo histórico híbrido.

Neste ponto, considerando o que já foi dito e proposto, já se pode realizar uma prévia da análise dos elementos cênicos constituintes e suas possibilidades de (re)significação através da incorporação da hipermídia na obra Romeu e Julieta, realizada através da mídia twitter pela Royal Shakespeare Company.

Colocando cada elemento do quinteto essencial dos elementos constituintes das artes cênicas (**artistas-texto-público-tempo-espço**) em foco isolado neste caso em particular,

ROMEU — Sim, aceito tua palavra. Dá-me o nome apenas de amor, que ficarei rebatizado. De agora em diante não serei Romeu.

percebem-se imediatamente pontos de interação e transmutação devido ao contato com componentes da tecnologia digital.

Os artistas agora se assumem em duas frentes, uma pessoal “real” (o ator e o personagem encontram-se em um mundo físico) e seu avatar (sua representação está no mundo digital), e assim podem encontrar-se tanto fisicamente como virtualmente com seus espectadores, se assim desejarem. No instante em que estes atores/personagens passaram a dominar estes mecanismos digitais de comunicação social, de uso diário de tantas pessoas no mundo atual, a sua performance passa a conceber o que acontece no mundo real integrada à interpretação no mundo virtual, gerando um duplo nunca antes realizado em um acontecimento cênico shakespeariano. Os atores podiam improvisar para relacionarem/contracenarem com outros atores não somente através de suas falas/twittes (previamente adaptadas, ou não, de momentos do texto shakespeariano), mas também através de registros gravados ou suporte online ao vivo, via livre improvisações apresentadas em fotos, música e vídeo. As respostas em tempo real, ou não, para perguntas que eles improvisam e/ou não constavam no texto original podiam ser respondidas também pelos mesmos e diversos suportes empregados nesta encenação inovadora.

O texto, outro elemento constituinte das cênicas, é ampliado para além das falas escritas pelo dramaturgo, pois agora se seguem os personagens por caminhos antes impossíveis, forçando a sua reinvenção constante pelos atores que agora também passam a atuar como dramaturgos. Ele sofre alterações contínuas, seja nas simples adaptações improvisadas de momentos que não existem na obra original (pois agora são apresentadas quase que integralmente as vinte e quatro horas de cada personagem), seja pela nova forma de proferi-lo usando uma linguagem do século XXI, mesmo que em alguns *posts* se respeitem as palavras originais da dramaturgia shakespereana. E também é preciso atentar para a contribuição de comentários do público, agora incorporado ao texto original escrito. Esses diálogos entre atores e público, tornam-se catalisadores de novos diálogos entre os próprios atores, por vezes, obrigados criar novas falas e situações para, ao mesmo tempo em que respondem ao público direcionam com habilidade a manutenção da linha condutora da história original.

O público pode pela primeira vez acompanhar a história de Shakespeare de seis pontos de vista simultaneamente, através de diferenciadas mídias digitais reunidas através de

uma única ferramenta e de alguma forma interagir com eles, sugerindo algo, comentando algum fato ocorrido, alertando ou gerando mais conflitos na dramaturgia conhecida. Assim, o público através do suporte escolhido para a representação passa a interagir constantemente com o espetáculo se assim desejar.

O tempo de encontro entre artistas e público passa a ser dilatado, não se restringindo a um único instante; pode acontecer ao vivo ou não, aparecendo sob a forma de registro, tanto na página do twitter de determinado personagem, quanto em seu canal de vídeos do youtube. Assim, o encontro não fica mais reduzido ao único momento em que estes dois grupos estariam em um único período temporal. O elemento tempo recebe agora influências das ferramentas digitais comunicacionais de nossos dias que auxiliam no diálogo e no compartilhamento de informações, em tempo real ou gravado. As informações e registros de encenação trafegam através de suportes ágeis de armazenamento e compartilhamento de som, texto e imagem e permitem a dilatação do tempo da execução de um espetáculo médio de duas horas para uma apresentação que acontece no período de um mês.

O espaço físico na montagem em questão foi o ciberespaço, independente de atores encontrarem-se entre si em local físico para “interpretar”/ “twitter”, pois isto não ocorria entre eles e o público. O encontro só acontecia mediado por dispositivos móveis ou fixos conectados à internet; assim, o ciberespaço foi o local onde a cena aconteceu. Público e artistas não se encontraram em um ambiente real/físico onde suas presenças físicas interagem, e sim num ambiente virtual, onde a conexão de redes telemáticas através da internet uniu suas presenças no compartilhamento de informações e trocas em comum durante o período da encenação. A presença tanto de público quanto de atores foi, neste caso, por meio de seus avatares no twitter, e a criação dramática, interpretações, contracenações só foram realizadas através da utilização das ferramentas digitais. Assim, através do compartilhamento de informações, bits, é que se constituiu em conjunto o espaço de representação.

Este pesquisador gostaria de ressaltar dois aspectos: o primeiro refere-se ao fato de haver acompanhado esta encenação através do ciberespaço, durante o período de sua encenação, comprovando a possibilidade de interatividade em espaços e tempos distintos das apresentações cênicas convencionais. Este fato aponta para novas possibilidades artísticas e outras formas de produção na interlocução entre os meios hipermediáticos e teatral. Afinal, elenco e plateia comungam da cena, independente de suas localizações geográficas nesta

encenação cênica, e isso é um das possibilidades que afirmam como inovadora esta ação para o futuro cênico contemporâneo.

O Segundo aspecto é como esta representação de Romeu e Julieta, de Shakespeare ,através da mídia twitter serve de exemplo do surgimento de novas poéticas e anseios estéticos por partes de artistas e público já familiarizados, em grande parte, com este mundo híbrido (em formas, tempos e espaço) na troca de informações e experiências. Porém, de forma alguma deseja-se fazer apologia à tecnologia, sobrepujando a criatividade humana em expressar-se em qualquer mídia ou suporte. Nem afirmar que o desenvolvimento de qualquer evento cênico com interações tecnológicas é superior ou inferior a um evento cênico que não utilize de artefatos digitais; eles são apenas formas diferentes de expressão.

Porém, a discussão sobre agentes responsáveis pela existência de uma possível e nova hibridização estética das artes cênicas com meios digitais, reconfigurando sua constituição central e orgânica faz-se pertinente, principalmente em razão da existência de produtos estéticos com características especificamente ubíquas entre elementos hipermidiáticos e elementos cênicos. E uma das principais questões levantadas por artistas e público, quando se discute sobre possibilidades de (re)significações em elementos cênicos constituintes, provém da questão da presença entre estes dois grupos diante de si em um ato cênico e a incerta possibilidade de ocorrência da mesma em meios digitais.

Pode-se tomar como primeiro enlace para caminhar em direção a uma possível elucidação sobre este debate da existência ou não da presença e troca de informações em ambiente virtual (o ato um ser humano estar diante do outro de alguma forma em algum espaço) nos meios de comunicação digital utilizados em larga escala atualmente. A discussão sobre a existência da presença; virtual em instrumentos digitais como MSN, SKYPE, GOOGLETALK, ou jogos multi-player online e nas mais diversas ferramentas comunicacionais no meio hipermidiático, parece estar superada, ou talvez nem seja questionada, por boa parte da população mundial pelo uso comum, ordinário, e por vezes simplificado destas ferramentas. E a possível falta de presença entre emissor e receptor de qualquer mensagem via meio digital (texto, voz ou imagem) então não figura como uma dúvida pelos interlocutores que trocam preposições no ambiente digital. Afinal, tornou-se amplamente aceita a visão dominante sobre a existência da presença entre interlocutores em ambientes virtuais. Pois, num ambiente virtual quando alguém conversa por texto, som ou imagem com outro ser humano localizado geograficamente até em outro hemisfério do

planeta em tempo real, a imediata troca de experiências e informações sob a forma digital 0-1 existe e é eficaz na transmissão do conteúdo da mensagem. Acredita-se que não exista mais oposição/dúvida sobre o fato de que estes interlocutores estiveram presentes diante de si durante o evento ocorrido, bem como existência de uma efetiva e bem sucedida troca de informações ou de comunicação estabelecida similar ao que chamamos de presencial.

A apresentação acima poderia servir para exemplificar um modelo aplicável de conceituação sobre a existência ou não da presença nesta nova modalidade cênica, e assim elucidar total ou parcialmente questões sobre presença virtual no ambiente cênico. Mas nas artes cênicas, que tem a presença física do ator perante o público enquanto um de seus aspectos fundantes, ela ainda faz-se pertinente; principalmente quando se percebe, através da incorporação dos avanços das tecnologias digitais em encenações por todo o globo terrestre, que questões de narrativa e ludicidade estão tendo suas características alteradas.

O grupo catalão La Fura del Baus lançou em 2008 um manifesto em sua página na internet, intitulado Manifesto Binário, onde aponta direcionamentos relevantes sobre questões pertinentes referentes à discussão sobre a presença virtual do ator e do público na cena contemporânea:

Teatro digital é a soma entre atores e bits 0 e 1, movendo-se na rede.

Atores no teatro digital podem interagir a partir de tempos e lugares diversos... As ações de dois atores em dois tempos e lugares diversos correspondem na rede a infinitos tempos e espaços virtuais. No século 21, a concepção genética do teatro (da geração ao nascimento da cena) será substituída por uma organização de atividades interativas e interculturais. Teatro digital se refere a uma linguagem binária conectando o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o avatar, a audiência presente com os usuários da internet, o palco físico com o ciberespaço. O teatro digital da La Fura dels Baus permite interações em palcos dentro e fora da rede, inventando novas interfaces hipermidiáticas. O hipertexto e seus protocolos criam um novo tipo de narrativa, mais próxima dos pensamentos ou sonhos, gerando um teatro interior em que sonhos se tornam realidade (virtual). A internet é a realização de um pensamento coletivo, orgânico e caótico, que foi desenvolvido sem hierarquia definida. O teatro digital se multiplica em milhares de representações, em que os

espectadores podem colocar imagens de suas próprias subjetividades, por meio de mundos virtuais compartilhados. Será que o teatro digital vai perpetuar a Pintocracia? Será que a Vaginocracia eventualmente vencerá? Ou será que ambas se juntarão em perfeita harmonia 0-1? No teatro digital, a abstração absoluta coexiste com o retorno ao corpo, que pode ter uma dimensão sadomasoquista – tanto quanto uma dimensão sensual, angelical ou orgiástica; ou talvez uma mistura de todas elas. Por definição, o ato teatral envolve um excesso, um excedente de performance. É o prazer de mostrar e ser mostrado. Uma sensação de identificação é estabelecida entre o ator e a plateia. Como essa identificação funciona no teatro digital? Como uma mão se encaixa numa luva? Como uma extensão de um ser? Pela integração na rede? A tecnologia digital torna possível o antigo sonho de transcender o corpo humano. Assim, o ciberespaço pode ser habitado por corpos com um novo invólucro de representação, entre a subjetividade e a materialidade. Temos que deixar nossa própria pele para chegar a uma referência comum de percepção. Os papéis do ator, do autor e da plateia tendem a se misturar. A cultura digital não significa mais uma tecnologia de reprodução, mas a produção imediata. Enquanto no passado a fotografia dizia “era assim”, congelando um instante, a imagem digital diz no presente “é assim”, unindo o ato real, o teatro, o aqui e agora. O teatro digital permite que a imagem se altere de uma configuração para outra, atual e virtual, deixando-a em diversos planos: um ícone da síntese que sempre será HUMANO. (disponível em <http://www.lafura.com/entrada/eng/manifest.htm> -2008 tradução: LucasPretti disponível em <http://www.teatroparaalguem.com.br/2011/01/manifesto-binario/>)

Esta declaração do grupo catalão aponta para a compreensão da incorporação da vivência tecnológica no dia-a-dia das pessoas e seu trato cada vez mais natural com suas especificidades, para a diluição de fronteiras no teatro digital. A incorporação da visão da maioria das pessoas, que aceita naturalmente a presença e interatividade entre seres em ambiente virtual, quando levada para o contato com o mundo cênico pode ser uma poderosa ferramenta, se incorporada a todos os elementos do metiê desta arte. Afinal, para o público as práticas oriundas do 0-1 já integram sua rotina em ações ordinárias, em tarefas simples e/ou

complexas, como a troca de e-mails ou uma cirurgia médica à distância, valendo-se de conexões com a internet e avanços da robótica respectivamente; e assim, a subversão das conquistas tecno-digitais para os aspectos artísticos seria totalmente compreensível e aceitável. Outros grupos também buscam voltar seus olhares para um novo vocabulário, que dê conta de auxiliar nesta discussão, vista a falta de nomenclatura para mais este elemento da nova cena contemporânea. A manifestação desta característica pós-moderna fez com que a presença cênica, agora em duas frentes -ao vivo e na tela- começasse a ser tratada a partir de vocábulos provenientes do universo químico. Teríamos agora duas formas de presença; uma de carbono (dois indivíduos de carne e osso frente a frente) e uma de silício (uma das presenças ou ambas através de aparatos tecnológicos – telas ou holografia, por exemplo).

Deste modo, a discussão sobre a presença cênica desloca a pergunta (se o ator está ou não presente um diante do outro no virtual x real) para outra esfera, a esfera de qualidade da presença (se ele é real ou virtual) e não se discute mais sua existência. Assim, sempre estarão de forma genuína e existente um perante o outro, tanto os atores contracenando entre si e perante o público. E sua manifestação artística e sua presença são efetivas sua qualidade passa a servir como ferramenta de uso estético a serviço da encenação.

A visão dominante da nova presença em ambiente cênico passaria a aceitar a mesma visão utilizada para as demais ferramentas de comunicação digital, onde se questionar sobre a existência de uma forma presencial na troca de informações não faz mais sentido. Agora também no mundo das artes cênicas caminha-se para uma conciliação deste questionamento, aos poucos começa-se a aceitar que eles estão efetivamente presentes entre si, e que apenas a qualidade de sua presença (carbono ou silício) seja o que as diferencie. Atualmente, algumas cias teatrais já estão mudando o foco da discussão para especificação da forma e da qualidade da presença e como isso afeta a ocorrência do evento teatral e não mais questionam a existência da presença sob diferentes formas virtuais. A companhia brasileira de teatro PHILA 7 expõe sua opinião sobre o assunto:

Nós nos reunimos há quase cinco anos; e começamos desde os primórdios a entender como poderiam ser estas relações do teatro com as imagens. No começo, ainda timidamente com projeções, mas já inovando com elas. E junto com uma cia inglesa e uma cia de Singapura, nós construímos um primeiro espetáculo, montado ao vivo em três continentes, nós construímos um palco em cada um desses lugares com três telas acima do cenário.

Cada pedaço dessa tela recebia uma imagem: uma de Cingapura, uma de Londres e do próprio Brasil. E era um espaço onde os atores atuavam como se estivessem no mesmo lugar. Na verdade, a gente montou um palco no mundo. Na segunda vez, a gente fez Rio de Janeiro e Londres, só as duas. E daí avançamos na ideia da fisicalidade com a presença da imagem, e juntamos as duas coisas. Ou seja, os atores atuavam no palco e a as telas translucidas eram na frente; então os atores de Londres entravam em cena com eles e eles entravam em cena lá em Londres. A gente sempre brinca aqui, que hoje a gente não pensa mais em imagem e presença; a gente pensa em processos químicos: quando está presente (na sua frente em carne e osso) é carbono; quando vai pra tela vira (presença de) silício. É um processo químico. Mas no fundo é a mesma coisa, porque a imagem já está tão presente na vida das pessoas, que é por isso que num espetáculo como esse, que a gente está fazendo a coisa do ator... da presença do ator esta aqui e não vai se perder nunca. Mas nossa ideia é fazer o quê? A gente pega o teatro e joga lá pra fora pra todo mundo ver; e pega as pessoas lá de fora e bota aqui dentro do teatro (através de streaming de vídeo). (Matéria veiculada no programa Urbano, do canal Multishow da NET, sobre o espetáculo “Desesperando Godot” da Cia. Phila 7 - exibida em julho de 2009)

Percebe-se aqui uma mudança importante no discurso sobre a questão da presença. Ao ser tratada a partir de vocábulos oriundos da química, a presença cênica deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma. Os atores/*performers* sempre estão presentes, frente aos espectadores/usuários; o que muda seria apenas a forma de sua manifestação. Ela pode ser ou através de carbono, no encontro de ambas as partes no mesmo espaço físico ao mesmo tempo, ou através de silício, onde um dos interlocutores, ou ambos, apresenta-se sob a forma digital de bit 0-1, no mesmo tempo ou não; ou, por fim, as inúmeras possibilidades combinatórias de ambas as formas. O que pode ser discutido aqui é a qualidade da comunicação, se ocorre de forma efetiva ou não, se efetivamente funciona para os fins aos quais está sendo empregada. A continuidade desta discussão será retomada e aprofundada nos capítulos seguintes com a introdução de elementos que auxiliam para o aprofundamento desta interrogação.

Nos exemplos até agora apresentados, a encenação de *Romeu e Julieta* através da mídia twitter e no debate sobre a existência da presença cênica em espetáculos contaminados

pelas tecnologias digitais, nota-se uma propensão aparente ao “nascimento” de mais uma forma de expressão, em todas as suas, ainda inimaginadas, possibilidades, fato que pode ser considerado brilhante, instigante e assustador. E o considerável envolvimento das artes cênicas com as novas mídias e tecnologias digitais traz algo de novo e inusitado, tanto pela criatividade de seus experimentos, quanto pela proliferação de novos produtos ao redor do globo.

Este “nascimento” parece assumir a natureza híbrida de nossos tempos, sensível através das várias interações e conexões humano-digitais presentes em nosso cotidiano, e encontra-se em estado de plena expansão. A interação destes meios digitais em nossos hábitos de comunicação já é clara e manifesta, e sua imersão no campo das artes como extensão de suas possibilidades práticas, filosóficas e estéticas amplia não somente os recursos técnicos à disposição dos artistas e do público, mas traz consigo, novamente, pontos de complexidade para reflexão de suas ações e possíveis desdobramentos em vários aspectos da vida humana, especialmente a linguagem.

Estas interações entre a arte e as tecnologias digitais na contemporaneidade podem estar levando ao limite as fronteiras do quinteto essencial das artes cênicas, artistas – texto – público - ao vivo - no mesmo espaço físico; deste modo seus produtos e suas práticas ficam sujeitos a se situarem como modelos repletos de características pós-modernas. E a impossibilidade de nomeação talvez seja uma das características mais sintomáticas para esta linguagem em pleno desenvolvimento.

Esta situação propicia o diálogo com dois pensadores da linguagem preocupados com a necessidade humana de categorização das coisas, suas classificações, seus limites e paradigmas. O primeiro diálogo é travado com o filósofo pragmatista Wittgenstein e sua tese de jogos de linguagem.

A teoria apresentada por Wittgenstein pensa os limites da linguagem enquanto um jogo só passível de ser entendido no todo. Sua ideia central é que a linguagem não teria essência, e uma vez que está centrada no uso; só pode e deve ser compreendida em sua totalidade, extensão e contexto de imersão. Sendo assim, os jogos de linguagem, centrados no uso, onde os interlocutores trocam preposições entre si, são como formas de etiquetar algo dando nome a essa coisa, e essa ação decorre de um processo de repetição, que sob determinadas circunstâncias, representações da linguagem são e devem ser assumidas como instrumentos pelos participantes do jogo.

O acontecimento cênico encaixa-se aqui como uma metáfora perfeita da representação deste jogo de linguagem wittgensteiniano; pois tem-se durante o evento teatral dois grupos distintos diante de si, trocando preposições e confirmações sobre cada elemento do texto/espetáculo apresentado. A cada cena representada, atores e público concordam ou não com as preposições colocadas em cada ação, cumprindo e desenrolando seu papel de emissor e receptor na comunicação de forma efetiva e concreta. E no progredir da trama vão tecendo em conjunto, através de concordâncias e negações de códigos e signos compartilhados as possíveis representações da obra no exato momento que dialogam, de forma direta ou indireta, construindo assim um todo que emerge somente naquele contexto vivenciado por ambos os grupos.

Deste modo, a linguagem, em seu jogo, torna-se o relacionamento entre indivíduos a partir da apropriação de formas específicas de linguagem em determinados momentos. E a necessidade de clareza do conceito de representação serve de fundamento, pois é a partir dele que enxergaremos o mundo. Como nos apresenta Wittgenstein:

[...] o conceito de representação perspicua é de fundamental importância para nós. Ele nos indica nossa forma de representação, nosso modo de ver as coisas (PI§122) [...] Uma representação perspicua é um rearranjo daquelas regras para o uso das palavras que estão à vista de todos – regras com as quais temos uma perfeita familiaridade, mas que não são prontamente apreendidas em seu conjunto. Elas se tornam perspícuas por meio desse rearranjo, que deixa claro o caráter lógico das palavras que nos desconcertam no curso da reflexão filosófica. Em virtude disto, os problemas são resolvidos, não fornecendo novas informações, mas arranjando aquelas que nós sempre conhecemos. (*apud* Hacker 2000, p.15)

Assim, ao tratarmos da questão de nomeação destes novos produtos estéticos cênicos, poderíamos pensar que se trata apenas de um problema menor, da simples falta de um nome, de algo meramente estilístico apenas conectado com pequenos aspectos do modo de vida contemporâneo, que escolhem um nome exclusivamente para fins de propaganda e marketing. Mas por trás da falta de nomeação tanto para os novos produtos, quanto para o novo fazer artístico, esconde-se um enorme buraco negro da linguagem na era pós-moderna, sugando energias capazes de acalantar dimensões que transpassam as possibilidades de proporcionar

conforto ao entendimento, tanto de público quanto de artistas, frente a essa nova cena contemporânea e seus elementos, discursos, recursos, narrativas, etc.

Pois a nomenclatura de uma arte certamente pode servir como um porto, onde as diversas definições contidas nas enunciações em torno de determinada forma artística constituem-se como um conjunto de embarcações atracadas de forma aparentemente seguras, próximas da terra firme. As tripulações dos barcos (artistas e público) sabem onde estão e podem decidir se querem continuar ancoradas ou zarpar para destinos conhecidos. Através da simples posse de um nome, de sabermos onde está nosso barco, temos a falsa impressão de segurança; de conhecermos os limites daquela arte e todas as suas possíveis extensões e conexões.

O inverso também se apresenta como uma enunciação válida, pois esta arte cênica sem nome está sendo remixada com os novos elementos digitais, recombina-se ineditamente de modo original e inovador. Ela seria como um barco à deriva em alto mar, a ser levado para paragens desconhecidas. E sendo seu destino desconhecido, as infinitas terras onde ele poderia atracar ou mesmo a imagem de estar sempre em alto mar sem nunca chegar a lugar algum, podem gerar uma situação de martírios para seus tripulantes, seres acostumados em conhecer sua embarcação e seu destino. Embarcar em uma viagem sem rota pré-definida, sem conhecimento prévio de diversos aspectos é o que está sendo proposto nesta incorporação da hipermídia pelas artes cênicas. O mundo cênico e suas certezas estão sendo desestabilizadas e desterritorializadas com a incorporação da hipermídia.

E o que essa não nomeação proporciona, aliada a não compreensão prévia de inúmeros fatores desses novos produtos estéticos cênicos, é que atentemos nossa percepção a uma característica dada muitas vezes como ordinária - afinal, quase todas as coisas no mundo possuem nomes - e o que a falta de um nome tende a revelar e evidenciar são tanto as sutilezas da linguagem, em sua formação, contexto e jogo, quanto sua importância e reflexos em nossa vida.

A pertinência da linguagem é apontada de forma precisa por Wittgenstein:

A linguagem não tem nada de trivial. Nós somos essencialmente seres que utilizam linguagem. Nossa linguagem e as formas de nossa linguagem moldam nossa natureza, dão forma ao nosso pensamento, preenchem nossa vida. Os problemas que surgem a partir da interpretação incorreta das formas de linguagem têm a marca da profundidade. São inquietações profundas.

Suas raízes em nós são tão profundas quanto as formas de nossa linguagem, e sua significância é tão grande quanto a importância que nossa linguagem possui. (PI§111) (*apud* Hacker 2000, p. 16)

Por isso a aproximação entre o jogo cênico e o constante ato recombinação de enunciações, tese de Wittgenstein em “jogos de linguagem”, é evidente e permite uma profunda comparação na articulação de elementos em ambos os casos. Afinal a composição da linguagem cênica também obedece a um ato de jogo, seja entre atores, seja na dinâmica combinatória dos diversos elementos de distintas áreas artísticas como nos elucida Magaldi:

Aceitando-se que o teatro tome de empréstimo a outras artes os elementos que o compõem, a fim de proceder à síntese, cabe perguntar se ele não se caracteriza pela simples soma das conquistas realizadas fora de seu âmbito. A resposta afirmativa situaria o teatro como arte secundária, dependente das experiências levadas a cabo em outros campos. (1998, p.12)

Porém, Magaldi nos alerta que teatro é muito mais que uma recombinação de elementos de outras artes, ele não se limita a isso, aproveita de todas elas para criar suas próprias recombinações e originalidade. Assim o autor nos ressalta: “A síntese de elementos artísticos faz o espetáculo, e é em função dele que se deve pensar o teatro” (1998, p. 13).

Podemos perceber que o jogo combinatório e constante de elementos aproxima o pensar das artes cênicas e o pensar da linguagem através da tese wittgenstaniana, mas que o ato de pensar as artes cênicas enquanto arte vai além de analisá-la como um mero acúmulo de elementos de outras fontes artísticas, incluindo os meios digitais como novos aspectos do jogo. Este fato se constitui em olhar para algo de especificidade única, que tem como ponto fundante a recombinação constante da essência de diversos elementos. E que por esta natureza aventureira, de execução de diversas combinações, por vezes coloca a si mesmo em xeque e questiona os limites das fronteiras de sua própria linguagem. É exatamente isso que as cênicas estão fazendo ao incorporar tecnologias digitais em suas práticas.

Aqui se pode trazer para a discussão Thomas Kuhn, que em seu livro *A estrutura das revoluções científicas* (1991), apresenta uma análise de como ocorrem mudanças estruturais nos campos do conhecimento humano; e esta tese servirá como sustentação para a tentativa de elucidar o momento atual desta arte, a partir de seu encontro com a hipermídia. Pois, acredita-

se que a mesma se encontra em um momento ímpar de sua história, onde mudanças paradigmáticas possam estar ocorrendo.

O modelo proposto por Kuhn sugere que sem crença e fé não existe paradigma. E que este é constituído de uma lei geral e suas teorias vinculadas. Esse conceito kuhniano de matriz disciplinar é muito importante, pois seria a reunião de vários paradigmas em um determinado campo de estudo. Mas Kuhn alerta que todo paradigma pode ser quebrado, em decorrência de crises originadas dentro do próprio paradigma.

Estas “anomalias”, como são denominadas pelo autor, acontecem quando um paradigma não consegue mais explicar fatores antes estabelecidos pelo próprio paradigma; assim a consciência destes fatos, dispara a busca por uma nova promessa que possa explicar os novos acontecimentos constatados, apresentando para os estudiosos de determinado campo possibilidades de revolução total ou parcial em leis tidas como absolutas.

A expectativa de sucesso de um novo paradigma apresenta-se como uma promessa que acontece quando este confirma sua validade no desenrolar dos confrontos das novas teorias propostas contra os problemas percebidos pelos cientistas. Ao passo que as novas teorias vão resolvendo de maneira eficiente os conflitos que se apresentam, em sua totalidade ou parcialidade, é que elas passam a ser adotadas como uma nova forma de visão dominante, e um novo paradigma completo ou não se forma.

A teoria kuhniana encaixa-se com precisão no momento que está sendo vivenciado pelas artes cênicas na pós-modernidade a partir da incorporação da hipermídia, fato exemplificado pelo surgimento de novos produtos estéticos cênicos, visto que, ao incorporar as mídias e tecnologias digitais, seus elementos constituintes foram sacudidos de seu repouso conceitual e prático, e foram transportados para os limites fronteiraços da linguagem cênica com diversas áreas do conhecimento humano. Espaço, tempo e presença cênica, entre outros aspectos não se apresentam da maneira até então conhecida; configuram-se como anomalias no paradigma cênico, enquanto linguagem específica e única. Neste caso, geradas pela própria natureza aventureira desta arte que tem como princípio fundante a ação de incorporar aspectos novos, sejam eles formais técnicos, práticos ou conceituais em seu processo de desenvolvimento artístico.

As percepções e teorias apresentadas por Wittgenstein e Kuhn compõem nesta pesquisa parte da análise voltada ao processo de entendimento do momento presente, onde as artes cênicas, através dos seus mais recentes produtos, representam sob a forma de metáfora,

as contínuas transformações vivenciadas na contemporaneidade. Onde a velocidade e novos elementos tecno-digitais para a produção e troca de saberes, surgidos nestas últimas décadas, e suas recombinações em nossa sociedade com elementos preexistentes, são integrantes de um jogo contínuo e cumulativo de redefinições e adaptações na construção de linguagem, incluindo a artística, além de colocarem em risco definições e limites do sujeito, sociedade, comunicação e arte pela preponderância de um indeterminismo contagioso e redundante na contemporaneidade.

Estas novas configurações, que estão sendo colocadas via novos espetáculos apresentam, através dos limites de sua linguagem, possibilidades de ponderar sobre nosso processo de nomeação das coisas, jogo conceitual na incessante tentativa de entendimento mútuo, base do processo comunicativo. Com isso, o fazer artístico de inúmeras manifestações atrelam-se, vinculam-se ao contexto de pós-modernidade, onde a fluidez e os respingos de variados campos do conhecimento humano contaminam-se com rapidez e criam inexplicáveis e emergentes conjecturas, acumulando um número cada vez maior de designações transitórias e fugidias, bem como a desterritorialização de conceitos e paradigmas arraigados na história de nossa cultura, entre eles o de sujeito, criador e fruidor desta cena pós-moderna no mais amplo sentido.

2.2 SUJEITO E CONTEXTO PÓS-MODERNOS

O movimento contínuo de transformação, nas mais amplas e distintas áreas, tendo o universo cênico contemporâneo como exemplar da diluição de fronteiras no surgimento de novas remixagens e conjecturas, dá a dimensão de conexão entre sujeito e contexto e encaminha a discussão destes no debate pós-moderno como essencial para uma possível compreensão da transformação emergente nas artes cênicas. Afinal os sujeitos atuais estão inseridos em sociedades que estão passando por uma mudança estrutural. Conforme analisa Stuart Hall em seu livro *A identidade cultural na pós-modernidade* (2002), trata-se de um tipo diferente de mudança, que está fragmentando as paisagens culturais de classe, gênero, sexualidade, etnia, raça e nacionalidade, as quais, segundo ele, no passado, nos tinham fornecido sólidas localizações como indivíduos sociais. Com as transformações mencionadas,

entende-se que também estão mudando as nossas identidades pessoais, abalando a idéia que temos de nós próprios como sujeitos integrados.

Tomando por base a percepção deste cenário pós-moderno, Hall delinea características peculiares a um perfil de sujeito engendrado por este contexto, que ele denomina como “sujeito pós-moderno”. Para ele:

[...] o sujeito previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável está se tornando fragmentado, composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não-resolvidas. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (Hall, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um “eu” coerente (o que é uma fantasia). Dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas. (2002, p.12-13)

Segundo o mesmo autor, esta perda de um “sentido de si” estável é chamada, algumas vezes, de deslocamento ou descentração do sujeito. Hall explica que esse duplo deslocamento/descentração dos indivíduos tanto de seu lugar no mundo social e cultural quanto de si mesmos constitui uma “crise de identidade” para o indivíduo que vive neste contexto da pós-modernidade (2002, p.9).

Esta consideração do autor coloca o sujeito como elemento em constante transição, um ser móvel entre o “universal” e o “particular”, caracterizado pelas variações e cruzamentos de diferentes tradições culturais; no caso desta pesquisa, oscilando entre a visão dominante das cênicas e a nova visão emergente dessa arte, fruto de uma recombinação contextual e exclusiva da hibridez contemporânea. A questão torna-se mais relevante, pois temos que argüir, como nos diz Kristeva (*apud* Lima, 2008, p.165), sobre quais as “formulações” que tratarão de “levar a termo a exigência universal e a exigência da singularidade em cada

indivíduo” de forma simultânea, fazendo desse movimento mola para o pensamento e a linguagem.

Outro pensador que aponta para esta reflexão paradoxal do sujeito e identidade é Fredric Jameson (1994), que a partir de uma ótica historicista, diz que o paradigma pós-moderno deve ser encarado como uma possibilidade de enxergar de forma indissociável sujeito e contexto, num fluxo de realimentação constante e recíproco. Este pensamento coloca os novos anseios estéticos, fazeres artísticos e poéticas comunicacionais de artistas e público como fatores indissociáveis de práticas diárias em diversos campos da vida. E as artes, inclusive ou principalmente as cênicas, como outras atividades humanas, sofrem transformações propiciadas tanto por seus artistas como por não ser algo isolado do contexto de seu tempo.

Jameson em seu livro *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*(2006) também defende que a pós-modernidade tem sido caracterizada como “o fim de algo”. O autor considera que o grande movimento de “desdiferenciação” da pós-modernidade “fez do cultural, econômico, ao mesmo tempo em que transformou o econômico em tantas formas de cultura”, provocando uma “aculturação da vida cotidiana e social em geral em nosso próprio momento pós-moderno”. Deste modo, Jameson entende que se justifica a ideia de sociedade como “sociedade do espetáculo” ou sociedade da imagem, na desterritorialização de fronteiras. Neste sentido, Jameson esclarece:

Por fim, a derrocada geral das divisões entre as antigas disciplinas e especializações – nesse caso, o colapso da fronteira, antes enfaticamente defendida, entre a alta arte e a cultura popular (ou mesmo a vida cotidiana) – deixa a análise tradicional da “especificidade” da estética, da própria natureza da experiência estética, da autonomia da obra como um espaço de certo modo além das esferas práticas e científicas, em um estado de muita incerteza, como se, de alguma maneira, a própria natureza da recepção e do consumo (talvez até da produção) da arte em nosso tempo tivesse sofrido uma mutação fundamental, tornando antigos paradigmas irrelevantes ou, ao menos, antiquados. (2006, p.166)

A problemática levantada por Jameson a respeito da perda de divisões claras e distintas nas disciplinas na pós-modernidade estabelece-se como uma das condições desta era,

tornando, por exemplo, o comum ato de nomear algo uma difícil missão. À vista disso, tem-se o eterno (re)construir da pós-modernidade que levanta questionamentos acerca da posição de análise sobre o paradigma apresentado. Já não se consegue mais “estancar” determinado momento para discernimento, visto a velocidade e a imprevisibilidade das mudanças e remixagem de conhecimentos e áreas.

Artistas e público são sujeitos que se encontram simultaneamente dentro da estrutura paradigmática, conduzindo um olhar de enquadramentos distintos, mas associados, e assim olham situados de dentro do paradigma, tanto para fora como para dentro. Estão inseridos nele em todo seu contexto e ao mesmo tempo tentam suscitar interrogações sobre sua legitimidade e seu efeito sobre a existência humana e de comunicação.

Ao realizar este mesmo movimento de tomada de consideração frente ao paradigma pós-moderno de forma simultânea, ato de dificuldade e de duplo movimento, uma interrogação necessária emerge nesta pesquisa: qual o lugar da arte nesta cultura? Visto que suas antigas certezas de posicionamento sócio-político-cultural e suas especificações não encontram lugar no paradigma contemporâneo específico. Italo Moriconi, em *Sublime da estética, corpo da cultura* (1998) ilustra com consistência esta indagação:

De que valor geral, coletivo, público, pode ainda revestir-se a atividade artística nesta nossa civilização que a relega às casamatas corporativas da disciplinaridade acadêmica ou institucional? Civilização que, nas palavras de Sarlo, ‘tranca artistas em guetos esnobes ou faixas de mercado especializadas’. Qual o valor epistemológico, isto é, qual valor de revelação transcendente e de produção de conhecimento novo ou diferencial pode ainda ter a arte quando o conceito e as práticas da cultura universal foram tomados pela fantasmática da mídia, pelo ritmo da diversão incessante, pela lógica da lucratividade narcísica? (1998, p.63)

Sem dúvida, esta pergunta se estabelece como um eco cada vez mais pertinente em um mundo sem identidade definida, onde a velocidade de mudança atinge a todos e evidencia a interferência retroalimentador de sujeito e contexto em todos os aspectos práticos e teóricos da vida ordinária, do sócio-político ao artístico-cultural. Aspectos que estão se tornando cada vez mais indissociáveis uns dos outros, e evocam uma profunda percepção da total possibilidade de mistura entre os mais distantes aspectos do domínio humano, tecnológicos ou

não. E propõem, com este deslocamento, pensar o tema do lugar da arte e o futuro das manifestações artísticas como forma, reflexo de expressão e comunicação contemporâneas.

Sem a intenção fazer qualquer análise da pós-modernidade e de seu campo de debate de modo ingênuo, este pesquisador deseja expor para análise estes novos/atuais anseios estéticos artísticos, novos meios de pensar e produzir artes cênicas em contato com mídias e tecnologias digitais, como manifestações das circunstâncias realimentares entre sujeito e seu contexto deste determinado período histórico. Porque os elementos constituintes das cênicas que passam a ser questionados através do surgimento de seus novos espetáculos são fruto de expressões não dissociáveis de um sujeito latente e atuante em seu contexto de pós-modernidade. E suas características extremas de interação e desterritorialização são qualidades pertinentes a artistas e público sensíveis de seu tempo.

Deste modo, a percepção de perspectivas de (re)significação de elementos constituintes das artes cênicas, mais que fruto da característica da própria arte em incorporar o novo em sua gênese, constitui síntese expressiva dos mecanismos presentes na sociedade atual, em sua construção de saberes e lugares. Sujeito e contexto produzem através de diálogo constante a essência formadora de uma arte de fronteiras líquidas. Suas mais variadas e distintas manifestações, sob a forma de novos espetáculos cênicos, servem como metáforas que num jogo constante de aproximações e afastamentos, provocam condições de um questionamento sobre a possível quebra revolucionária de paradigmas parciais ou totais desta arte, expressos pelas possíveis modificações em seus elementos constituintes.

Ainda impossibilitada de nomeação, esta modificação nas artes cênicas abre ao homem a posição de ser ao mesmo tempo, artista e público, emissor e receptor na feitura artesanal e maquínica dessa nova cena contemporânea, onde emergem novas conexões e o processo contínuo de estar no limiar, de *work in progress*, torna-se um imperativo. Mas uma ressalva faz-se inevitável: esta conjectura de remixibilidade e imprevisibilidade nos elementos constituintes das cênicas, objeto de análise desta dissertação, só poderia acontecer neste determinado período histórico atual, onde através de avanços tecnológicos da hipermídia, como a internet e outras conquistas instrumentais eletrônicas e digitais da cultura contemporânea, o indivíduo pode diluir ainda mais barreiras, tão definitivas como tempo e espaço, em seu processo de troca e comunicação.

3 ARTE COMO LINGUAGEM E O ADVENTO DO AUDIOVISUAL

3.1 ARTE COMO LINGUAGEM

A compreensão da arte para a realização deste estudo, ou pelo menos sua tentativa, passa necessariamente pelo estudo da linguagem, a partir da noção de cultura semiótica apresentada por Geertz (1989), onde a cultura aparece como um conjunto de sistemas entrelaçados de signos interpretáveis. Segundo Geertz:

[...] o homem é uma animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (1989, p.15)

Este contexto da cultura evoca a reflexão sobre a necessidade da experiência, proposta por Peirce (1977), onde a base da comunicação é defendida pelo uso. Como nos indica Peirce, “não se aprende pelo vocabulário, mas pelo contexto”, as ideias são originadas das experiências e uma compreensão da linguagem passa a ser uma prática interativa ao contexto que esta está inserida.

Portanto é possível, a partir deste olhar, entender a arte como linguagem. E a sua percepção através de obras interativas, obras “abertas” como defende Humberto Eco, no mais amplo sentido, também evoca seu lado simbólico e semiótico⁷, na medida que toda a

⁷ A Semiótica, ou Teoria Geral dos Signos, proposta por Charles S. Peirce, é ampla e complexa, envolvendo lógica matemática e simbólica, e concentra-se na definição de *signo* e na distinção entre os diversos tipos de signo. Peirce, que entende o signo como “algo que, para alguém, equivale a alguma coisa, sob algum aspecto ou capacidade”, divide os signos em três espécies principais: o *ícone*, que constitui um tipo de signo em que o significado e o significante apresentam uma semelhança de fato; o *índice* é um signo que não se assemelha ao objeto significado, mas indica-o casualmente; e o *símbolo*, que opera segundo uma contigüidade instituída, ou

expressão artística é uma interação entre obra, artista e interpretante. Como nos diz Azevedo/Oliveira/Lardosa:

Os signos que compõem uma obra de arte são expressos pela interação entre a subjetividade do artista (emissão), o meio pelo qual ele dispõe para materializar sua obra (transmissão) E, à luz da teoria dos signos de Peirce, consideramos que o signo artístico como qualquer outro só adquire realmente sentido de arte quando exposto a um interpretante ou um interagente capaz de dinamizar a obra de arte (recepção). Desta forma, o processo artístico é um complexo inter-relacional, uma permutação sígnica entre múltiplos elementos integrados a um campo dialógico em constante movimento, onde a cooperação e conflito originam uma linguagem estética que comunica uma ética inerente a cada cultura e a cada época, mas que está presente em todas as manifestações criativas. (2007. Disponível em: <http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/5sopcom/article/viewFile/150/146>. Acesso em: 22 set. 2010).

Assim, pode-se refletir sobre como as novas tecnologias digitais, tanto para produção quanto exibição/compartilhamento, empregadas atualmente na arte, implicam em diferenciados regimes de representação, produção e subjetivação, manifestam o entrecruzamento arte-tecnologia como possibilidade expoente de (re)significação dos elementos constituintes das artes cênicas como linguagem “consolidada”. Como nos apresenta Cohen:

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

teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro. (2003, p. 99)

A partir desta colocação de Cohen, outras perguntas surgem como desdobramento desta inovação, via incorporação de elementos da hipermídia e caracterizam possibilidades de (re)significação dos elementos cênicos constituintes. São elas:

- 1 Quais as transformações nos elementos da linguagem cênica “consolidada”?
- 2 Já foram produzidas obras que realmente exploram toda a expressividade desta interação?
- 3 Já é conhecido todo o alcance da expressividade desse meio?
- 4 Já foram potencializados seus usos?
- 5 Já existe um apuro de linguagem no desenvolvimento de uma obra com estas características de interação entre novas mídias-artes cênicas?
- 6 Já aprendemos a “ler” um produto desta natureza?
- 7 Qual o futuro dessa união entre linguagem audiovisual, hipermídia e artes cênicas? É possível apontar caminhos?

Estas são algumas das perguntas que emergem ao se colocar o foco nesta discussão sobre uma simbiose tão inovadora no mundo cênico, e o que faz do tema deste estudo uma pertinente possibilidade de pesquisa e análise, vista a extrema e constante experimentação tecnológico-cênica em nossos dias. Mas para percorrer o caminho em busca de algumas possíveis respostas para as perguntas apresentadas acima, acredita-se ser essencial ir ao encontro, mesmo que brevemente, aos experimentos iniciais desse entrecruzamento.

O artista de teatro, crítico e cineasta Michael Rush em seu livro *Novas mídias na arte contemporânea* (2006) nos apresenta alguns pontos presentes nos últimos cinquenta anos da arte contemporânea e como a integração entre as novas tecnologias, surgidas em cada período, e as artes, iam sendo incorporadas, recombinaavam-se e acabavam por transformar radicalmente parte do cenário artístico e seus meios de produção.

Essa visão historicista e temática apresentada por Rush possibilita, entre outras coisas, reforçar o entendimento de que o uso de tecnologias no mundo das artes, embora não seja bem visto algumas vezes pelos seus próprios criadores, sempre esteve presente em seu

processo evolutivo ao longo do tempo, por artistas questionadores e contestadores de formas de expressão, conteúdo e sua conexão com o público fruidor de suas obras.

Entre os momentos apresentados no livro, o papel decisivo e influente de Marcel Duchamp ao extrapolar a noção de limite no mundo das artes é destacado como um dos momentos fundamentais para o surgimento de novo experimentos:

A percepção em relação a Marcel Duchamp é, basicamente, a percepção à arte do final do século XX, tão profunda foi sua influência. Ele extrapolou qualquer noção limitante de arte e, com objetos prontos (rodas, pás, cabides que escolheu para exibir como arte) forçou a pergunta: “o que é arte?” até seu nível mais profundo. Duchamp produziu uma obra prodigiosa, que vai da pintura ao uso de diversos materiais (The Large Glass [O Grande Vidro], também conhecido como The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even [A noiva desnuda por seus celibatários, mesmo] 1915-1923) e, até mesmo a instalação (Etant Donnés, 1946-66) e ao filme (Anemic Cinema) [Cinema anêmico],1926). A radical mudança de ênfase de Duchamp, de objeto para conceito, permitiu a introdução de vários métodos em um empreendimento artístico redefinido. Sua importância para o presente estudo baseia-se não apenas no que ele fez, mas no que permitiu e suscitou na arte. O tipo de pensamento que ele encorajou fez com que investigações em diversos meios de expressão e formas artísticas parecessem naturais, quase previsíveis. (2006, p.14 -15)

Além da contribuição de Duchamp para quebras de paradigmas no mundo das artes, outros artistas no final dos anos 50 também contribuíram para que a diluição de fronteiras e novos pensamentos emergissem. Entre eles destacam-se as contribuições em instalações e inovadores conceitos na criação de suas obras do grupo Fluxus e as obras do músico John Cage e seu experimentalismo. Mas é fato que as performances multimídias dos anos 60 romperam definitivamente os experimentalismos para além da tela, e exposições de artes plásticas e trouxeram uma nova complexidade e autenticidade na mistura entre as mais distintas formas artísticas, como a dança e a música re combinadas com tecnologias como o vídeo, processos computacionais e softwares desenvolvidos especialmente para apresentações artísticas.

A ampla colaboração entre artistas agora se estendia a engenheiros das mais distintas áreas e compunha através das artes plásticas e visuais, integradas ao experimentalismo musical de Cage e a coreografias vanguardistas de Merce Cunningham, as bases das artes performáticas influentes nas artes visuais atuais (em campos como *happennigs* e performances), em todas as suas mais inovadoras formas. Além disto, torna visível a ação de ascendência que exerce nesta nova possibilidade aberta na incorporação das cênicas com tecnologias digitais. Entre exemplos dessa frutificação Rush nos apresenta a importante *Variations V*:

A performance não estava exclusivamente relacionada à tela; a fertilização mútua entre teatro, dança, filme, vídeo e arte visual foi essencial para o nascimento da arte performática. A dança e os experimentos com meios de comunicação de massa que floresceram em Nova York nos anos 60 entre os artistas Judson Church (um grupo influente de coreógrafos e artistas performáticos) estenderam-se para artistas visuais também, sendo o principal deles Robert Rauschenberg, um dos primeiros proponentes do entrelaçamento de arte e tecnologia. Em 1960, Rauschenberg conheceu Billy Klüver, engenheiro eletrônico e gênio da acústica que colaborara com vários artistas, mais especialmente com Jean Tinguely em sua máquina autodestruidora, *Hommage a New York* [homenagem a Nova York]. Em 1965, Klüver trabalhou com John Cage e Merce Cunningham em um dos primeiros eventos de palco multimídia, *Variations V* [Variações V], para o qual Klüver criou um sistema acústico que respondia aos movimentos, sons e projeções por meio de um sistema complexo de microfones e células fotoelétricas. Os sons resultantes funcionavam como um tipo de roteiro para os dançarinos. Também estavam incluídos um filme de Stan Vanderbeek e imagens de vídeo de Nam June Paik. O crítico Söke Dinkla enfatiza que este sistema previa a interação entre a performance ao vivo e os efeitos sonoros vistos comumente no teatro e na dança desde o início dos anos 90.” (2006, p.30-31)

Estes exemplos só demonstram a complexidade emergente na cena artística profundamente influenciada pelas mudanças a partir da metade do século XX e que persiste

até os dias atuais. As artes cênicas, obviamente, também foram atingidas pelas novas experimentações. As colaborações artísticas entre os diversos meios passou a constituir-se como uma nova e inesgotável fonte criativa, tendo seu aumentativo criativo relacionado ao incremento da utilização audiovisual e tecnológica, principalmente a digital e a hipermídia, na produção de um evento cênico ou performático.

3.2 A IMPORTÂNCIA DO VÍDEO (a incorporação da linguagem audiovisual como começo de uma revolução?)

Dentre as novas possibilidades artístico-tecnológicas agregadas às atividades cênicas e artísticas contemporâneas, acredita-se que uma especificamente tenha causado muito impacto desde o último século e por isso mereça destaque. Afinal, sua influência e uso são sentidos e presentes até o momento atual. É o advento do vídeo e a incorporação de seus elementos técnicos/eletrônicos (hoje em dia, digitais), e a linguagem audiovisual na cena dramática e pós-dramática.

O uso das imagens gravadas no palco não é novidade. Pouco tempo após a invenção e popularização do cinema, imagens projetadas já invadem os espaços cênicos. Acredita-se que o encenador com maior destaque nesse mérito seja Erwin Piscator, como nos comenta Luciana Barone em seu artigo *Projeções Poéticas: Influência do advento das técnicas da iluminação, do cinema e do vídeo sobre a cênica moderna e contemporânea*:

A multiplicidade cinematográfica viria rapidamente a ser adotada pela arte cênica, não apenas nas mudanças espaciais e temporais que ajudou a provocar no teatro, mas diretamente com a adoção das imagens filmadas em espetáculos teatrais. [...] Erwin Piscator explorou a projeção cinematográfica como elemento documentário de seu teatro político, fazendo jogar a realidade representada em cena com a realidade documentada pela película. A incorporação do cinema pelo teatro agregava novas possibilidades representacionais às artes cênicas, materializando os anseios estéticos que se

faziam emergentes, no exemplo de Piscator, provocando o olhar crítico da plateia, que frente às imagens documentárias que inseriam a realidade histórica nos palcos do pós-guerra. (Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/Encontro_inter_artes/16_Luciana_Barone.pdf. Acesso em: 22 set. 2010.

Apesar do uso das imagens e das técnicas cinematográficas figurar junto com a cena dramática durante algumas décadas, foi somente com o surgimento e a popularização do vídeo entre os artistas a partir das décadas de 50 e 60 que as artes cênicas, visuais e a própria cinematografia começam a sofrer transformações radicais. Seja pela acessibilidade econômica do equipamento relativo ao equipamento cinematográfico, fato que amplia substancialmente o número de artistas que iriam usar e ainda fazem uso desse recurso em suas obras; seja pela acessibilidade de manuseio e utilização na confecção de imagens audiovisuais (gravação e edição), fato que facilita a experimentação do recurso audiovisual em imagináveis formatos de captação e exibição junto com a cena.

A contaminação do uso vídeo foi tamanha no campo artístico, que a partir da sua utilização massiva nas áreas visuais e performáticas em exposições, instalações e eventos próprios destas áreas constatou-se o surgimento de novas correntes e produtos estéticos, onde a obra era apenas materializada através do uso exclusivo da câmera de vídeo, que agora se colocava no lugar do pincel, da tinta (e até do público em casos mais extremos); e os televisores e telões figuravam nos lugares de telas e palcos. Essas derivações da atividade performática hoje são ordinariamente reconhecidas como video-arte, vídeo-dança, etc., mas representam em última instância derivações estéticas e artísticas que surgem como um novo meio de expressão.

De certo modo, instaura-se um novo paradigma representacional, afinal, as relações de interpretação entre atores/performers e o público são efetivamente afetadas pelo novo modo de se fazer arte. Esse novos meios de expressão herdaram, até certo ponto, o desenvolvimento de linguagem do cinema. Embora mais ágil e prático que o modelo cinematográfico, o vídeo também propõe seu modo de capturar a ação e o movimento, propõe seu modo de editar e apresentar seus resultados; e arreadamente não se contenta em apenas reproduzir um padrão de linguagem da produção artística cinematográfica. Assim, cria com seu novo jeito de gravar seus atores e cenários, cria novas técnicas de edição e montagem; e suas novas possibilidades derivadas de uma nova tecnologia, apesar de serem estritamente relacionadas ao seu modo de

produção acabam por influenciar outras áreas artísticas, bem como os meios de comunicação de massa como a televisão, tanto em linguagem como forma e conteúdo.

A percepção da influência da linguagem audiovisual é nítida em diversos eventos cênicos atualmente, tanto em seus criadores e seu método criativo ou em sua plateia (constituída na maioria das vezes por indivíduos que possuem acesso e fruem muito mais conteúdo audiovisual que cênico). O advento audiovisual e seus recursos se fazem presentes na constituição de cenário, na construção de ordem e alternância das cenas e situações dramáticas; também ganha terreno como ferramenta narrativa ou interpretativa, e por inúmeras vezes, diversos personagens ganham vida através dele e somente por ele, em um jogo de contracenação só possível no presente momento histórico pelas atuais tecnologias empregadas no evento teatral.

Afinal, a partir da incorporação do vídeo no universo das artes em meados dos anos 50 até anos 80, são muitos e variados seus usos em espetáculos e performances cênicas. Porém, seu uso ainda está sendo ampliado de forma perceptível; e hoje se percebe que ela é uma das importantes bases de linguagem da cena contemporânea. A linguagem audiovisual está presente nos mais diferentes experimentos estéticos da cênica atual, e com a explosão de alguns anos atrás da digitalização do vídeo (seus equipamentos de captação e edição) e suas possibilidades de tráfego e armazenamento digital sua presença fortificou-se e criou raízes nas cênicas, frutificando variados produtos estéticos jamais imaginados. Este fato deve-se, entre outras coisas, ao barateamento definitivo de infinitos recursos audiovisuais atualmente existentes (técnicos e técnicas) aos grupos e cias do mundo inteiro. Deste modo, abre-se caminho para variadas experiências artísticas tendo na linguagem audiovisual mais que uma aliada da linguagem cênica, mas como base ferramental e criativa, visto sua utilização conectada aos mais distintos componentes e meios digitais, sendo a rede telemática (internet) e seus recursos a maior de todas.

O reflexo dessas experimentações e suas possibilidades representativas atingem também os elementos do espetáculo e a construção de novos produtos estáticos cênicos. Propõem uma cena híbrida, por vezes similar à performática (que entre outros extremos teve o abandono do verbal como ponto culminante durante os anos 70 e 80 e estímulos excessivamente visuais) e assim sugere que se instaurem novas realidades, múltiplas, ancoradas na colaboração entre elementos artísticos e tecnológico-digitais, bem como o surgimento de novos artistas, “frutos” dessa nova possibilidade de mistura entre ciência, arte

e tecnologia. Assim, pode-se afirmar referente aos novos produtos estéticos contemporâneos que têm sua cena ancorada em recursos da hipermídia (e fazem o uso de vídeo pela internet na gênese de sua cena); que a incorporação e a ampla utilização e desenvolvimento da linguagem audiovisual e do vídeo, seus recursos técnicos para captação, edição, montagem e exibição na realização de espetáculos e performances pode ser considerada como o início de uma quebra de conceitos estéticos e paradigmáticos; e de certo modo, o início de uma revolução que apresenta diferentes possibilidades criativas nos espetáculos apresentados hoje.

3.3 O EXEMPLO DE ROBERT LEPAGE

Entre os expoentes dessa nova cena, que faz uso do audiovisual (independente do suporte de captação e exibição ser película ou digital) como um elemento/ferramenta de criação cênica é o franco canadense Robert Lepage. Este encenador é reconhecido mundialmente pela habilidade de explorar em suas montagens os mais diferentes recursos (iluminação, sonoplastia, cenografia, audiovisual) entre si na criação e execução de um mesmo espetáculo. Mas dentre os recursos utilizados por Lepage, o audiovisual destaca-se como uma importante ferramenta que possibilita que suas ideias e concepções transitem entre fronteiras de linguagem, entre o audiovisual e o teatro, e criem novas poéticas para seu espectador, dentro do mundo cênico.

A exploração desta linguagem nos espetáculos do diretor franco canadense abre diálogo com diversos sentidos de quem os assiste através de uma mistura de sonoridades, imagens projetadas e cenas ao vivo. Deste modo, apresenta uma nova forma de percepção da representação:

Em *Agulhas e Ópio* (apresentada no Brasil, pelo Festival de Teatro de Curitiba de 1998), a tela de projeção ganha mobilidade, possibilitando maior interação entre o ator e as imagens luminosas. Assim, o ator, interpretando Jean Cocteau, salta do topo de um edifício, num mergulho vertiginoso, possibilitado pela imagem em *travelling* de um prédio, de baixo pra cima, que num jogo com os movimentos acrobáticos do ator – suspenso por cordas presas ao urdimento – simula a queda do personagem, que some de cena graças à rotação da tela que oculta ao final do salto. Neste espetáculo, além

de explorar a projeção de objetos manipulados ao vivo, Lepage traz o trompetista Miles Davis à cena, através da projeção da sombra do ator, do instrumento musical e da droga que o personagem injeta nas veias. Trechos documentários cinematográficos também são projetados, inserindo Juliette Gréco no Palco. O jogo entre a cena ao vivo e a imagem que se antepara no cenário possibilita a formulação de diversos signos cênicos que criam uma narrativa híbrida, composta por palavras, imagens e sonoridades. (Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/I_e_ncontro_inter_artes/16_Luciana_Barone.pdf. Acesso em: 22 set. 2010).

No exemplo acima descrito é perceptível a importância do recurso do audiovisual, que simula através de imagens a queda do alto do edifício por parte do ator. Mais que meramente um auxiliar visual puramente ilustrativo, a incorporação deste elemento na narrativa da cena proporciona ao espectador fruir de uma nova gama de possibilidades interpretativas, que não existiriam caso o recurso do vídeo não estivesse presente. Uma nova dimensão é apresentada e acrescentada à cena, novas camadas surgem e ampliam a gama dos significados poéticos e sensíveis.

O recurso do audiovisual na obra de Lepage é recorrente, principalmente por tratar-se de um encenador múltiplo que dirige espetáculos teatrais, performances, instalações multimídia, shows musicais, óperas, etc. E este emprego das imagens projetadas em diversos trabalhos realizados por ele, sejam elas captadas ao vivo ou não, servem como exemplo de uma nova escritura cênica conectada com os dispositivos existentes atualmente e, assim, propõem uma cena multimídia de experiências múltiplas para artistas e público.

Apresentar um espetáculo onde nas fronteiras das linguagens teatrais, musicais ou cinematográficas cria uma nova estética, híbrida em sua concepção e poética, traduz o cenário/contexto em que os criadores de tais obras e seu público encontram-se imersos. Assim, a condição de percepção de um momento de multiplicidades de conceitos, de relativização de saberes, de possibilidades de formas, conteúdos e suas representações assumem-se como uma “evolução” que pode ser observada e entendida através do processo cumulativo vivido pela sociedade contemporânea em seus múltiplos campos de atuação.

Então, ao lançar o olhar sobre uma obra de Robert Lepage e sua constituição múltipla através dos elementos que a compõem, atenta-se para a inevitável integração e colaboração existente entre as artes e os avanços científico-tecnológicos tão comuns nos tempos atuais.

Essa linha de convergência entre estes dois mundos serve para abrir novos olhares, novas janelas para ambos os saberes. Mas, especificamente nas artes, fornece de um lado uma forte conexão com seu momento presente e existencial focada nas atividades e ocorrências do cotidiano do mundo e da vida ordinária das pessoas, e de outro lado, usa estas ferramentas e ações cotidianas para transformá-las em inovações poéticas e artísticas, transmutando objetos, tecnologias, ações e linguagens em manifestações sofisticadas de apuro lúdico e criativo.

Assim, o emprego das tecnologias nos novos produtos estéticos cênicos híbridos desde sua concepção até sua materialidade final processa, de certa forma, uma atualização do fazer artístico na contemporaneidade. E as inovações tecnológicas, em espetáculos como os de Robert Lepage, podem também ser vistas como inovações poéticas.

Em Lepage, a tecnologia está envolta num processo lúdico que pode se estabelecer desde os ensaios, ao lidar com projetores multimídia de alta definição, HDTV, efeitos digitais, web, chegando até mesmo a utilizar satélites para ensaios à distância. Lepage crê que o uso da tecnologia atrai sua plateia para o palco, já que as plateias de hoje estão totalmente imersas no vocabulário tecnológico e que sem a mesma sofisticação na cena, essas plateias ficariam alheias a seus espetáculos. É preciso ver a técnica em cena para acompanhar o mítico que ele espera apresentar a seu público. Em busca de uma possível síntese poética de Lepage, ele próprio salienta a existência de uma forma multimídia de escrita cênica que em alguns pontos lembra o barroco de uma maneira “teatral-televisiva-cinematográfica-videoclíptica-internética”. Essa mistura tecnológica está a serviço de novos pontos de vista para se narrar história, gerando uma forma híbrida de dramaturgia, onde o efeito *zapping*, de surfar por entre centenas de canais de informação, estrutura uma nova montagem e, portanto, uma nova narratividade a partir de fragmentos aparentemente díspares. Pode-se ter um corte abrupto, um *flashback*, ou um parêntese entre estes fragmentos, mas o reconhecimento de certa forma é sempre mantido para que o público possa seguir a trajetória proposta por Lepage.

(Disponível em:

<http://www.portalabrace.org/ivreuniao/GTs/Territorios/O%20teatro%20de%20imagens%20de%20Robert%20Lepage%20e%20os%20fluxos>

[%20rizomaticos%20-%20Rodrigo%20Garcez.pdf](#). Acesso em: 11 fev. 2010)

Robert Lepage como um artista contemporâneo marca em sua cena uma alternância entre campos para construir sua estética, e a ação de seus espetáculos congrega em um mesmo jogo uma multiplicidade de diversos componentes, configurando um processo que pertence a um jeito contemporâneo de fazer cênico. Esta configuração propõe para seus atores, técnicos e audiência, através do entrelaçamento de elementos e processos uma visão contrária ao teatro arraigado em uma única fonte imanente de significado.

Suas ações e escolhas apresentam-se articuladas em um formato de espetáculo que pode sugerir um quebra-cabeças bem elaborado, uma edição não linear de um filme com histórias paralelas ou, como nos sugere Rodrigo Garcez em seu artigo, *O teatro de imagens de Robert Lepage e os fluxos Rizomáticos*, uma associação com o rizoma proposta Deleuze e Guatarri:

O rizoma, com seu feixe de fluxos, está contido na forma de um platô, em constante movimento e em troca constante com outros sistemas. A cartografia de um platô está em constante reconstrução, num sistema que permanece aberto e sem unidade e centro consolidado. Com isso temos múltiplas entradas para estes platôs e as ligações podem interligar qualquer ponto, não respeitando nenhuma hierarquia. O jogo que Lepage propõe, de certa forma configura platôs de ligação multidirecional, como no efeito zapping que ele defende como princípio de montagem para suas obras. Seu teatro pode ser considerado rizomático na medida que não se deixa consolidar dentro de uma estética pré-definida, mas sim na constante hibridização que resulta do contato entre a linguagem audiovisual e a cênica, por exemplo. São dois platôs estáticos que ao se ligarem, criam um mapa para a trajetória do espectador. (Disponível em:

<http://www.portalabrace.org/ivreuniao/GTs/Territorios/O%20teatro%20de%20imagens%20de%20Robert%20Lepage%20e%20os%20fluxos%20rizomaticos%20-%20Rodrigo%20Garcez.pdf>. Acesso em: 11 fev. 2010)

Estes fluxos rizomáticos que podem ser, em certa medida, identificados no trabalho do encenador franco canadense também podem ser associados e comparados, devido ao seu constante cruzamentos e conexões as relações que o meio e a linguagem digital proporcionam entre os elementos que a compõem e seus usuários. A diversidade existente no universo hipermidiático amplia fortemente o repertório de combinações e de associações entre as formas preexistentes (vídeo, caracteres, sons, etc.) devido a sua materialidade digital, sob a forma tradicionalmente conhecida de 0-1. Pode-se facilmente misturar caracteres, sonoplastia pré-gravada e imagens ao vivo com elementos em outros lugares do mundo através de links via satélites e gerar algo de poesia única, só possível neste momento histórico em questão.

4 HIPERMÍDIA E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS (elementos que podem alterar as regras do jogo?)

4.1 OS MEIOS DIGITAIS COMO FERRAMENTAS DE CONSTRUÇÃO CÊNICA

Como já foi apresentado anteriormente, a hipermídia, segundo Gosciola (2003, p.15), é o meio e a linguagem delimitados pelas tecnologias digitais. Atualmente, inúmeros são os elementos disponíveis para esta e nesta linguagem. Praticamente tudo o que pode ser manipulado artisticamente existente no mundo real, tem um referencial equivalente no mundo virtual. A fotografia, a música, os caracteres, a película entre outros tantos elementos possuem também suas formas digitais e servem de exemplos dessa nova condição que a tecnologia digital oferece atualmente. Sua disseminação em larga escala deve-se, principalmente, ao barateamento do seu custo, o que a tornou acessível a grande parte da população; bem como, as evoluções que estes equipamentos digitais permitem aos seus operadores na busca por melhores resultados em suas práticas de trabalho ou lazer.

O que se procura fazer neste capítulo é, dentro do possível, entender quais são as possibilidades de criação oferecidas pela hipermídia e a relação destas com o

desenvolvimento dos novos produtos estéticos cênicos (criação e fruição), suas implicações neste campo artístico, e em seus elementos constituintes, objeto de análise desta dissertação.

Vale destacar que o meio e a linguagem nas tecnologias digitais são como um sistema de comunicação intenso; e disposto a colocar conteúdos e formas em diálogo de forma direta e ampla; onde reformulações e deslocamentos possam ocorrer constantemente e que eles sejam ordenados e estabelecidos por seus usuários livremente. Ela é, portanto, um meio de grande potencial para experimentações e resultados inovadores, principalmente por ampliar as capacidades de velocidade e alcance de processos comunicacionais e expressivos.

Essa condição de aumentativo ocorre devido às conexões estabelecidas pelas redes digitais, como a internet (via cabo, aérea, etc.) que veiculam materiais de diferentes formas e suportes; e servem como receptáculos e repositores de conteúdo sob forma digital, ou transferido para este formato. Assim, fica possibilitado o relacionamento entre indivíduos e troca de informações de quaisquer natureza, afinal, a estrutura digital permite a participação ativa de quem desejar integrar-se a este sistema. A promoção da diluição de fronteiras entre conteúdos e formas é, ao que parece, próprio deste ambiente desde seu surgimento, afinal, as qualidades de seus componentes em última análise possuem a mesma qualidade binária (bits 0-1) e a integração de conteúdos foi, possivelmente, uma consequência natural resultante do conjunto de ações realizada pelos integrantes do sistema, que buscavam entre outras coisas, intercâmbio entre áreas de conhecimento e pessoas sob forma acessível, ágil e mais abrangente possível.

A relação de ordenação ou indeterminismo neste ambiente virtual por parte de quem cria ou frui de um determinado material artístico, pode ser comparado, se assim desejar-se, aos mesmos princípios utilizados nas performances de Cage e Cunningham, apresentadas no capítulo 2 deste trabalho. Afinal, pode-se aleatoriamente ou racionalmente conectar dois ou mais vídeos, músicas, textos ou fotografias na criação tanto de um objeto audiovisual contemporâneo, ou como integrante de um evento performático. E isto pode ser realizado de forma preconcebida ou ao vivo, assim se pode manter o caráter indeterminista e motivador de artistas e plateia.

A multiplicação de fragmentos para construção de formas narrativas lineares, ou não lineares, que possam servir a um ou outro campo artístico, tornam-se interconectadas e relacionam interfaces e fronteiras distantes, desestabilizando conceitos e áreas de conhecimento. Mas é somente através do processo de comunicação que esta ação acontece.

Sendo a hipermídia uma composição de meios, cujo encontro gera uma potencialização comunicacional desses meios – como prenunciava Marshal McLuhan (em seu livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*) ao falar que do cruzamento ou hibridização dos meios é gerado um grande potencial – cada conteúdo apresentado em meios hibridizados exige uma dedicada elaboração para sua apresentação e para garantir a unicidade como um todo. [...] É a hipermídia que, principalmente, se materializa e se organiza pelo uso que se faz dela por intermédio de seu usuário, agente importante e imprescindível para seu desenvolvimento. A hipermídia é um processo comunicacional que depende do relacionamento entre seus diversos conteúdos e seu usuário. A hipermídia que não está em uso por alguma pessoa ou grupo delas é apenas um banco de dados, um repositório de conteúdos. (2003, p. 20-21)

A ação do usuário não é complementar, ela é fundante ao que se refere como interatividade neste universo. O papel do interpretante ganha posição explícita neste jogo contemporâneo de arranjos artísticos, caso contrário, todo o conteúdo criado ou gerado será de nenhuma serventia na imobilidade. No caso dos novos espetáculos cênicos, o uso destes aparatos tecnológicos, de certo modo, prenuncia uma interatividade que por muitas vezes pode não ocorrer, ou não se justifica. Não é somente a existência de tais dispositivos que propicia a interatividade, ela deve ser parte integrante de toda concepção da obra a fim de contribuir efetivamente para o desenrolar proposto por seus criadores. Também, não é somente pela existência da interatividade, mesmo que plenamente justificada e válida, que estes espetáculos serão mais válidos ou melhores que outras formas mais conhecidas de manifestações teatrais.

Estas configurações propostas pela hipermídia e as novas tecnologias digitais (computadores mais potentes, internet, softwares de manipulação de imagens, novas câmeras, programas de edição, meios de armazenamento e compartilhamento de sons, textos, vídeos etc.) aparecem no trabalho da companhia brasileira Phila 7.

A proposta de trabalho desta companhia, criada em 2005, foi desde o princípio combinar a ação cênica ao vivo com imagens projetadas, novas tecnologias e elementos hipermidiáticos. Mesmo que tenham começado timidamente, apenas explorando o uso

imagens projetadas em um telão ao fundo no cenário dos espetáculos, no decorrer das experimentações de trabalhos subsequentes, o uso da internet e das projeções foi ganhando sofisticções. Já no espetáculo “*Play on Earth*” aparecem os primeiros sinais de como o uso da internet e novas tecnologias digitais pode auxiliar em uma (re)configuração de tempo-espço na cena teatral.

Este espetáculo era realizado simultaneamente por três grupos ao mesmo tempo em três continentes distintos. A cia. brasileira Phila 7, localizada na cidade de São Paulo; a cia britânica Station House Opera, localizada na cidade de Londres e uma terceira companhia localizada em Singapura. Os atores contracenavam entre si mesmo distantes geograficamente de modo a formar, como propunha o título do espetáculo, uma peça no planeta Terra, ou um palco no mundo; pois seu encontro integral só acontecia no mundo virtual.

O espetáculo estava dividido em três continentes e só existia como único em um palco “localizado” no ciberespço, composto das redes digitais e canais de comunicação de áudio e vídeo que o conectavam. Na prática, isso ocorria através de três telões dispostos ao fundo e acima dos cenários; estes, quase idêntico nos três teatros, dando uma unidade visual para o espectador. Os atores atuavam com um ponto eletrônico para escutarem as deixas dos demais, localizados em outros países, e contracenarem com o máximo de precisão possível. As imagens e sons eram transmitidos via streaming de vídeo e áudio pela internet e eram projetados nos telões que integrados ao cenário e nas caixas de som dos próprios teatros.

Nesta realização já se percebe uma tentativa de incorporar e reordenar um conjunto fixo de elementos dentro de uma nova proposta de montagem cênica; visando a ampliação de sentidos dos espectadores, as novas possibilidades narrativas e de significados através dos novos artifícios usados em cena. O espço é claramente ampliado; e, agora, torna-se impossível acompanhar a encenação como acontecia nos espetáculos onde esse recurso não é utilizado. Esse alargamento espacial propunha uma nova dinâmica, uma nova forma narrativa, tanto para atores em sua cenas e ações, quanto para espectadores, que se viam obrigados a unificar narrativas através dele.

O conceito de reordenar um conjunto fixo de elementos cênicos acrescentando meios digitais potencializa, através de combinações múltiplas, o vocabulário de significados ligados a escritura teatral. Este ponto revela que através das novas tecnologias empregadas no novo fazer poético cênico é possível revitalizar o poder de comunicação e troca de sensações entre atores e público por meio de uma tecnologia que cumpre seu papel, não de apenas suporte,

mas de expressão estética, como comenta Rodolfo Araújo em seu artigo *Play on Earth: o teatro digital como trânsito de espaços, tempo e narrativas* (2008):

Play on Earth caracteriza-se à primeira vista como um espetáculo teatral. Obviamente, sofre a interferência e complementação de linguagens sonoras e cinematográficas, mas não perde o caráter original, transitório e irrevogável que se apresenta unicamente quando se trata de uma obra de teatro, executada por atores habituados ao palco e ao risco cativos ao gênero. Esta questão reforça-se a partir do instante em que Play on Earth propõe-se a revitalizar o poder de comunicação e envolvimento do gênero por meio da apropriação de meios digitais. Basicamente, a proposta fundamenta-se na aproximação junto à tecnologia não apenas como suporte, mas como mídia que cumpre a revitalização estética da expressão e, ao mesmo tempo, amplifica sua capacidade de transmitir e trocar sensações entre atores e perante o público. Como mídia híbrida entre as tradições gregas e as linguagens de programação, os grupos envolvidos – sobretudo o brasileiro – propuseram-se ao lançamento neste território ainda obscuro. (disponível em: <http://guionactualidad.uach.cl/spip.php?article3761>, acessado 29/03/2011)

Assim, como acrescenta Araújo na sequência de seu artigo, intenta-se transmitir uma vasta gama de significados de cunho estético e artístico onde a possibilidades de releituras multiplicam-se com a entrada do meio digital:

Fundamentalmente arraigada ao mito, ao revolver do solo, à fertilidade e ao corpo material, a arte teatral vê-se diante de novos paradigmas e possibilidades narrativas que podem, em maior ou menor grau, transformar seu perfil tradicionalista e, simultaneamente, reafirmar seu potencial de expressividade perante aqueles com os quais ela mantém contato. Neste contexto, um dos pilares de transformação reside no diálogo crescentemente experimentado junto a dispositivos e linguagens vinculados a tecnologias digitais. Caso se lance fria e atentamente um primeiro olhar sobre a questão, é possível afirmar que a apropriação de projeções, conexões e mixagens por parte do teatro é naturalmente aceitável, dado que em suas raízes gregas já havia uma profunda relação com mecanismos e maquinários a exemplo do ocorrente nos ápices que envolviam o Deus ex Machina¹. Mais profundamente, trata-se de uma expressão artística intrinsecamente ligada ao

desenvolvimento de outras tecnologias, como verificável em relação à escrita, por exemplo. O gênero teatral consiste em uma das mais transparentes manifestações de que arte e técnica não confluem apenas etimologicamente, mas sim na dimensão da linguagem e produção de sentidos. Porém, o impacto dos meios digitais sobre a narrativa teatral apresenta reverberações de caráter muito mais amplo. O universo de possibilidades de releituras estéticas concernentes ao gênero multiplicou-se a ponto de discutir-se uma provável descaracterização do teatro imerso nas linguagens binárias, dando lugar a algo que deveria necessariamente receber outra nomenclatura. A difusão de opiniões amplia-se à medida que surgem os teatrólogos mais tradicionalistas que renegam todo e qualquer tipo de influência dos meios digitais de comunicação e produção de sentidos no contexto dos espetáculos – tanto no processo criativo como no momento da exibição pública. Por outro lado, grupos realizam experimentações a partir de uma vertente alternativa, que tem na conciliação entre mito e tecnologia uma possibilidade concreta de renovar e expandir os horizontes das artes cênicas no que tange à capacidade de gerar, moldar e transmitir sensibilidades. (<http://guionactualidad.uach.cl/spip.php?article3761>, acessado em 29/03/2011)

Com base no apresentado por Araújo, pode-se dizer que a incorporação dos meios digitais no universo teatral insere, até certo ponto, um pequeno grau de interatividade, que deriva de alguns níveis de conexão entre os elementos sonoros, visuais e digitais utilizados na montagem em questão. Mas sua união evoca ligações entre pessoas e seus contextos de imersão, sejam eles culturais, sociais ou tecnológicos. Portanto, estas sobreposições de signos apresentadas ao público podem, tecnicamente, tornar-se mais desenvolvidas e assim estabelecerem novos formatos mais desenvolvidos e comprometidos com a interatividade.

Mas os experimentos da Cia. Phila 7 avançaram, e em 2007 estreou juntamente com a londrina Station House Opera, o espetáculo “What's Wrong with the World?”, que ampliava a utilização e sofisticação do uso de imagens digitais e projetadas em cena. Este fato conduzia a plateia a novos propósitos artísticos claramente delineados pelos grupos, mas não avançava, por exemplo, na questão da interatividade; deixava questões em aberto, possibilidades a partir da tecnologia digital empregada que podiam ser mais bem aproveitadas em novas montagens.

Partindo deste pressuposto, o experimento teatral realizado pelas duas companhias contextualiza-as como agentes, na busca de compreensão das ações comunicacionais existentes atualmente através dos recursos digitais. Tal tendência pode ser verificada como reflexo de nossos tempos, remixados por uma série de suportes tecnológicos que permitem, em parte, compreender subjetividades sociais e relacionais de nossa época e, por outro lado,

colocam em perspectiva relativista contextos diacrônicos, onde a co-presença sincrônica de elementos revela o processo cumulativo de saberes teóricos e práticos do fazer cênico, agora aliado à ciência e prática tecnológica atual.

A simbiose ocorrida entre as artes cênicas, a linguagem audiovisual e a hipermídia, manifesta no uso dos dispositivos digitais, coloca estes espetáculos como exatas expressões caleidoscópicas de características inquietas. Sua conexão entre linguagens conecta diferentes culturas e lugares, onde seus agentes criadores podem, através desse novo meio emergente, se posicionar como sujeitos ativos dentro dos questionamentos levantados pela arte contemporânea, principalmente a diluição de barreiras ancoradas em estâncias superlotadas de conceitos pouco identificados com o descentramento vivenciado pelo atual sujeito pós-moderno.

Com base no apresentado até aqui, pode-se perceber que são muitas as influências que ao longo da história vem colaborando para talvez o surgimento de uma variação de um meio de expressão existente, no caso o teatro; ou o surgimento de um novo meio, ainda sem nome. De qualquer forma, o que se presencia neste momento é, possivelmente, o desenrolar de um novo meio de expressão, e tal fato pode ser encarado como estimulante e assustador. Afinal, estes novos espetáculos propõem a constituição de um nível diferente de imersão frente ao conteúdo que apresentam; estão por diversas vezes mais conectados ao processo contínuo da construção da obra no jogo incessante de múltiplas escolhas e imagens e conexões apresentadas aos espectadores, que uma obra com significado aparentemente fechado, de estrutura linear, com início-meio-fim definidos, bem como todos os elementos constituintes (artistas-texto-público-tempo-espço) de sua linguagem dentro dos limites conhecidos da visão dominante que se tem das artes cênicas.

Curiosamente, mesmo com as conexões entre elementos da montagem em alguns casos, vide os espetáculos da Phila 7, tornarem os mecanismos de hipermídia quase imperceptíveis ao público, valorizando o aspecto tradicional do espaço cênico, estes mesmos dispositivos acionam áreas sensíveis para o público e artistas, criam novas “interfaces” que representam, se olhadas atentamente, aspectos de simulação de uma condição pós-moderna complexa.

A comunicação nesse novo postulado cênico tem com o acréscimo do hipermediático o aumento da relação entre público, criadores e obra. Os sentidos a serem extraídos de tais produtos estéticos não são mais dados unicamente por uma fonte ou autor; eles obedecem à

ordem das dezenas ou centenas de estímulos, conscientes ou não, aos quais estes dois grupos comunicantes são submetidos. As entranhas da construção de cada detalhe do que virá a ser apresentado, transfere-se das preposições monológicas para o dialógicas; e a obra fica mais aberta a diferentes significados. Acredita-se que este processo comunicacional, centrado na colaboração das duas partes do acontecimento teatral configurem esta estética a algo similar às obras propostas da artista Ligia Clark, em sua série esculturas dobráveis “Bichos”, onde a construção da obra está em permanente processo e é dependente da ação do público. Mesmo que isso aconteça de maneira tímida nos espetáculos da Phila 7 e Station Opera House, este é um caminho que está sendo perseguido por alguns grupos, como veremos na sequência deste trabalho. O que vale ser ressaltado aqui é que a integração dos mais variados elementos cênicos com os digitais e mistura de linguagens busca, intimamente (mesmo através do caos da superlotação do palco), constituir a unicidade da obra apresentada, servindo mais como uma ferramenta e mecanismo, de uso intencional e talvez eficiente, na busca por uma ampliação de sentidos e significados racionais ou sensíveis contidas neste tipo de espetáculo.

4.2 O PRINCÍPIO DA INCERTEZA E NARRATIVAS CALEIDOSCÓPICAS

As associações e conexões entre os diferentes componentes presentes nesta estética em particular dos espetáculos até aqui mencionados, mesmo que não utilizadas em sua totalidade, mas latentes pela disponibilidade ou possibilidade de uso por artistas e público, proporciona conduzir o pensamento para algumas características que mostram-se inovadoras e transformadoras da forma cênica narrativa tradicional. Entre elas destacam-se: a interatividade, fragmentação/ampliação do tempo-espço, soma de elementos cênicos preexistentes com os mecanismos digitais, diluição de fronteiras, remixagem de linguagens, novas formas narrativas.

Para abordar cada um dos temas destacados, no entanto gostaria de atentar-se para a semelhança de princípios propostos entre os aspectos inerentes desta nova poética e linguagem estética emergente e o princípio da incerteza, proposto pela física quântica. Afinal, tal modelo serve como ideal não somente para pensar na relação dos elétrons no sistema atômico, mas também para analisar o valor expressivo de cada nota musical pela relação de dependência entre ela e as demais notas, como propôs Hans-Joachim (*apud* Gosciola 2003, p.

207), bem como fazer relação com cada elemento que está sendo colocado nos novos espetáculos a partir de sua ligação com os demais pertencentes à mesma obra.

Os novos produtos estéticos cênicos fornecem através de múltiplos elementos e estímulos, material para a formação de significados para sua audiência, semelhante movimento também é usado no desenvolvimento de jogos interativos desenvolvidos para a computação atual. O usuário é quem faz a conexão e organiza estrategicamente (conscientemente ou não) os grupos de conteúdo e suas relações, compondo para si uma história única. A probabilidade passa a ser um componente expressivo do jogo e fazer cênico e, as variáveis de conexões, superposições, conexões e reconexões tornam-se constituintes do novo modelo proposto pelos artistas contemporâneos.

Assim, trabalhar com este modelo da física quântica torna-se favorável tanto para a compreensão dos *links* possíveis de realização entre os conteúdos propostos dentro da obra, quanto por estabelecer bases para entendimento de parte do processo criativo adotado por artistas contemporâneos que lançam conteúdos e signos para interpretação de seu público.

Vicente Gosciola (2003) ilustra e resume eficientemente o modelo da física quântica e o trabalho do roteirista para hipermídia:

O modelo proposto pela teoria quântica define o sistema atômico onde os elétrons se compõem, decompõem e recompõem em ondas de probabilidade e se comunicam instantaneamente, estejam distante ou não. É um modelo muito oportuno para fazer analogia com o modelo de uma estrutura hipermidiática, onde as ligações entre os conteúdos se fazem perceptíveis ou não para o usuário, onde os links podem unir instantaneamente os conteúdos distantes ou não, como elétrons. [...] O roteirista (de hipermídia) não tem como prever as ocorrências entre usuário e obra. O roteiro pode estimar que o usuário procurará ou perceberá a presença do link por um momento e num outro não, assim como o elétron para o modelo quântico. No modelo que trabalha com probabilidades da física quântica, o link pode estar para o elétron assim como o conteúdo pode estar para o núcleo do átomo. Como vimos, é o elétron que faz a ligação entre os átomos. A teoria quântica pode calcular o comportamento dos elétrons, mas não pode precisá-lo. Assim como o roteirista da hipermídia pode estabelecer sem precisão as trilhas definidas pelo uso da obra. O roteirista de hipermídia sabe que a estrutura narrativa de sua obra necessita de um certo número de links para oferecer tal

interatividade ao usuário, mas não pode definir com precisão as trilhas que o usuário irá tomar. Aliás, mesmo considerando os limites de espaço físico para dados em disco ou a propriedade da finitude da narrativa tradicional, quanto mais diferentes forem as possibilidades de links entre conteúdos forem oferecidas, maior será a eficiência comunicacional da hipermídia. (2003, p. 209-210)

Com base no apresentado por Gosciola, pode-se com precisão também realizar uma analogia entre o modelo quântico e a escritura multifacetada das novas obras cênicas, bem como estabelecer uma relação íntima entre o trabalho do roteirista hipermidiático e o trabalho dos artistas cênicos dos novos espetáculos.

Na intenção de melhor compreender a cena contemporânea hipermidiática, é possível fazer a substituição dos elementos apresentados no livro de Gosciola por elementos provenientes da nova poética cênica. Assim, o roteirista da hipermídia passa a ser o artista cênico atual e as relações entre os elétrons e suas ligações com os átomos são substituídas pelos elementos da montagem dos novos acontecimentos teatrais. Partindo deste pressuposto, a composição destas novas obras acontece de forma similar ao sistema atômico, ou seja através de ondas de probabilidade do entrecruzamento, composição, sobreposições dos elementos lançados à cena é que vão configurando-se as estruturas das situações propostas na montagem. A ligação entre os conteúdos apresentados fica por conta do público que, realizando esta tarefa de ligar *links*/conteúdos onde eles se fazem perceptíveis ou não, cria para si a estrutura da montagem cênica e corresponde ao jogo proposto por essa nova dinâmica do fazer teatral. Ou seja, pela superposição sígnica levada à cena, e ficando a cargo do espectador, unicamente dele, fazer as conexões entre elementos colocados intencionalmente, ou entre novos elementos provenientes da justaposição de demais já presentes na cena é que são construídos os espetáculos (mesmo que estes não tenham sido pensados previamente pelo encenador ou atores).

Isto revela que nestes espetáculos, assim como no modelo quântico, é possível prever parcialmente se o espectador perceberá ou não a ocorrência de determinado elemento, mas não sabe-se se ele levará em conta ou não tal proposição apresentada na construção de sua narrativa, se fará a conexão entre os elementos apresentados como talvez tenha imaginado seu criador. A impossibilidade de previsão das conexões é parte operante deste novo fazer cênico. Até pode-se dizer que tal comportamento possa ser adotado pela plateia, mas é

impossível prever tal ocorrência com efetividade. Deste modo, tal qual o roteirista de obras hipermidiáticas, os artistas criadores destas encenações podem estabelecer sem precisão os caminhos de sua audiência; e o uso dos dispositivos digitais colabora ao trazer para a cena a possibilidade de aumentar o número de caminhos e de possíveis conexões para o público (sejam estes conscientes ou não por parte de seus criadores). E assim, como na escrita de roteiros hipermidiáticos, também se faz relevante a quantidade de diferentes elementos de qualidades distintas que são oferecidos, quanto maior seu número, provavelmente maior será a riqueza de possibilidades comunicativas da obra.

As infinitas possibilidades de significação deste tipo de obra partem de uma realização que propõe uma tarefa interativa explícita, ou quase isso, por parte de quem assiste a tal espetáculo. E dentre os aspectos destacados no início da seção, torna-se fundamental o uso que está sendo feito dos mecanismos digitais nas novas obras teatrais, pois é através da soma dos elementos cênicos tradicionais com a linguagem audiovisual e recursos hipermidiáticos que estes espetáculos exacerbam, ou pelo menos tentam ampliar, a interatividade entre artistas, obra e público. O que esta ação revela é que através da remixagem de elementos e linguagens, o modelo que está surgindo dilui fronteiras, ou pelo menos derruba algumas barreiras conceituais e práticas, misturando cinema, artes visuais, teatro, dança, *games* eletrônicos num mesmo jogo artístico. Portanto, o nascimento de novas formas narrativas é um ponto em que se deve observar com atenção.

A utilização de muitas variáveis envoltas no processo de confecção de uma obra como apresentadas até o momento nesta dissertação, apresenta quão distintas são as variantes e elementos combinatórios que podem ser utilizados no jogo em questão. O exemplo do encenador Robert Lepage e a construção rizomática de suas montagens, as ampliações espaço-temporais realizadas pelas *cias*. *Phila 7* e *Royal Shakespeare Company* servem como exemplos de construções contemporâneas propostas em diálogos com novos elementos tecnológicos. A feitura destas montagens ancoradas na multiplicidade de dispositivos distintos também carrega consigo um novo modo de compreender a composição de uma narrativa. E estas associações presentes na narratividade estética em particular dos modelos apresentados podem ser observadas através da metáfora do caleidoscópio, proposta por Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2003).

O caleidoscópico fornece uma organização das imagens em forma de mosaico valiosa para o entendimento de possibilidades de construções narrativas dos novos meios expressivos

do teatro contemporâneo. A quantidade de informações contidas numa imagem caleidoscópica é da ordem dos padrões multifacetados; estilhaços justapostos da divisão uma imagem em muitas, separadas e conectadas pelo mesmo aparelho. A disposição do sistema fornecido por tal dispositivo permite uma escolha dos padrões a serem observados por quem vê as imagens geradas da fragmentação proporcionada pela ação do caleidoscópio; é o sujeito que observa a imagem que compõem ou recompõem a imagem que deseja ver através do mecanismo em questão. A capacidade de apresentação de múltiplas formas pertence ao caleidoscópio, assim como as possibilidades de fragmentação da imagem cênica, bem como a sua (re)ordenação por parte de seus espectadores, pertencem aos novos produtos estéticos da cena contemporânea incorporada pela hipermídia.

Ao oferecer para o espectador novas maneiras de (re)construir a narrativa da obra apresentada, este tipo de espetáculo possibilita, através de seus mecanismos (principalmente o hipermidiático ancorado na linguagem digital e audiovisual), mesmo que desassistidos de intenção, a composição de novas perspectivas para os seus elementos de cena. Isso ocorre de forma impactante através dos novos aparelhos colocados no “palco”: câmeras, telas, internet, projeções holográficas interativas, etc., todos em jogo com atores e outros elementos tradicionais do teatro (figurinos, texto, etc.), pois em sua integração eles demonstram uma maior autenticidade de sentidos para uma obra conectada com a sensibilidade do tempo presente, híbrido e superlotado de informações e fontes, além de também valer-se da capacidade em pleno desenvolvimento dos espectadores e artistas de criar histórias complexas, de sentidos múltiplos, a partir do uso simultâneo de inúmeros recursos, digitais ou não.

Evidentemente que o uso do recurso hipermidiático acontece através do computador e este aparelho tão presente na sociedade atual, para as mais variadas funções e atividades, é que serve como o centro de fragmentação e projeção das imagens, sons e demais informações do espetáculo; ou seja, é o computador com seus novos recursos de softwares para os mais variados fins de manipulação de conteúdo audiovisual e textual que é o caleidoscópio. A pesquisadora Janet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003) apresenta da seguinte forma a força do computador:

Vivenciando histórias entrelaçadas como uma unidade, podemos aperfeiçoar a capacidade caleidoscópica de nossas mentes, nossa capacidade de imaginar uma vida a partir de múltiplos pontos de vista. [...] O poder caleidoscópico

do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior sensibilidade a virada do século. Não acreditamos mais em uma realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só ângulo de percepção. No entanto, retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma tela apenas, de expressar tudo o que vemos de modo integrado e simétrico. A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta de diferentes perspectivas – complexo e talvez incompreensível no final das contas, mas ainda assim coerente. (2003, p. 158-159)

O pensamento de Murray contribui para a percepção de aspectos inerentes a esta nova forma poética de composição cênica e o uso do computador como importante ferramenta de construção de uma narrativa híbrida, fragmentada, múltipla de sentidos, formas e conteúdos. Complementar a este raciocínio, que percebe o computador como ferramenta caleidoscópica e presente em quase todos os espetáculos atuais, pode-se pensar que os novos produtos estéticos possuam algumas características que os colocam em sintonia, em proximidade similar a de um coletivo, mas é necessário que se atente que é impossível unificá-lo e classificá-los como uma categoria única, de propriedades bem fixas. Afinal, mesmo com a proximidade de suas marcas, são um grupo muito heterogêneo, vista a ampla gama de experimentos realizados já apresentados e a variedade de mais alguns exemplos que virão a seguir no próximo capítulo.

Curiosamente, mesmo que não pertençam a uma classificação única, o que se pode constatar até o presente momento nesta dissertação é que estes novos produtos estéticos possuem as seguintes características em comum:

- a) Utilização de dispositivos e recursos digitais em cena (câmeras de vídeo e foto, computadores, softwares de manipulação de imagens, sons, texto, celulares, internet, streaming de vídeo e áudio, projeções holográficas, tridimensionais e volumétricas etc.)
- b) Podem ampliar sua duração no tempo e no espaço
- c) Recorrem ao uso da linguagem audiovisual em sua construção narrativa
- d) Podem deixar subprodutos como registro em sites da internet (audiovisuais, gravações de áudios, textos, etc)
- e) São interativos digital e/ou fisicamente (ou tem esta possibilidade eminente mesmo que não desenvolvida plenamente)

- f) Podem ser criados em processo colaborativos de lugares geograficamente distantes ao mesmo tempo
- g) Possuem grupos multidisciplinares de artistas e técnicos (pessoas de áreas diferentes constroem um mesmo espetáculo)
- h) Na maioria das vezes são fragmentados espacialmente durante sua execução (não podem ser apreciados por seus espectadores como um conjunto único de um mesmo lugar)
- i) Não possuem nome definido
- j) Propõem novas possibilidades narrativas (através de misturas complexas de organização de seus elementos via de montagem caleidoscópica)

Tais características os retiram da cênica tradicional; saem da visão dominante que se entende como teatro. Seu tempo, espaço, conteúdos convergem, divergem, fragmentam e ampliam sua compreensão na mesma medida em que sua forma singular de composição cênica restringe ou abre caminhos para seus espectadores. A imagem que se tem de teatro, a qual se está acostumado, desaparece e novos produtos estéticos surgem no ambiente limiar, na linha fronteira do que se conhece no mundo teatral até então com o desconhecido “cênico”. E estes eventos artísticos flertam com muita proximidade nas fontes das artes performáticas e multimídiaicas, que sempre se conceberam livres quanto a dogmas e possibilidades de experimentação de conteúdos, uso dispositivos e suportes, criação formas e linguagens tanto para artistas como para público.

Porém, o uso declarado dos recursos e linguagem audiovisuais, bem como, da hipermídia e seus dispositivos nos acontecimentos cênicos vem corroborando para a fixação de uma alteração na estética cênica contemporânea: a modificação da estrutura narrativa. Afinal, se a desconstrução da narrativa dramática já era sensível em um teatro onde as formas de concepção de montagem apresentavam um abandono, ou migração de vários artistas e grupos, das formas aristotélicas, fabulares, lineares para formas mais “desconexas”, não lineares, conhecidas como pós-dramáticas, é a partir da incorporação destes novos elementos (linguagem audiovisual e hipermídia) no jogo teatral, que a narrativa pós-dramática ganha vitalidade, força e uso sem precedentes no meio artístico atual.

A contribuição dos aspectos hipermidiáticos para o surgimento de novas poéticas imagéticas na cena contemporânea parece contribuir de maneira substancial para o fortalecimento das características narrativas do teatro pós-dramático. Percebe-se um aumento das condições para o desenvolvimento deste modo de apresentação cênica, seja pela

assimilação pelo público das novas ferramentas empregadas em cena, seu contato e pré disposição com estas novas formas e suportes, seja pelo apuro de justaposições que constroem o novo ambiente imersivo proposto em novos espetáculos, por artistas dispostos a extrapolar limites de seus conhecimentos e regras.

5 A CENA PÓS-DRAMÁTICA CONTEMPORÂNEA E OS NOVOS PRODUTOS ESTÉTICOS CÊNICOS (afirmação de uma nova poética no fazer teatral?)

5.1 CONEXÕES PÓS-DRAMÁTICAS NA CENA CONTEMPORÂNEA

É possível entender que a união de diversos elementos com as formas estabelecidas pelo teatro no decorrer de séculos possa ter criado ou colaborado para o surgimento de novas estéticas com variados suporte e apelos narrativos. Porém, ao longo dos últimos quarenta anos, o público tem encontrado outros acontecimentos cênicos distintos em forma de comunicação e expressão dramática. Eles não são mais organizados tradicionalmente em torno e/ou a partir de um texto para o evento teatral como objetivo final; são, na verdade, redefinições dos paradigmas da cena, seus elementos e sua dramaturgia, através de processos descentrados onde é composto o tecido da trama que o constitui.

A não organização do teatro através do núcleo dramático, possibilita a reescritura de um espetáculo onde os desenvolvimentos causais são estabelecidos pelo olho do espectador, que opta pela tecitura do conteúdo “dramático” a partir de reorganização do que vê, seja proveniente da performance, cinema, música, artes visuais, etc. A pesquisadora Silvia Fernandes em seu livro *Teatralidades contemporâneas* (2010) delinea bem sobre estas novas apresentações do teatro pós-dramático apresentado por Lehmann:

Quanto às categorizações do pós-moderno, o ensaísta as rejeita por considerá-las meramente periódicas, enquanto o pós-dramático teria a vantagem de se referir a um problema concreto da estética teatral. Pensando assim, estabelece as bases de seu argumento partindo da definição do teatro dramático como aquele que obedece ao primado do texto e se subordina às categorias de imitação e ação. Ainda que, evidentemente, elementos cênicos o constituam, é o texto dramático que lhe garante a totalidade narrativa e, por consequência, um significado previamente definido, que a combinação harmônica de recurso só faz reforçar. A principal ideia subjacente ao conceito de teatro dramático é a da representação de um cosmos fictício, que se apresenta em um palco fechado, ou teleológico, como queria Jacques Derrida, e é instaurado por personagens que imitam ações humanas com a intenção de criar uma ilusão de realidade. Para sintetizar melhor seu conceito, Lehmann observa que totalidade, ilusão e reprodução do mundo constituem o modelo de teatro dramático. E que a realidade do novo teatro começa exatamente com a desaparecimento do triângulo drama, ação, imitação, o que acontece em escala considerável apenas nas décadas finais do século XX. Para o estudioso, mesmo as vanguardas históricas não conseguem escapar totalmente ao modelo, pois preservam o essencial do teatro dramático ao permanecerem fiéis ao princípio da mimese da ação. A afirmação, bastante discutível, é nuançada logo a seguir pelo próprio autor, especialmente quando nota, nas vanguardas, o deslocamento da obra acabada para o acontecimento teatral, evidente no caráter processual e imprevisível dos atos performáticos dos surrealistas, por exemplo. (2010, p. 43-45.)

Ou seja, fica perceptível a proposição apresentada por Lehmann, de que nestes novos acontecimentos cênicos a partir do final do século XX existe uma quebra com a ação dramática, que serve para possibilitar ao espectador novas leituras do evento em si. Mas também é reforçada a presença do espectador como atuante do jogo; afinal, a decodificação, reagrupamento dos materiais e elementos jogados na cena são, de certo modo, a aceitação e compreensão que os efeitos narrativos tornam-se completos apenas com a produção de sentido no fecho realizado pelo espectador, e não mais puramente na preposição psicológica dada pelo texto, diretor ou atores em suas interpretações, cujo sentido era extraído (pelo

público) do apresentado no palco e não criado em conjunto, numa dialógica como nas novas obras.

Transbordam no teatro pós-dramático muitos discursos que investem nos mais diferentes segmentos. Linguagens sonoras, visuais, orais, textuais, entre outras, tornam-se fontes necessárias de ação cênica, e investem suas naturezas discursivas na produção de uma obra de significados, ao mesmo tempo, distintos e complementares, e cuja amplitude da dissolução das fronteiras entre artes, bem como, do encadeamento orgânicos entre formas e suportes tão díspares produz jogos de narratividade imprevisíveis.

Estas incertezas da nova forma narrativa, que são apresentadas ao espectador, apresentam-se como um sistema aberto de significação, uma forma mais aberta de “contar” ou produzir uma história ou efeito. Sua dinâmica interativa propõe ao público que percorra caminhos sensíveis, únicos e por vezes individuais, repletos de conteúdos aparentemente desconexos e “vazios”, mas que no momento de (re)integração, de composição de uma rede relacional demonstram-se ricos pelas possibilidades libertadoras de suas imbricações. Assim, emergem instâncias discursivas e histórias são produzidas através de efeitos de sentido; e os fragmentos multifacetados (re)aparecem como interações vivas e cheias de (re)significados.

Estes novos produtos estéticos e suas inovadoras poéticas compreendidas no que Lehmann apresentou como “teatro pós-dramático”, são mais que meras junções de extravagâncias técnicas, seus elementos de composição de montagem, a princípio, devem estar a serviço da produção de sentido, de comunicação entre seres, independente de temática abordada. Seus criadores não podem gratuitamente apenas unir elementos de áreas distintas sem hipótese, ou objetivo algum a tentar ser expresso, sob o risco de perderem-se em uma problemática de narrativas desconexas e desprovidas de sentido, seja pelo lado de cria ou de quem frui. E evidentemente que os encontros entre os grupos que compõem as chamadas artes cênicas (artistas e público), independente do novo espaço-tempo proposto pela estrutura não linear da obra, deixaria de ocorrer e qualquer probabilidade de teatralidade, efeitos discursivos/narrativos ou algo semelhante também desapareceria.

Esses modelos abertos de forma cênica não abolem a imaginação ou criatividade da cena, pelo contrário, as convocam com presença muito mais forte, pois a abertura do diálogo com o espectador na construção de sentido explora as lacunas fornecidas pela conectividade entre o que se vê em cena e o que é criado por cada espectador. O ato recombinatório, a reconstrução, a dúvida, são competências que atestam a veracidade, não só fornecida pela

multidisciplinaridade que atravessa tais eventos, mas características que instauram um processo de subversão da lógica comum e ordinária. Então, articula-se uma nova instância do fazer cênico, contaminada de universos complexos, de modelos retroalimentadores e de interações articuladas aleatoriamente.

Apesar da aparente fragilidade de tal estrutura narrativa sua potencialidade reside, como nos dizem Chantal Hébert e Irene Pereli-Contos na conclusão de seu artigo *Jogos e apostas da narratividade no teatro pós-dramático*:

Jogando com a não linearidade, o aleatório, o incerto, eles atestam a crise que sacode o mundo atual e a dúvida metafísica na qual estamos mergulhados. De fato, colocando em conexão pensamento artístico e pensamento científico como fizemos neste texto, não pensamos ter causado bifurcações na problemática da narratividade. Ao contrário. Porque, ainda que durante muito tempo tidos um e outro como estranhos esses pensamentos que se entre demandam atualmente são “todos os dois, construções de ordem e significação elaboradas pela imaginação” (Prigogine, 2001: 356). Desde então, uma das apostas das novas dinâmicas narrativas do teatro atual seria a de incitar cada um de nós a fazer prova de criatividade e de imaginação e a colocar a “inteligência narrativa” a serviço da (re)construção da história ou do relato ou do tecido narrativo do mundo cuja organização, a coerência e a inelegibilidade, no domínio do teatro tanto naquele da ciência, se mostra doravante ser função de uma troca dialógica no âmbito de um processo recursivo no qual cada um faz parte do todo. (Disponível: <http://seer.ufrgs.br/cena/article/download/9233/5314>.

Acesso em: 13 out. 2011.)

As formas de teatro pós-dramático são concretudes do tempo pós-moderno após um enorme processo cumulativo de experimentações e influências possíveis das mais variadas áreas artísticas. A expressão deste meio, relativamente novo, e sua força de comunicação afirmam as narrativas pós-dramáticas como veículos artísticos legítimos na troca e criação de sentidos e preposições em/entre agentes de um mundo relativizado, ágil e sempre em (re)construção.

5.2 O EXEMPLO DE LA FURA DEL BAUS

O grupo catalão La Fura dels Baus, formado em meados de 1979, é exemplo desse novo estilo de teatro ancorado em multidisciplinaridades colaborativas entre os meios artísticos. Suas apresentações recorrem aos mais variados estímulos na construção narrativa que é apresentada para seu público. O rompimento da linguagem verbal e textual como base para o desenrolar da ação dramática e a utilização de espaços não convencionais são algumas das características marcantes do trabalho desenvolvido pelo La Fura.

Outro aspecto muito importante do trabalho dos artistas catalães, representantes desses novos produtos estéticos cênicos contemporâneos, é a diluição da conhecida quarta parede entre público e atores, tornando imersiva e interativa a ação presente no acontecimento teatral. Esta característica produz um impacto importante sobre as composições narrativas da cena do La Fura; ela força ao limite a interatividade entre os atuantes que comungam em conjunto a cena, quase em uma espécie de ritual contemporâneo, onde é celebrada a (re)composição do sentir, do “ver” por todos os sentidos do corpo, de dar vazão ao lado irracional evocado pelos riscos assumidos em contatos com dinâmicas caóticas postas no jogo teatral, não somente para serem apreciadas e esquecidas, mas para serem vivenciadas.

Fernando Villar, pesquisador cênico da Universidade de Brasília, reúne em seu artigo intitulado “O Pós-dramático em cena: La Fura dels Baus”(2005), o conceito de Lehmann e a atuação do La Fura dels Baus como forma de apresentar as excitantes abordagens da cena contemporânea, e como elas são caracterizadas pelas interdependência de múltiplos elementos, mas principalmente o da construção narrativa em conjunto de atores e plateia:

A ausência de barreiras entre espectadores e atuantes nos trabalhos de linguagem *furera* é também a ausência ou variações intensas de distância espacial e/ou física entre eles, entre palco e plateia, interpretação e assistência, obra e recepção, sujeito e objeto. Isso significa um desafio às ontologias e epistemologias do teatro imutáveis e impassíveis ante as profundas alterações na linguagem teatral promovidos desde a década de 1960 e que continuam a reverberar na arte contemporânea. [...] Contradizendo noções habituais, as ações ou os rituais artísticos da linguagem *furera* acontecem entre, atrás, acima, abaixo, transversal, ao lado

ou na frente, mas sempre com/no público, nos amplos espaços sem arquibancadas, poltronas ou cadeiras. Esse fato pode apontar generalizações excludentes, ingenuidade ou falta de informação e comunicação entre agentes, ou ainda um apego a convenções que nem a história do teatro mantém e nem o público necessariamente segue. No programa de *Accions* em 1987, o jornalista catalão Albert de la Torre sugeria que ao invés da *violência* apontada por muitos, La Fura promovia a *violação* do espaço que o teatro convencional reserva para o “artista-rei-ator”. (2005, p.5-6)

As convenções das linguagens praticamente desaparecem no trabalho do La Fura desde o início de sua história e atualmente com a união de suas instigantes práticas de investigações cênicas aliadas aos recursos hipermidiáticos, a (des)construção ou (re)construção de sua cena ritual pós-moderna estabelece-se como uma abordagem pertinente no mundo das artes, bem como, na trajetória do grupo. Afinal, em uma cultura onde os questionamentos sobre fronteiras, choque de identidades e relativizações de ordem científica, artística e filosófica, são realidades conflitantes e confluentes, o sistema cênico *furero* de construção de narratividade prontamente atende à função de questionador e/ou catalisador de processos criativos, e cria, através de seus recursos fragmentários, sistemas de movimentos de expansão e contração através dos quais relações, sensações, relatos, e histórias se constroem interrompemente em ambos os atuantes (artistas e público).

5.3 A CONSTRUÇÃO DA MULTIPLICIDADE DE SENTIDOS. (uma nova e possível teatralidade?)

Essas desorientações reproduzidas pelos novos produtos estéticos cênicos contemporâneos, também podem ser encaradas com uma série de analogias esquizofrênicas relacionadas à condição pós-moderna. A soma de múltiplas facetas e releituras antigas e contemporâneas está questionando certas taxonomias excludentes, fazendo que obrigatoriamente sejam repensadas formas, consideradas no passado como defasadas ou restritas, como novas dimensões do poder estraçalhador da arte. A percepção de quebra de tais barreiras, aliada às conjunturas digitais presentes na vida ordinária proporcionam um cenário fértil para novas realidades e fazeres.

Noções de efemeridade, unicidade, multiplicidade, entre outras, precisam de revisão em uma poética cênica que produz resultados estéticos calcados na transdisciplinaridade como fonte primária de sua força criativa. Pois, a instabilidade da cena ancorada em fluxos retroalimentadores e justapostos de aparelhos digitais e analógicos, de elementos do mundo do carbono e do silício propagam uma estética ritmicamente acelerada, transmitida e arraigada nas terminações nervosas das redes conectadas e sua velocidade instaura a potência da metamorfose virtual e imprevisível.

Não se sabe os caminhos que serão percorridos no andamento dos acontecimentos cênicos apresentados em espetáculos dessa natureza híbrida pós-moderna, nem onde seu público irá confluír ou intuir significâncias narrativas retiradas das atualizações latentes de ações descontínuas provenientes de formas artísticas inéditas. O que é possível afirmar é que no trajeto realizado durante a ação cênica, compartilhada por “criadores e fruidores”, existe uma constante atualização das variantes correspondentes do imaginário de ambos os grupos, afinal a ligação entre os fragmentos, originada de um pensamento descontínuo, molda para todos os envolvidos no evento, uma (co)autoria de conjuntos repletos de sensações polifônicas, mas por vezes similares de suporte e sentidos.

A voracidade com que a linguagem audiovisual e a hipermídia incorporaram-se nos acontecimentos cênicos impressiona. Tal aproximação, de certo modo originada nas artes performáticas dos anos sessenta do século XX, aparecem em amplos campos e aspectos do fazer teatral simultaneamente e podem ter produzido uma possibilidade de reposicionamento, de novas perspectivas dos elementos cênicos constituintes (**artistas-texto-público-tempo-espço**), conforme definidos no capítulo 1 desta dissertação.

Esta ação de ampliação de uma tríade para um quinteto como apresentada no início deste trabalho; transforma o simples ato de atentar-se para dois elementos (tempo-espço), subtendidos na tríade essencial do teatro apresentada por Magaldi, em uma pertinente percepção da ação das influentes características da pós-modernidade no acontecimento teatral. Neste tempo híbrido atual, a ação cênica precisa ser (re)contextualizada não só por quem a executa, mas onde ela é executada e onde existe e também onde quem a recebe (ou contracena) está e onde a ela responde, bem como, em que tempo e através de que meios a correspondência entre uma ou ambas ações ocorrem. Assim, a relativização de tempo-espço nas ferramentas de comunicação através da hipermídia permitiu a explosão destes dois aspectos no universo cênico, sendo extremamente influentes em todo processo de

desenvolvimento teatral, e produzindo novas possibilidades estéticas e novos fazeres poéticos, que precisam ser incluídos em um revistar de conceitos sobre elementos cênicos constituintes como metáforas em constante transformação.

Buscar as chaves que podem estar operando uma (re) ou (des)territorialização na cena contemporânea são fundamentais para a compreensão das possíveis (re)significações de que esses elementos constituintes são acometidos devido à instabilidade trazida por mecanismos digitais e suas novas linguagens. Pois o uso remixado de tais dispositivos na composição cênica acarreta uma atenuação ou desaparecimento das classificações restritivas que colocariam esses novos produtos estéticos definidos apenas como teatro, ou cinema. E recoloca em outro lugar o novo fazer artístico, a partir de um sistema de interatividades caóticas, e da participação dos espectadores dentro de uma quantidade imensa de transformações que propiciam ao mesmo tempo uma arte interativa, imersiva, de conteúdo metafórico e mediatizado, onde a reformulações de antigos conceitos e saberes é colocada em choque com a presença (de carbono e silício) de novas situações expressivas. E o incremento de sensibilidades e variantes significativas por parte de artistas e público é articulado de forma flexível, numa reescritura cênica orgânica entre redes colaborativas que geram modificações de processos cognitivos e apontam para obras geradoras de novas vias múltiplas e conectadas na formação de sentidos. Neste sentido, Cohen comenta que:

As novas escrituras e suportes cênicos instauram novos espaços dramáticos pela incorporação do acontecimento em tempo real – em clara miscigenação dos espaços do real e do ficcional. Mitologias pessoais, fetiches, comunicações na rede, acidentes, compõe a grande cena das redes. Por outro lado, o dilema, já apontado por Walter Benjamin, ao digladiar com as filosofias iluministas e materialistas – para quem o tempo é matéria quantificável, o progresso está ligado as ideias de futuro e as técnicas são suportes para a dominação da *natura* – é retomado no contemporâneo, que supera, a nosso ver, o cinismo pós-moderno articulado nas ideias de paródia, pastiche e fetichismo, resgatando a prioridade de um sujeito da experiência, de um tempo de presentificação e de transcendência, da *teckné* em estreita relação com a *physis*. Retoma-se, com as redes, um espaço de autoria e de mídiaativismo que se contrapõem ao discurso dominante do Broadcasting televisivo. Ao criador contemporâneo lega-se portanto, de um lado, a extrema experimentação e busca pessoal, nos complexos territórios da

trauerspiel (“tragédia da existência”) apontados por Benjamin, por mecanismos que se direcionam para a construção de uma mitologia pessoal, e de outro, o contato premente com as novas técnicas, que antes que obliterar os sentidos propõe a ampliação do *telos* humano. (2003, p. 100)

Ou seja, no projeto de (re)criação de um fazer estético cênico contemporâneo conectado com seu tempo e contaminado pelas esferas das novas mídias e suportes tecnológicos prenuncia-se, através do simultâneo e do midiaticizado, uma composição polissêmica e polifônica que articula memórias, imaginários, construções de ordem coletivas e individuais de mitologias fundantes das subjetividades de todos os envolvidos no acontecimento teatral. Instaure-se a construção da multiplicidade de sentidos. E seu aparecimento anuncia-se sob a forma de fusões entre formas carbônicas e silícicas, analógicas e digitais, que operam as alternâncias de fluxos de sentidos que propõem, através dos novos produtos estéticos, paisagens poéticas inscritas em uma temporalidade e especialidade própria dos novos signos teatrais. Os *inputs* e *outputs* provenientes destas formas e seus elementos de montagem, digitais ou não, pós-modernos ou não, estabelecem novos pontos de partida para investigações cênicas e criação de outras linguagens, onde as trocas entre os componentes existentes na montagem geram um (re)construir da cena com processos contínuos; estas (re)construções são possibilitadas pelo salto quântico da experiência cênica via processo cumulativo de técnicas, suportes e significados, do que é/foi transmitido, recebido, trocado entre agentes presentes em um ambiente de tráfego de distintas, complementares e inéditas teatralidades na pós-modernidade.

6 CONCLUSÃO

Nessa parte final pretende-se relacionar o que foi apresentado nos quatro capítulos deste trabalho, resgatando pontos principais vistos em cada um e fazendo a correspondência entre eles que possibilite verificar as perspectivas de (re)significação nos elementos cênicos constituintes a partir da incorporação da linguagem audiovisual e hipermídia. A oportunidade de pensar sobre os diversos mecanismos influentes no desenrolar de uma estética emergente contribui para percepções do processo retroalimentador entre sujeito e contexto, bem como de áreas aparentemente distintas nesta pós-modernidade. Por isso, antes de começar a revisão dos conteúdos apresentados, deseja-se dar uma olhada para exemplos que estão, ou foram, desenvolvidos em áreas próximas, como uma forma de perceber a conexão cada vez mais ativa e estreita entre ciência, tecnologia e artes no tempo presente.

A complexidade estética contemporânea também aparece em outras áreas artísticas e começa, de certo modo, a embaralhar também os paradigmas em seus elementos fundamentais. Toma-se o cinema como primeiro exemplo. O cinema possui como características principais a de se assistir uma obra pronta, finalizada, onde a interatividade do espectador apresenta-se “apenas” na capacidade de (re)significação do conteúdo apresentado no filme, não podendo de forma alguma interagir fisicamente com a história que acontece na tela. Também a caracteriza a sua repetição idêntica em cada projeção, pois se trata, conforme observou Walter Benjamin sobre as obras de arte sujeitas à reprodução técnica e perfeita. Ou seja, podemos assistir inúmeras vezes o mesmo filme, sem interagir com os atores da tela, e

“apenas” (re)significa-se os conteúdos, ações e situações apresentados na película. Mas nestes tempos do digital e recursos hipermediáticos, a incorporação destes mecanismos e suas novas tecnologias está possibilitando que estas duas características sejam alteradas. Já existem produtos “cinematográficos”, ou que ao menos tenham como sua linguagem central seus elementos, que permitem a interação dos espectadores com os atores na tela, mesmo estes estando pré-gravados; ou a execução ao vivo do evento “cinematográfico”.

Um dos experimentos do *live cinema* (em tradução livre – cinema ao vivo) ocorreu na cidade de São Paulo no ano de 2009, e as cenas do longa-metragem *Fluídos* eram gravadas ao vivo e editadas poucos segundos antes de serem exibidas na sala de cinema. Algo muito semelhante ao antigo tele-teatro, no início da era da televisão, mas com a distinção de que ao contrário da história se concentrar em um único estúdio, as cenas percorriam diversos lugares da cidade. A transmissão das imagens das diversas locações ficava por conta de redes sem fio e via cabo para transmissão dos dados. Elas chegavam a uma central que editava e depois eram projetadas na tela de cinema. Agora, o antes controlável e repetível cinematográfico passa a também estar sujeito às intempéries da ação ao vivo, dos erros técnicos, das improvisações e, inclusive, do clima nas locações a céu aberto e, mesmo assim, segundo sua proposta, deveria desenrolar-se do início ao fim uma vez que começasse sua ação. O mesmo filme jamais seria repetido em um evento dessa natureza. A pergunta que passa a ser lançada é: somente as artes cênicas teriam o efêmero em sua forma agora? Mesmo sendo uma iniciativa tímida, já aponta para um caminho de diluição de fronteiras e aproximação de linguagens feita por outros artistas, oriundos de *backgrounds* diferentes daquele do cênico, o foco deste trabalho.

Outro exemplo são os filmes interativos que podem ser assistidos em salas de cinema ou sites na internet. Existem alguns exemplos deste tipo de possibilidade na arte cinematográfica, mas o destaque para a evolução deste gênero começa a ganhar força através de dois exemplos: O filme brasileiro *A Gruta* de 2008 e o americano *The Last Call* de 2010. Ambos os trabalhos permitem a quem assiste à obra interagir para comandar os caminhos dos personagens. A diferença entre eles além da veiculação, pois o brasileiro é um projeto que está em um site e o americano rodou em salas de cinema, é o meio através do qual se podia interagir com as imagens pré-gravadas, alterando a sequência do filme que era assistido. No caso brasileiro, a interação ocorria através do site onde teclando alguns botões que surgem na tela o espectador decide algumas das ações que ocorrem na cena; no caso americano, na

entrada do cinema os espectadores cadastravam seus números de celulares e no decorrer do filme o personagem podia ligar para eles e perguntar para qual lado deveria ir, a fim de evitar ser assassinado.

Os processos de interatividade em ambos os casos só ocorrem graças às evoluções dos aparatos tecnológicos, como softwares e computadores. Mas, o importante nestes exemplos é que similar ao que acontece em eventos cênicos, como no teatro de rua, onde a plateia, quando perguntada sobre alguma questão, decide o que acontece em cena através da simples votação de um levantar de braços, os eventos audiovisuais estão instaurando características de outros lugares em seu desenvolvimento técnico e assim alterando as estrutura de suas concepção artística e por vezes suas possibilidades narrativas. Ou seja, os caminhos destas áreas diferentes podem, se desejarem, unir-se através de artifícios hipermidiáticos, caminhar, mesmo que hipoteticamente, para o mesmo lado em conjunto, destruindo algumas barreiras que os classificavam, ou os isolavam como áreas artísticas.

Outro exemplo do uso de tecnologia digital invadindo o mundo real, ou ambiente *off-line*, é o da cantora holográfica 3D *Hatsune Miku*. Ela não existe em presença de carbono (carne e ossos) é apenas um projeção tridimensional através de hologramas, ou seja, ela é uma presença de silício (virtual). Apesar disto, esta cantora tem realizado inúmeros shows e apresentações musicais ao vivo em casas noturnas e auditórios no Japão, com milhares de pessoas assistindo de forma presencial. Esta personagem foi desenvolvido pela empresa Crypton Future Media, inicialmente destinado apenas para as telas planas dos computadores onde, através de um programa conhecido como *Vocaloid*, pessoas podiam compor músicas, com sons e letras a serem cantadas pela personagem. A voz da cantora utiliza um banco de dados da voz de uma atriz japonesa para formar palavras e frases inteiras, e são reorganizados pelo programa de computador na sequência ordenada pelo usuário. Mas devido ao enorme sucesso do programa nos computadores, decidiu-se tentar dar “vida” à personagem para maior interação com os fãs da “musicista”. E a solução encontrada foi através da projeção holográfica tridimensional em escala 1:1. A performance e interação convencem tanto que a cantora holográfica, mesmo dependendo de um sofisticado sistema de interação para “atuar”, ganha com o passar do tempo mais público interessado em seu trabalho e com desejo de interagir e compor para a intérprete.

Este caso evidencia a evolução tecnológica e o cruzamento entre os mundos real e virtual, online e off-line, demonstrando tanto o desaparecimento de fronteiras entre esses

universos, como a força já existente que pode ser incorporada em acontecimentos teatrais. Caso desejassem, artistas ou produtores poderiam utilizar semelhante avatar como um dos personagens de seus espetáculos, em contracenação entre eles e com atores reais (carbono). Poderiam inclusive, se desejassem, fazer com que suas representações só se encontrassem no ciberespaço sendo assistida apenas através da tela dos computadores ou dispositivos móveis pelos espectadores. Um exemplo semelhante a esse ocorreu em 2006, quando a cantora norte-americana Madonna apresentou-se em um show musical ao lado da banda Gorillaz. A interação entre eles no palco só foi possível devido a recursos de projeção holográfica tridimensional. O resultado final da performance e a interação entre os músicos para todos que assistiram a apresentação no auditório ou pelas telas de televisores e computadores foi convincente, dando de certo modo, um começo em escala mundial da utilização de tais recursos tecnológicos.

Para encerrar os exemplos de como os avanços dos recursos hipermediáticos de outras áreas, em contato com formas artísticas preexistentes, trabalham para a diluição de fronteiras entre a comunicação dos mundos *online* e *off-line*, real e virtual, e de como os dispositivos eletrônicos e digitais na era da mobilidade, conforme Lúcia Santaella, apresentada no capítulo 1, podem revolucionar as formas de narratividade, de interatividade e expressão, menciona-se o projeto *Touching Stories* e o console de videogame *Kinect* desenvolvido pela Microsoft.

O projeto *Touching Stories*, da agência Domani Studios em conjunto com a produtora Tool of North America, é uma série de quatro filmes interativos desenvolvidos para serem “vistos/jogados” no IPAD, um dispositivo eletrônico do tipo tablet da companhia americana Apple. É um aplicativo (software) onde existem filmes interativos, onde quem assiste pode alterar os acontecimentos da narrativa e ações que acontecem na tela. Mais sofisticados que a maioria dos filmes e projetos interativos, a diferença deste trabalho para o filme interativo brasileiro *A Gruta* é o fato de ser um produto desenvolvido para trabalhar com várias funcionalidades do dispositivo computacional para o qual foi desenvolvido, entre eles o recurso de acelerômetro, que permite ao usuário girar, balançar a tela em diferentes posições e assim modificar elementos dentro da cena que está sendo apresentada.

O console *Kinect* para videogames, desenvolvido pela empresa Microsoft, é uma possibilidade para os jogadores de games interagirem com os jogos eletrônicos sem a necessidade de estarem usando os tradicionais controles (*joysticks*). Esse recurso inova nas

possibilidades de jogo, pois, através de duas câmeras do aparelho e de um sistema de processamento, ele marca 48 pontos do corpo do jogador, assim através do mapeamento das articulações do usuário que se posiciona em frente do dispositivo, é possível fazer com que o personagem exibido na tela responda às ações realizadas pelo jogador, que agora pode agir sem nenhum “controle remoto” nas mãos, e brinque/interprete semelhante ao atores a interpretarem com objetos imaginários.

Ambos os projetos tem a interatividade, ou sua melhora, como base para relacionar através do digital as possibilidades de construção narrativa no ato de contar ou participar de “histórias” com uma rede de significações que só pode ser edificada por quem é “espectador” dessas obras via esses novos mecanismos. O uso destes dispositivos e suas possibilidades em ambientes cênicos e outros acontecimentos artísticos é eminente, vista a rápida apropriação dinâmica e não dogmática, realizadas por artistas, técnicos e produtores de outros recursos inovadores no desenvolvimento de sua arte.

Assim, até aqui foram descritos alguns exemplos de desenvolvimento de tantos projetos criativos que utilizam os recursos digitais e hipermediáticos para ampliar as características de suas fontes originais, que estão sendo realizados em outras áreas científicas e artísticas, no mais diversos países, por inúmeras pessoas, grupos e empresas das mais distintas áreas em trabalho e esforços conjuntos.

Com base no apresentado acima, ainda neste trabalho apresentar-se-á uma visão sobre as possibilidades decorrentes da integração do mundo cênico contemporâneo, através de seus novos produtos estéticos e técnicas transdisciplinares de montagem com as tecnologias digitais detalhadas nos exemplos supracitados. No entanto, agora se pode voltar a concentrar foco no objeto central deste estudo, ou seja, os elementos cênicos constituintes e suas possíveis (re)significações via incorporação de recursos, meios e linguagens digitais e audiovisuais.

O presente trabalho teve a oportunidade de apreciar o surgimento de exemplos de novos produtos estéticos nos trabalhos exemplares das companhias brasileiras Phila 7 e Teatro para Alguém, das britânicas Station Opera House e Royal Shakespeare Company, do encenador franco-canadense Robert Lepage e do grupo catalão La Fura del Baus. Todos estes trabalhos cênicos contemporâneos contemplam características da possível nova linguagem estética que está sendo desenvolvida através da integração das novas tecnologias e novas poéticas nos acontecimentos cênicos. Também podem ser considerados como novos produtos

estéticos oriundos de uma nova poética do fazer cênico, ancorada no uso de diferentes fontes para criação, na multiplicidade de elementos em suas montagens, de processos cumulativos de diferentes saberes, de um contexto pós-moderno onde sujeito, seu ambiente e ações cotidianas misturam-se e retroalimentam-se gerando camadas de diferentes intensidades em trabalhos cênicos onde trafegam sem hierarquia aparente as clássicas formas artísticas e as novas escrituras envolvidas no desenvolvimento de tais produtos híbridos. São claras demonstrações das possíveis (re)significações das artes cênicas em um mundo de carbono e silício.

Talvez alguns dos aspectos dessa nova linguagem, pelos exemplos dos espetáculos e técnicas empregadas por grupos e companhias, apontem que seu desenvolvimento apresentasse em estágio inicial e a presente análise seja transformada em demasiado esforço para contemplar um objeto muito próximo. Afinal, a própria falta de uma nomenclatura de tais acontecimentos artísticos expõe, de certa maneira, ao mesmo tempo a fragilidade de uma forma tão instável pela soma de muitos elementos e demonstra, por outro lado, a ampla possibilidade de um porvir de uma nova estética em plena formação. Pois, os começos carregam em si as possibilidades infinitas do futuro; são metáforas prontas para o uso nos mais variados momentos.

Pode-se perceber que a tríade essencial (**artistas-texto-público**) apresentada por Sábato Magaldi, onde a essência teatral fica restrita a três elementos, não dá mais conta de administrar os pensamentos, conceitos e paradigmas sobre esta emergente estética cênica. Uma revisão apresenta-se necessária. Em uma ampliação de três para cinco os elementos que constituem as artes cênicas de forma clara e evidente. Pois, mesmo que os “novos” elementos do agora, quinteto essencial (**artistas-texto-público-tempo-espaço**) das artes cênicas já estejam subtendidos na tríade de Magaldi, como sempre foi concebida no decorrer do evento teatral clássico, sua exposição e evidência atualmente é pertinente frente às transformações que ocorrem justamente em tais elementos. Se antes não era necessário pensar em tempo-espaço, talvez pela impossibilidade de modificações nesses elementos no fazer teatral, hoje é com o advento do digital, suas tecnologias e novas mídias, as fronteiras sofrem o encurtamento ou total desaparecimento de separações destes elementos nas formas estéticas e fazeres dos novos produtos. Isso torna imprescindível um refletir sobre o fazer cênico, sua

poética e estética a partir deles e seus efeitos adjacentes nos outros elementos constituintes envolvidos: artistas, textos e públicos.

Claramente, como produtos de um processo cumulativo de desenvolvimentos artísticos de distintas áreas ao longo do tempo, desde Duchamp e os surrealistas, passando pelas artes performáticas até somar forças com a incorporação da linguagem audiovisual e todos os recursos existentes e emergentes do campo digital, os espetáculos pós-modernos apresentam em sua montagem cênica e processo criativo, características que subvertem a lógica tradicional do teatro conhecido até então. Não se pode mais, neste tipo de espetáculo, simplesmente ir a um edifício, sentar-se, assistir a atores representando, conceituar e significar sobre o conteúdo apresentado pelo dramaturgo ou encenador e ir embora, como acontece na visão dominante de teatro.

Agora, o público em um novo lugar e tempo é quem (re)constrói as estruturas narrativas do acontecimento. Ele seleciona, edita conteúdos, interage com atores e elementos do espetáculo, em ambientes reais e/ou simulados, através de mecanismos presenciais ou digitais. Os artistas são “obrigados” a enunciar suas atuações/ações de forma aberta e experimental, junto com epifanias visuais multiplicadas nas telas do espaço físico ou virtual. O espaço é fragmentado, atuantes encontram-se e interagem em ciberespaços somados aos ambientes físicos. As unidades clássicas de tempo/espaço/ação modificam-se, e o processo constante e cíclico de suas (re)configurações emerge. A obra apresenta-se mais que aberta, está dilacerada em processo contínuo pelas intervenções e experimentos que (re)desenham sua nova geografia, seu novo espaço, através de justaposições e sobreposições dos procedimentos criativos empregados na cena pós-moderna.

As novas arenas de representação, como defende Cohen, possibilitam através da co-autoria simultânea entre artistas e público a escrita de um novo tecido cênico, orgânico em sua trama pós-dramática, não linear, não fabular, não aristotélica (não tendo mais causas e consequências estabelecidas em unicidade). Uma nova trama de princípios questionadores das ações e situações puramente psicológicas emerge, e tem como princípio genético elevar a estrutura narrativa para inéditos dizeres e efeitos sensíveis, propondo assim; um fim, um meio e um início em ordem aleatória, no encontro das simbologias coletivas e individuais. Uma nova preposição de formas narrativas constituem o novo acontecimento cênico, que se configura apenas como diferente, e não melhor que o conhecido teatro “tradicional”, seja em suas interações ou expressões artísticas.

Os elementos constituintes das artes cênicas em um mundo de presenças constantes, seja sob forma de carbono e de silício, estabelecem paralelos entre os princípios da física quântica e suas ligações atômicas e as conexões neurais e digitais do mundo ordinário contemporâneo em diversas frentes da vida cotidiana. Eles não só ativam a (re)composição dos fragmentos da imagem caleidoscópica do universo teatral, a fim de reconsiderar antigos esquemas formativos lineares em sua nova “dramaturgia”, como preenchem o aparente vazio criado a partir de histórias desconexas, que não obedecem uma lógica determinista, sob o apreço de uma estética ou de uma poética que atravessa realidades objetivas e apresenta verdades não únicas e plenas.

Mas estes elementos de constituição do fazer cênico, talvez (re)significados neste outro tempo-espço da cena atual, apresentam-se como consequências inevitáveis da explosão entre as variadas articulações dos quinteto essencial das cênicas e suas interações com os novos meios expressivos (audiovisuais e hipermidiáticos, somados ao cênico), e (re)surjam como os novos anseios e expressões legítimas da comunicação e do entendimento de um nova realidade descentrada, onde as abordagens múltiplas conduzem todos os envolvidos do processo criativo por caminhos confluentes dentro de uma nova, e possível, dimensão artística.

Desse modo, percebe-se que resultam redimensionados os processos poéticos da cena contemporânea, contaminada pelas mais diferentes correntes artísticas, em suas técnicas, estéticas e fazeres. E o surgimento dos novos produtos estéticos ultrapassa as formulações configuradas em comportamentos de receituários repetidos e enquadrados nas narrativas pertencentes ao mero acúmulo de áreas. Em princípio, são minuciosas criações de associações e coeficientes discursivos que interagem entre si no jogo estabelecido de (re)posicionamentos da nova construção paradigmática cênica, onde artistas-texto-público-tempo-espço assumem novas funções e compreendem novos fenômenos e assim configuram mais que definições preexistentes; são representações detalhadas do sujeito e do contexto pós-moderno, expressas através de novas modalidades cognitivas ubíquas.

Portanto, ao identificar mudanças nas produções cênicas, devido ao seu contato e fusão com o audiovisual e o hipermidiático, pode-se vislumbrar alterações nos seus elementos constituintes. E assim, como consequência dessa integração, as perspectivas de (re)significação dos elementos acontecem e eles são apresentados transmutados, já sintonizados com as novidades apresentadas em uma nova forma de expressão.

Os artistas, sujeitos atuais dessa arte, são habitantes de um tempo onde o descentramento os apresenta como identidades contraditórias e não resolvidas, como representantes de múltiplos e complementares veículos de expressão cultural. Seu trabalho não reside mais em apenas lançar pistas para o público a partir de um texto dramático; ele foi deslocado para tornar-se a ação que ao mesmo tempo em que arremessa no espaço informações díspares de textos, imagens e sons, também as une, as conecta sob forma de sistemas abertos corporificados através de sua voz, de sua presença de carne e osso, até mesmo quando esta é deslocada para outra substância pelas operações virtuais. A interpretação aproxima-se do jogo performático, as técnicas empregadas por atores correspondem ao montante de técnicas que eles conseguiram absorver durante todo seu percurso artístico durante a vida. Eles vêm de áreas distintas, mas atuam em conjuntos num mesmo espetáculo, e as ações feitas por esses artistas nutrem a mistura de métodos teatrais seculares com técnicas modernas de dança, cinema e improvisações contemporâneas das artes visuais. São os representantes, que através da sintonia fina de seus corpos, exprimem e imprimem através de diferentes disciplinas e habilidades artísticas, o novo jeito coletivo e descentrado de gerir os processos poéticos que formam os novos produtos estéticos.

O texto, antes fonte primária de quase toda construção cênica, agora assume o pressuposto da linguagem pós-moderna, pode ser qualquer coisa que possibilite a leitura ou interpretação por parte de quem assiste ao espetáculo. Perde seu posto de ponto de partida, torna-se mais um dos elementos apresentados em cena. Seu tecido é orgânico, sua trama composta de tudo o que é apresentado ao público por meio dos diferentes elementos e trabalho dos artistas. E seus criadores, os “antigos” dramaturgos, são substituídos por uma nova raça de criadores transdisciplinares, que unem a ele coisas diversas, e transformam seu novo formato de redação em confluência de fragmentos de imagens, de sons, de palavras e caracteres, de elementos tão distantes quanto possíveis em conteúdo e forma. E assim dão ao novo texto o caráter de uma “colagem” onde a leitura acontece de forma espiral e/ou caótica. O texto também recebe as qualidades do efêmero, surge e desaparece na medida exata da interação de artistas e público no andamento do espetáculo. Apresenta-se como sobreposições do que é emitido em cena e é a resultante das relações entre seus ritmos, espaços, tempos e silêncios, é um tecido tramado em conjunto com fios polifônicos e polissêmicos.

O público, o outro sujeito da arte, parte essencial do acontecimento cênico, sem o qual este não existiria, agora ganha papel de destaque no encontro entre os dois grupos que

compõem o fazer teatral, pois torna-se notável a mudança paradigmática que assume este grupo nos novos espetáculos artísticos. Pois agora, é ele quem de forma interativa assume as funções de atuante no fazer cênico em conjunto com os artistas, isso de forma mais exacerbada e clara. Seja através da sua participação silícica em cena via dispositivos digitais, seja pela sua participação carbônica na seleção e apreensão dos fenômenos que ocorrem em sua presença. O fato é que o público é o sujeito que, de forma coletiva ou individual, (re)constrói a narratividade textual no pós-dramático. É ele que almeja encerrar o ciclo das possibilidades apresentadas, e mesmo sabendo que este não se encerra nunca, mesmo assim busca significância no que está sendo apresentado e (re)compõe a visão de um todo cheio de enquadramentos e sentidos para ele. O público posiciona-se nestas novas obras como agenciador de conexões e relações, saberes e sentidos entre as partes do todo.

O tempo, como unidade dramática, é desafiado, e por vezes até desconstruído. Pode ser encontrado fragmentado, relativizado na atuação formada pelos diversos elementos que compõem o mesmo espetáculo. Sua desconstrução acontece com a ajuda dos recursos audiovisuais e digitais empregados na composição da linguagem cênica pós-moderna e pós-dramática. Os computadores e seus softwares conectados entre si fornecem a este elemento a aparição sob diferente facetas, através de imagens pré-gravadas, multiplicadas nas telas e transmitidas pela internet, gerando duplos e dobras temporais onde coexistem amplificadas textualidades de variada intensidades e inter-relações entre os signos presentes no espetáculo, vindas de muitos lugares. O fluxo temporal também passa a ser dilatado, ampliado em experimentos que compreendem interações entre performers e plateia, pois suas ações mesmo que realizadas em tempos distintos e desconexos uns dos outros, podem ser reagrupadas por ambos e gerar sentido no ciberespaço onde elas se encontram.

O espaço, outra unidade dramática que pode ser implodida pelos recursos hipermidiáticos, também se torna instável, dividido, sobreposto, fragmentado. Multiplicado pelos meios e dispositivos digitais, ele pode ser um ou muitos no desenrolar cênico na mesma montagem “teatral”. Pode configurar-se como esfera de carbono no encontro presencial entre pessoas e/ou esfera de silício no encontro de avatares, mas de qualquer modo, através do encontro simultâneo ou individual de presenças distintas é o elemento que pelas suas (re)significações inscreve novas geografias em uma poética em pleno desenvolvimento. As modificações deste elemento cênico constituinte colaboram para a transcendência do trivial nesta forma artística, afinal os encontros de presenças separadas pelas fronteiras físicas em

um mesmo (ciber)espaço possibilitam ao “teatro” expandir-se e trazer o que está fora do edifício, jogado no mundo físico e das redes, para dentro de suas paredes e lançar para fora, para o universo inteiro, suas ideias e conteúdos, não mais aprisionados na caixa preta.

Portanto, verifica-se através dos novos produtos estéticos que os elementos cênicos constituintes na pós-modernidade podem estar sendo (re)significados desde a incorporação da linguagem audiovisual, no início do século XX, e pela recente entrada da hipermídia. Assim, como foi sugerido anteriormente, neste momento de fechamento de ideias abre-se espaço para uma visão, uma possibilidade de apontamentos para caminhos que podem ocorrer com esta miscigenação de linguagens, tecnologias e elementos tão diversos.

Mesmo sabendo que qualquer tentativa de “ver” o futuro quase sempre se demonstra improdutiva, este exercício de imaginação permite apontar, após a demonstração do imaginado, para duas conclusões sobre o que está acontecendo na contemporaneidade e por isso acredita-se em sua validade.

O acontecimento cênico do futuro, pela mistura de tudo o que já foi apresentado neste trabalho poderia ser da seguinte forma: o evento seria concebido por técnicos e artistas de inúmeras áreas e seu início poderia acontecer antes do que se está acostumado atualmente nos espetáculos, muito antes de entrar-se no edifício teatral. Aconteceria em algum aplicativo interativo localizado em site ou dispositivo móvel (celular ou tablet) onde estariam colocadas informações, textos, sons, imagens e outras referências que pudessem ser assistidas e manipuladas pelo público. Já formando a primeira rede de contatos com os conteúdos e signos propostos pelos criadores desta nova forma artística. Assim, além de integração por meios digitais com o “espetáculo”, seria proporcionada em um primeiro momento a possibilidade de interação entre público e criadores, postagens em sites de conteúdo criado pelos espectadores a serem compartilhados neste estágio inicial da montagem. Também seriam aproveitados na sequência do processo nas apresentações, colaborando no processo imersivo da obra. O conteúdo gerado pelos espectadores já formaria em si mesmo uma rica gama de significações que preparam atuantes e público através da troca de preposições imagéticas, sonoras e textuais para o evento subsequente.

Como são utilizados os recursos digitais, o espetáculo poderia ser composto de artistas e público dispostos por todo o globo terrestre, desde este primeiro estágio relatado acima, até quando seus componentes declararem o final do “espetáculo”. Esta desterritorialização

ampliaria o espetáculo no espaço e no tempo, pois seria possível a utilização de conteúdo armazenado online conectado em várias localidades geográficas, locais de apresentação.

Os palcos poderiam ser vários, localizados fisicamente em diversas cidades ou países, ou poderiam ser na casa de cada espectador através de sua televisão ou computador, ou até mesmo na rua (de forma presencial ou não) pelos dispositivos móveis de acesso a internet, mas todos estariam conectados entre si. Poderiam também ser palcos holográficos via projetores tridimensionais móveis de escala 1:1 em outros teatros, isso com plateias ao vivo vendo e participando de toda a ação, simulando o que já se conhece como estrutura cênica de palco (seja arena, italiano, elisabetano, etc.). Também poderia ser uma projeção miniaturizada do evento inteiro, semelhante a um tabuleiro de xadrez, mas com telas múltiplas e sensores interativos para realizar ações de personagens, ou proporcionar outros ângulos de visão do mesmo evento. Elas também seriam realizadas através de um projetor holográfico tridimensional, mas móvel e pequeno. Outra possibilidade neste tipo de evento seria a dos espectadores poderiam saltar das variadas possibilidades de espaço cênico como desejassem.

Os personagens seriam os artistas e técnicos envolvidos, vindos de diferentes áreas artísticas, somados aos espectadores. Estes poderiam manifestar-se sob a forma de avatares por meio de voz, imagem ou texto da sala de suas casas ou através de mecanismos localizados em pontos do próprio edifício teatral, ou mesmo dos mais variados lugares que possuíssem o equipamento necessário para estas ações.

Os espectadores poderiam ser os personagens que desejassem, desde que ele fosse colocado à disposição pelos criadores de forma prévia (pela viabilidade técnica de cada evento individual), e a possibilidade de manipulação de tal avatar seria por meios múltiplos (voz, sensores corporais, imagens sons, textos, etc.). A troca, ou compartilhamento simultâneo de personagens poderia ocorrer tranquilamente entre espectadores e com artistas também, onde ambos os manipuladores executariam as ações em conjunto sendo um único personagem.

O texto poderia obedecer a um roteiro pré-determinado construído previamente pelos criadores, ou poderia ser um roteiro colaborativo através da rede, criado por muitos “espectadores”, ou até poderia ser algo construído em cima de improvisação imediata entre todos. Também poderia obedecer a uma temática prévia, como poderia ser a encenação de um clássico shakespeariano.

O tempo e espaço onde a ação do “espetáculo” ocorreriam seriam dilatados ao máximo se assim desejassem seus criadores e “espectadores”, ou poderiam obedecer unidades preestabelecidas das convenções existentes em outras obras, como por exemplo a duração de um filme longa-metragem. Estes elementos não se articulariam através de um centro único, seriam regulados pela complexa rede de dispositivos e sistemas que unidos representam as possibilidades de concretude do acontecimento.

As articulações entre todos os envolvidos no evento, que jamais poderia ser compreendido em um espaço-tempo único, aconteceriam pelas presenças simultâneas de carbono e silício de seus integrantes espalhados por diversos lugares do planeta, e que utilizariam as ações presenciais, os dispositivos digitais e as ferramentas disponíveis atualmente (e outras que surgirão) na criação, armazenamento e compartilhamento das informações e conteúdos que formariam o acontecimento artístico de forma íntegra e única. Todos envolvidos teriam a possibilidade de flertar e expressarem-se em uma arte de forma autônoma no meio de outras tantas, ou através de sua mistura. Este tipo de espetáculo poderia deixar subprodutos digitais ou físicos, das mais variadas formas, a serem manipulados virtualmente ou não pelos “espectadores” que tiveram contato com a obra.

Apesar de um “espetáculo” deste tipo parecer algo improvável, existem vários desenvolvimentos tecnológicos de áreas como as engenharias de materiais, computação, comunicação, entre outras tantas que já possuem tecnologias e dispositivos capazes de operar tais formulações. Estes aparelhos já existem ou estão sendo aperfeiçoados ou desenvolvidos em laboratórios mundo afora. E caso operassem em um sistema conjunto poderiam possibilitar o surgimento de um acontecimento artístico semelhante. Esta ação artística seria completamente interativa e performática, apesar de sem centro definidos, seus conteúdos e interatores poderiam agir de variados lugares e formas; seria uma mistura muito próxima ao Holodeck (da série de televisão *Jornada nas Estrelas*), dos jogos de videogames e aplicativos cibernéticos interativos atuais.

Mesmo sendo algo fruto da imaginação deste pesquisador, este exercício do pensar aponta, conforme já ressaltado, para duas possíveis conclusões. A primeira reside em algo essencial do desenvolvimento do próprio teatro, síntese da de união das essências artísticas dos elementos que a compõem e a sua reconfiguração em algo único e distinto. Assim, o teatro tem em sua “evolução genética” a capacidade de absorção dos mais distintos meios expressivos com os quais entrou em contato no decorrer da história e apropriando-se das suas

essências criou a si mesmo. Isso vale para as questões de ordem prática e tecnológica aplicadas aos mecanismos da cenografia, iluminação, figurino, variações do palco, etc. E também é válido para o que era absorvido sobre questões políticas, filosóficas de ordem social ou cultural, ou de gêneros como o popular e o erudito. Os diferentes “teatros” nunca ocuparam os lugares uns dos outros, pois teatro, como coloca Magaldi, sempre expressou seus qualitativos em diferentes épocas conforme o contexto apresentado:

A palavra teatro vem acompanha normalmente de um adjetivo. Os defensores da ortodoxia cênica recusam algumas qualificações por julgá-las pleonásticas. O conceito de teatro já compreenderia, por exemplo o social e o popular. Essas reivindicações extremadas, no entanto, não impedem que se dependure sempre um qualitativo ao teatro. As escolas afixam-se a ele: teatro romântico, realista, naturalista, simbolista, expressionista, surrealista, futurista, dadaísta, etc. (1998, p.99)

Não seria estranho pensar então que dentro do contexto pós-moderno presente surgisse daqui alguns anos, um teatro com o qual todos estivessem familiarizados com o múltiplo, com o transdisciplinar, com o somatório simbiótico do teatro e do digital. Quem sabe até pudessem desfrutar com alguma naturalidade dos apreços do teatro digital, ou das diferenças produtivas do teatro virtual frente ao palco italiano convencional. Seriam ambos remixes, com nomes já definidos, classificações surgidas das formas híbridas da hipermídia com os resquícios tradicionais das cênicas em suas ações mais íntimas. Pois a evolução do teatro comprova o poder de sobrevivência desta arte e sua capacidade única e simbiótica (ou, às vezes, osmótica) ao longo do tempo, além de sempre conseguir extrair para seu benefício o que acha de proveitoso nos processos diferenciados com os quais se relaciona.

A segunda observação refere-se ao momento histórico presente que se apresenta como um momento ímpar no possível surgimento de uma nova expressão artística, de uma nova arte. Obviamente esta arte ainda não possui nome nem classificação, mas vários são os indícios apresentados neste trabalho, de ordem filosófica, social, tecnológica e cultural que podem talvez servir de base para um pensar o nascimento dela, seja através de um tempo correspondente ao tempo vivido no surgimento de outras vanguardas, período correspondente

ao vivenciado por Duchamp e pelo coletivo Fluxus, vivenciado no surgimento e afirmação da arte performática e do *Happening*.

Os indícios de uma presença tecnológica que marca e invade tantos territórios simultaneamente, como é o caso dos recursos hipermidiáticos atualmente em seu diálogo com os mais distintos suportes artísticos é similar e remonta aos indícios que ocorreram quando o advento do vídeo invade a cena estética e artística no final dos anos de 1960. Hoje, não se questiona mais sobre alguns nomes de produtos artísticos surgidos nesta época. Alguns deles, inclusive, já possuem editais governamentais para apoio as suas práticas de desenvolvimento, fato que demonstra uma assimilação de várias partes da sociedade frente a estes produtos estéticos que uma vez foram inovadores e não tiveram, por um período de tempo, um nome. Está-se falando das conhecidas nomenclaturas: video-arte e video-dança. Estes processos artístico-experimentais, frutos de uma época que se notabilizou por experimentações transgressoras, hoje são relativamente bem definidos ao referente de classificação no universo das artes em geral. Possuem características que podem uni-las como uma forma de expressão autônoma e, do mesmo modo, torná-las independentes das demais, mesmo que em seu processo de construção histórico e de cada obra realizem de algum modo uma mimeses do movimento criativo teatro, ou seja, é o processo resultante de muitas essências.

Tais fatos podem estar ocorrendo neste período histórico da pós-modernidade, pois a hipermídia e seus recursos digitais, de velocidades sem precedentes, proporciona modificações de lógicas lineares em ordens não lineares e afeta, de forma prática e sensível, os saberes e ações sobre as substâncias usadas como matéria-prima do fazer artístico.

As conexões em rede também estão alterando os processos cognitivos de assimilação, produção e reprodução de conteúdo de qualquer natureza. Uma revolução via digital de ordem sem precedentes atingiu os diferentes pedaços da vida humana em suas mais distintas instâncias e transmutou para sempre algumas ações da atividade humana em eixos fundamentais. Várias atividades de comunicação, culturais e sociais acontecem de forma diferente do que era realizado no século passado. Isso não traz em si o gene benéfico de melhoria, não carrega por si a condição de que sejam melhores que as formas antigas, apenas são diferentes. Mas, sendo formas diferentes, emergentes de um momento histórico também caracterizados por revoluções, torna-se também legítimo pensar em uma forma nova de arte, diferente, inédita como meio de expressão conectado e/ou oriunda do mundo cênico, mas que

talvez não seja teatro e sim outra coisa, de potência artística forte e latente, de poética única e de estética própria. Isso pode estar ocorrendo talvez nesta era e os trabalhos das companhias e grupos usados como exemplos neste trabalho, talvez sejam o início de uma variação ou surgimento de uma nova arte.

O pensamento sobre as implicações das inovações no mundo cênico relacionados nesta dissertação evocaram algumas perguntas, apresentadas no capítulo 2, e que surgiram como desdobramentos dos questionamentos sobre as inovações poéticas e estéticas do fazer cênico via incorporação de elementos da hipermídia e linguagem audiovisual. Algumas delas já tiverem as suas respostas apresentadas no corpo do texto deste capítulo conclusivo. Estas perguntas eram referentes às transformações sofridas pelos elementos cênicos constituintes neste processo de miscigenação, e sobre os caminhos e apontamentos para o futuro dessa união do audiovisual, da hipermídia e do fazer teatral. Porém, outras merecem ser respondidas para auxiliar no encerramento deste estudo.

São elas:

- 1 Já foram produzidas obras que realmente exploram toda a expressividade desta interação?

Vários são os grupos e companhias que estão se lançado no desafio de caminhar sobre estas desconhecidas paisagens artísticas. Alguns deles foram apresentados nesta pesquisa e são exemplos da diversidade de linguagens e possibilidades emergentes proporcionadas pelos novos meios expressivos incorporados ao universo cênico. Porém, acredita-se que seja improvável que em um meio tão instável e imprevisível como este que foi apresentado, as obras e trabalhos de investigação cênica possam ter explorado toda a expressividade destas interações. Afinal, como foi demonstrado, trata-se de um processo em estágio inicial de desenvolvimento, onde diferentes variantes influem no resultado final da obra a ser apresentada, e por isso muitos outros experimentos entre os diversos elementos empregados nas montagens atuais provavelmente gerarão desdobramentos estéticos mais sofisticados no avançar e processo cumulativo de desenvolvimento desta linguagem.

- 2 Já é conhecido todo o alcance da expressividade desse meio? E já foram potencializados seus usos?

A resposta para esta pergunta inicia-se na resposta apresentada acima, e desenrola-se pelo mesmo caminho de uma interação inédita entre princípios artístico inovadores e emergentes. Pois, acredita-se que a cooperação cada vez mais estreita entre ciência e artes, bem como os avanços tecnológicos em diversas áreas da computação, comunicação, engenharias é que pautarão e potencializarão a nova poética e estética que está a ser desenvolvida tanto por artistas e público em novos espaços e tempos híbridos e contemporâneos.

- 3 Já existe um apuro de linguagem no desenvolvimento de uma obra com estas características de interação entre novas mídias e artes cênicas?

De certo modo, pode-se dizer que sim, pois são muitas as inovações já apresentadas e propostas por artistas e grupos que utilizam e desenvolvem esta linguagem remixada em diversas obras criadas por eles. Porém, se apreciado o potencial do porvir de tal estética, pode-se pensar que afirmar que um apuro para esta linguagem é demasiado cedo e impróprio. Afinal, não somente através dos desenvolvimentos tecnológicos é que serão construídos os novos “espetáculos”, mas também sobre apuros de linguagem, este organismo vivo, e sobre as modificações sociais, culturais e filosóficas do contexto onde estão imersos tanto artistas e público que constroem juntos o futuro dessa nova expressão artística e comunicacional.

- 4 Já aprendemos a “ler” um produto desta natureza?

Esta pergunta também pode ser respondida de ambas as formas. Pelo lado positivo da resposta, podemos dizer que se está cada vez mais conectado com produtos de diversas origens e qualidades constitutivas de tecnologias e das artes, fato que aproxima quem “lê” esta obra pós-moderna e pós-dramática da fruição talvez considerada ideal a quem se lança no desafio de vivenciar estes espetáculos. Contudo, pelo lado negativo da resposta, acredita-se que não se esteja preparado para tal “leitura” devido à gigantesca quantidade de informações contidas em uma só obra; e a necessidade de sairmos de uma posição passiva, à qual se está acostumado, para uma posição ativa na fruição e construção de espetáculos tão múltiplos.

Mas, pode-se apontar que um caminho para uma melhor “leitura” e “compreensão” é o de ir ao encontro destes novos produtos, permitindo que o jogo realize-se ao máximo, sem concepções prévias por parte de quem o assiste. Mesmo demonstrando-se tarefa de árdua execução, talvez até impossível, acredita-se que somente o movimento nesta direção já possa libertar e possibilitar ao público descobertas de um leque articulado entre efeitos, sentidos, cognições e significações que ele não acreditava que poderia encontrar neste novo meio estético.

Mesmo que haja, quase sempre, a defasagem dos estudos teóricos sobre estéticas e poéticas de movimentos artísticos e as suas práticas, ainda mais em trabalhos que tem ancorado seus métodos e atividades em características da vida e contexto pós-modernos, existem alguns estudiosos que estão lançando-se a este desafio. Particularmente, em estudos relacionados aos desenvolvidos nesta pesquisa, este pesquisador gostaria de destacar alguns que desenvolvem trabalhos em área semelhante: a pesquisadora e professora doutora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul Marta Isaacsson que investiga sobre a interferência das novas mídias no contexto do teatro, a mestranda da UniRio Jacqueline Rodrigues que pesquisa sobre as fronteiras da cena contemporânea na era das novas tecnologias; a tese de pós-graduação apresentada por Rodolfo Araújo sobre a Cia. Phila 7 e o teatro digital e o jornalista Leonardo Foletto, que foi contemplado em um projeto pela Fundação Nacional das Artes – FUNARTE, no edital de reflexões críticas em mídias digitais e produção cultural na internet para a realização de um livro sobre “O efêmero em questão: produção de um livro reportagem sobre teatro na internet a partir do caso Teatro para Alguém”. Todas pesquisam sobre assuntos que gravitam em torno de temas semelhantes, mas com suas subjetividades e olhares distintos tem dado contribuições significativas para buscar a compreensão destes novos produtos estéticos, seus fenômenos e as prováveis contribuições nas poéticas do novo fazer “teatral”.

Obviamente devem existir mais alguns pesquisadores no ambiente acadêmico atentos às questões relativas, ou próximas às demonstradas neste trabalho, mas os autores acima citados já servem de exemplos da pertinência desta discussão nos ambientes de pesquisa e reflexão, e apresentam a importância do fomento de discussões desta natureza em espaços universitários e na sociedade.

Para encerrar, pretende-se apresentar alguns pontos que após o trajeto percorrido apresentam-se em aberto. São questionamentos a serem respondidos futuramente em uma

pesquisa de doutorado, como pretende desenvolver este pesquisador. Afinal, tratar de um assunto tão multidisciplinar como este deixa variadas perguntas para reflexão e contextualização. Pois, se hoje já existem novos produtos estéticos cênicos para apreciação e se seus fazeres são provenientes da inteligência e construção coletiva, do uso de novas tecnologias e dos recursos hipermidiáticos integrados as redes cibernéticas juntamente com o fazer cênico tradicional, questões referentes a imaginário, autoria, memória e esquecimento fazem-se potências expressivas de um questionamento sobre esse fazer artístico renovado em suas potências expressivas.

Assim, as perguntas: que autores são esses? Eles existem? Quais seus discursos? Eles são constituídos de um imaginário único no processo de criação e fruição? É possível a existência de um único imaginário? Mesmo que somente para estas obras? Como essas novas configurações afetam a construção da linguagem e a troca de informações no processo comunicacional? São postas em cena? E pensar a criatividade neste período atual será pensar em como a linguagem envolve, associa e distancia os processos mais distintos de construção de saber e assim influência todos os campos de nosso conhecimento, reformulando conceitos antes tidos como imutáveis. Por isso, continuar a pesquisar sobre autoria e imaginário no processo criativo dos novos espetáculos cênicos apresenta uma possibilidade científica válida para a comunidade acadêmica de revisitar tais termos, ampliar vocabulário, conceitos e através do olhar atento para a construção de uma obra artística pode-se olhar para uma espécie de “mini-mundo”, um microcosmo em formação constante onde elementos, conceitos e metáforas utilizadas para sua efetivação são as mesmas presentes na formação fundamental das diversas áreas da academia. Portanto, analisar o desenvolvimento do processo criativo e o uso de seus elementos em ação no contexto de criação permite atentar para as mudanças que estão ocorrendo na comunicação humana nos dias de hoje através dos caminhos da constituição da linguagem, do jogo cênico. E revisitar termos (autoria, imaginário, memória e esquecimento) será um jeito de buscar as novas formas de apresentação e constituição de concepções subjetivas e mutantes que nos formam enquanto seres humanos e sociais.

Pois, como ressalta Janet Murray no capítulo final de seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003):

Frequentemente supomos que as histórias contadas em um meio são intrinsecamente inferiores àquelas contadas em outro. Houve quem afirmasse que Shakespeare e Jane Austin trabalharam com formatos

menos legítimos do que os usados por Ésquilo e Homero. Cem anos após sua invenção, a arte cinematográfica ainda ocupa espaço marginal nos círculos acadêmicos. O próprio ato de assistir televisão costuma ser rejeitado como uma atividade inerentemente inferior à da leitura, independentemente dos conteúdos envolvidos. Mas a beleza narrativa não depende do meio. Contos da tradição oral, histórias ilustradas, peças de teatro, romances, filmes de cinema e programas de televisão, todos podem variar do fraco e sensacionalista ao comovente e brilhante. Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui. (2003, p. 255)

Nesse sentido, pode-se imaginar que talvez seja possível evoluir e alcançar múltiplos meios inovadores e sensíveis de expressões artísticas, sempre conectados com seu tempo. E independente de suas classificações, que façam com que todos se sintam cativados por sua força e originalidade. Neste sentido, é possível imaginar que todos os movimentos lançados em busca de percepções e ações, possam transformar-se em entidades geradoras de novas compreensões de mundos válidas.

REFERÊNCIAS

- ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- ARAÚJO, Rodolfo. **Play on Earth: o teatro digital como trânsito de espaços, tempos e narrativas**. Disponível em: <http://www.guionactualidad.uach.cl/spip.php?article3775>. Acesso em: 15 dez.2010.
- Arte do Cíbridismo**. Disponível em: <http://culturadigital.br/artedocíbridismo>. Acesso em 10 nov. 2010.
- AZEVEDO, Isabel; OLIVEIRA, Rosa maria; LARDOSA, Fernando. **Arte e ciência, um novo olhar na Arte contemporânea**. Acta do 5 congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga, 2007. Disponível em: <http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/5sopcom/article/viewFile/150/146>. Acesso em: 22 set. 2010.
- BARBOSA, Ana Mae & AMARAL, Lilian (organizadoras). **Interterritorialidades: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Edições SESC SP, 2008.

BARONE, Luciana Paula Castilho. **Projeções poéticas: Influência do advento das técnicas da iluminação, do cinema e do vídeo sobre a cênica moderna e contemporânea.**

UNICAMP. Disponível em:

http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/I_encontro_inter_artes/16_Luciana_Barone.pdf. Acesso em: 22 set. 2010.

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida.** Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2005

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas.** São Paulo: Perspectiva, 1974.

BULHÕES, Maria Amélia. **Arte em rede web e processos estéticos híbridos.** PPG Artes Visuais/UFRGS. Disponível em:

<http://www.anpap.org.br/anais/2007/2007/artigos/033.pdf>. Acesso em: 02 out. 2010..

CAGE, John. Diary: “Audience 1966” In PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality.** London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem.** São Paulo: Perspectiva, 1989.

_____. **Work in progress na cena contemporânea.** São Paulo, 1998.

_____. **Pós-teatro: Performance, tecnologias e novas arenas de representação,** (p. 327-333). IN: Teoria Digital – 10 anos do File. São Paulo; Imprensa Oficial, 2010.

CIOTTI, Naira. **A subjetividade humana atravessada.** III Congresso de pesquisa e pós-graduação em artes cênicas. Memória portal ABRACE, 2003. Disponível em:

<http://www.portalabrace.org/Memoria%20ABRACE%20VII%20.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2010.

CONNOR, Steve. **Cultura pós- moderna: introdução às teorias do contemporâneo.** São Paulo: Edições Loyola, 1993.

Cultura Digital. Disponível em: <http://culturadigital.br/teatralidadedigital/>. Acesso em 03 nov. 2010.

- DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DIXON, Steve. **Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.
- DOMINGUES, Diana. **A vida pós- humana e complexidade digital nas práticas transdisciplinares em arte e ciência**. Grupo Artecno UCS. Disponível em: http://www.polemica.uerj.br/pol23/cimagem/p23_diana.htm. Acesso em: 05 dez. 2010.
- ECO, Humberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- Exmachina**. Disponível em: <http://lacaserne.net/index2.php>. Acesso em 05 out. 2010.
- FERNANDES, Silvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- Filme interativo Ressaca**. Disponível em: <http://www.ressaca.net/#>. Acesso em 10 fev. 2011.
- GARCEZ, Rodrigo. **O teatro de imagens de Robert Lepage e os fluxos rizomáticos**. GT: territórios e fronteiras, IV reunião científica de pesquisa e pós-graduação em artes cênicas. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/ivreuniao/GTs/Territorios/O%20teatro%20de%20imagens%20de%20Robert%20Lepage%20e%20os%20fluxos%20rizomaticos%20-%20Rodrigo%20Garcez.pdf>. Acesso em: 11 fev. 2010.
- GRAU, Oliver. **Virtual Art: From Illusion to Immersion**. Cambridge MA and London: The MIT Press, 2004.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.
- GONZALEZ, Anxo Abuín. **Algumas considerações sobre a possibilidade de um teatro virtual**. Artigo complemento ao volume Escenários Del Caos, 2005. Disponível em: https://bdigital.ufp.pt/dspace/bitstream/10284/856/1/cibertxt2_35-49_gonzalez.pdf. Acesso em: 19 mar. 2011.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac. São Paulo. 2003.

HACKER, P. M. S. **Wittgenstein. Sobre a natureza humana**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

HÉBERT, Chantal & PERELLI-CONTOS, Irene. **Jogos e apostas da narratividade no teatro pós- dramático**. Cenas e Conexões. Disponível em:
<http://seer.ufrgs.br/cena/article/download/9233/5314>. Acesso em: 13 out. 2011.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

ISSACSSON, Marta. **A criação de Robert Lepage e o modelo pós-dramático**. Disponível em:

http://www.ceart.udesc.br/ppgt/urdimento/2008/urdimento_11.pdf. Acesso em: 14 jan. 2011.

_____. **Diálogos do ator com a tecnologia**. Disponível em:
http://territorioteatral.org.ar/html.2/articulos/pdf/n3_02.pdf. Acesso em: 06 dez. 2010

_____. **Fluxos de imagens videográficas e seu modo operatório sobre a cena**. Disponível em:
<http://www.portalabrace.org/vreuniao/textos/processos/Marta%20Isaacsson%20-%20Fluxos%20de%20imagens%20videogr%20El%20ficas%20e%20seu%20modo%20operat%20o%20sobre%20a%20cena.pdf>. Acesso em: 30 nov. 2010.

JAMESON, Frederic. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. **Espaço e imagem: teorias do pós moderno e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1994.

_____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 1997.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JORDAN, Ken Eds. **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**. London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.

La fura dels Baus. Disponível em: <http://www.lafura.com/web/index.html> .Acesso em 04 jan. 2010.

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

LEMOZ, André. [Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea](#). Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. [Olhares sobre a cibercultura](#). Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. [Cibercultura](#). São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2007.

LIMA, Luiz Costa (seleção). **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

LOBO, Rafael Haddock (organização). **Os filósofos e as artes**. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

MAGALDI, Sábato. **Iniciação ao teatro**. São Paulo. Ática, 1998.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge MA and London: The MIT Press, 2001.

MASCARELLO, Fernando (organização). **História do cinema mundial**. Campinas. São Paulo: Papirus, 2006.

MCLUHAM, Marshall. [Os meios de comunicação como extensões do homem](#). São Paulo: Cultrix, 2000.

MELLO, HELENA. A CULTURA E A ARTE NO CIBERESPAÇO. DISPONÍVEL EM: [HTTP://WWW.QUESTAODECRITICA.COM.BR/2009/01/A-CULTURA-E-A-ARTE-NO-CIBERESPACO](http://www.questaodecritica.com.br/2009/01/a-cultura-e-a-arte-no-ciberespaco). ACESSO EM: 04 JAN. 2011.

MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Editorial Estampa. 1988.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no cyberspaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

_____. **Inventing de medium**. Disponível em:

http://www.newmediareader.com/book_samples/nmr-intro-murray-excerpt.pdf. Acesso em: 16

jan. 2011

NOVAK, Marcos. **“Liquid Architectures in Cyberspace”** In PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.

PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. **Multimedia: From Wagner To Virtual Reality**. London and New York: W.W.Norton and Company, 2001.

PAREYSON, Luigi. **Estética -teoria da formatividade**.3.ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

_____. **Os problemas da estética**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PEREIRA, Vinícius Andrade. Marshall McLuhan. **O conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos**. Unirevista – Vol.1. Disponível em:

http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/Unirev_VAndrade.PDF. Acesso em: 01 dez. 2010.

PIERCE, Charles S. Escritos Colegidos. In: **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. **Semiótica**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.

Phila 7. Disponível em: http://www.gag.art.br/cia_phila_7. Acesso em 12 nov. 2010

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: Exo Experimental org, 2005.

RAYMUNDO, Jacqueline Rodrigues de Souza. **Teatro digital: Fronteiras da cena contemporânea na era das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Unirio, 2010.

Royal Shakespeare Company. Disponível em: <http://www.rsc.org.uk/>. Acesso em 17 dez. 2010.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura**.Porto Alegre:Sulina, 2003.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. [Linguagens líquidas na era da mobilidade](#). São Paulo: Paulus, 2008.

_____. [Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura](#). São Paulo: Paulus, 2003.

_____. [Linguagens líquidas na era da mobilidade](#). São Paulo: Paulus, 2008.

SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Edufba, 2006.

SANTOS, Alckmar Luiz dos. **Leitura de nós: cyberespaço e literatura**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Station House Opera. Disponível em: <http://www.stationhouseopera.com/>. Acesso em 20 fev. 2011.

Teatro para alguém. Disponível em: <http://www.teatroparaalguem.com.br>. Acesso em 28 out. 2010.

VILLAR, Fernando Pinheiro. **O pós-dramático em cena: La Fura dels Baus**. Brasília: Revista Humanidades, 2005.

ANEXOS

DVD COM IMAGENS DE TRECHOS DE ESPETÁCULOS E ENTREVISTAS DOS SEGUINTE ARTISTAS E PROJETOS:

- ♣ **ROBERT LEPAGE**
- ♣ **CIA. PHILA 7**
- ♣ **CIA. TEATRO PARA ALGUÉM**
- ♣ **LA FURA DELS BAUS**
- ♣ **ROYAL SHAKESPEARE COMPANY**
- ♣ **CINEMA AO VIVO**
- ♣ **CINEMA INTERATIVO**
- ♣ **PROJEÇÕES HOLOGRÁFICAS**