

POZZETTI, Gislaine Regina. **Repensando os paradigmas das constituintes cênicas na Era Digital**. São Paulo, SP: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital. Universidade do Estado do Amazonas, Escola Superior de Artes e Turismo; Professora Adjunta do Curso de Teatro.

RESUMO: Este artigo é parte da tese de doutoramento apresentada em 2017 à PUC-SP; tem como objetivo repensar as constituintes cênicas pelo viés das tecnologias emergentes. Coloca-se, assim, a problemática que envolve a compreensão das práticas teatrais clássicas e a hibridização com as tecnologias atuais. Utiliza-se como metodologia a análise de 08 (oito) espetáculos, a saber: *Play on Earth*, *Jukebox 1*, *@.com*, *Ato de Comunhão*, *Marlowe: o judeu de Malta*, *Ovono*, *Such Tweet Sorrow* e *Feliz Aniversário* que dialogam com os paradigmas da presença, do espectador, do ator, do cenário, do figurino e da escritura dramática. Depreende-se, assim, que a coexistência de paradigmas anteriores e paradigmas atuais – advindos das releitura ou atualização, são essenciais às práticas que desejam representar o século XXI, entendendo que as tecnologias digitais atuais têm capacidade de transcender o pensamento axiomático, ampliando a lente que habitualmente usamos para ver, ouvir e sentir, desconstruindo-a e recompondo-a para que possamos entender a nova sociedade que se configura por meio da relação homem e máquinas.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologias digitais: Constituintes Cênicas: Paradigmas.

ABSTRACT: This article is part of the thesis presented in 2017 to PUC-SP; aims to rethink the constituents of stage by the bias to emerging technologies. Thus, the problematic that involves the understanding of theatrical practices and the hybridization with the present technologies. The methodology used is the analysis of eight shows: *Play on Earth*, *Jukebox 1*, *@.com*, *Ato de Comunhão (Act of Communion)*, *Marlowe:: the jew of Malta*, *Ovono*, *Such Tweet Sorrow* and *Feliz Aniversário (Happy Birthday)* wich dialogue with paradigms, the presence, the spectator, the actor, the scenery, the costumes and the dramatic writing. It is thus understood thar the coexistence of previous paradigms, coming from rereading or updating, are essential to the practices that wish to represent the 21st. century, understanding that current digital technologies have the capacity to transcend axiomatic thinking, magnifying the lens we habitually use to see, hear and feel, deconstructing it and recomposing it, so thar we can unsderstand the new society that is shaped by the relationship between man and machines.

KEYWORDS: Digital Technologies: Scenic constituents: Paradigms.

1. OLHARES SOBRE O MESMO OBJETO

A inflação das tecnologias em todos os domínios do conhecimento repercutiu sobremaneira nas práticas teatrais, problematizando as teorias existentes e reorientando a relação entre as práticas e o público/espectador. Nesse contexto, as questões que envolvem a presença e o espectador na era digital não passam

despercebidas para as artes cênicas, ao contrário, são fontes de constantes estudos e experimentos, e vêm ampliando as perspectivas de uma nova estética e poética teatral.

O teatro, arte que já nasceu híbrida em sua essência, vem intensificando este processo a partir do final do século XX, em resposta aos múltiplos efeitos que as tecnologias digitais produzem na arte e na vida cotidiana. No início do século XXI, a pesquisadora Nadja Masura¹ empenhou-se em investigar os eventos que inseriam as tecnologias emergentes aos fazeres cênicos tradicionais, refletindo sobre eles no artigo *Explication of Digital Theatre* (2002), na tentativa de explicar o termo “teatro digital” (apud ARAUJO, 2010, p. 153). As bases propostas pela autora – o humano, o ao vivo, a interação entre os sujeitos e os códigos que transmitem significados em algum nível — também são elementos fundamentais nos estudos do grupo catalão *La Fura Dels Baus*, que em 2008 cria o Manifesto Binário. Na tentativa de explicar esse novo teatro, o grupo catalão define que o “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” (Foletto, 2011, p. 57).

A partir dessa definição, observamos que as composições e as configurações entre sujeitos e contextos, assim como as constituintes cênicas – ator / texto / espectador / tempo / espaço, tais como as empregávamos até então, passam a ser desconstruídas e reconstruídas; originando, aquilo que propõe Roat (2011): como um outro mundo para as artes cênicas constituído de carbono e de silício², em que,

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

Neste sentido, Zygmunt Bauman, no livro *Modernidade Líquida* (2012), apresenta a teoria que expressa o momento singular que vivemos; para o autor,

¹ Universidade de Maryland no Nordeste dos Estados Unidos.

² Leonardo Amorim Roat define o mundo de carbono como aquele em que o encontro de interlocutores se realiza no mesmo espaço físico e ao mesmo tempo). O mundo de silício refere-se ao encontro de um dos interlocutores, ou ambos, sob a forma digital de bit 0-1, no mesmo tempo ou não.

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

Observamos que este tempo e espaço concebido no meio líquido de Bauman, ou no mundo de silício de Roat, representam uma forma a mais de expressão, que não só nos permite experimentações, mas também proliferações de novos produtos cênicos, que “como forma e como conteúdo de expressão está condicionado às necessidades da vida” (Berthold, 2008, p. 2).

Ao acolher as inovações técnicas, o teatro também se inova, pois estabelece diálogos atualizados com a ciência e a sociedade, da qual retira força e velocidade para atender os anseios de inovação, de ressignificação, de desconstrução e reconstrução de novos olhares sobre as mesmas práticas e o próprio conceito de teatro.

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

2. PARADIGMA DA PRESENÇA

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

considera as constituintes do espaço e do tempo ampliando-a nas perspectivas de “espaço virtual” e de “em tempo real”.

Discutir a presença virtual de um ator e/ou do espectador é um processo de amadurecimento da nossa condição de indivíduo do século XXI – momento em que a tecnologia integra nossa rotina desde as ações mais simples do dia a dia. Nesta direção, refletimos com Patrice Pavis (2013):

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

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

deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma. Os atores/performers sempre estão presentes, frente aos espectadores/usuários; o que muda seria apenas a forma de sua manifestação. Ela pode ser através de carbono, no encontro de ambas as partes no mesmo espaço físico ao mesmo tempo, ou através de silício, onde um dos interlocutores, ou ambos, apresenta-se sob a forma digital de bit 0-1, ao mesmo tempo ou não; ou, por fim, as inúmeras possibilidades combinatórias de ambas as formas (p. 31).

Neste sentido, observamos que o conceito de presença virtual parece estar sendo superado, pois, o ator pode estar ausente do espaço cênico, mas absolutamente presente, uma vez que a presença deixa de ser um ato físico e visível. Assim, as condicionantes, – visível e ausente ou invisível e presente – propõem que pensemos a presença cênica em caráter de qualidade e não mais de tátil ou visível.

No Brasil, um bom exemplo desta reconfiguração artística, propiciada pelas conquistas tecnológicas digitais, é o trabalho pioneiro de Rubens Velloso³, diretor da Companhia Phila7:

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

³ Diretor da Cia. Phila7. http://www.gag.art.br/phila_7/

em cada um dos locais, eram também transmitidas para outras cidades através de um telão ao fundo do palco (Foletto, 2011, p. 102).

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

Cena de *Play on Earth*: Singapore Arts Festival, 2006.



Fonte: Station House Opera ⁴.

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

3. PARADIGMA DO ESPECTADOR

Jacques Rancière, em seu livro *O Espectador Emancipado* (2012), resume a reformulação da constituinte do espectador a partir da desconstrução da relação platônica existente entre o espectador e o teatro, posto ser o teatro “o lugar onde o público passivo de espectadores devia transformar-se em seu contrário: o corpo ativo de um povo a pôr em ação o seu princípio vital” (p.11). Rancière propõe que o espectador seja um experimentador científico, um corpo vivo a ser mobilizado pela

⁴ Disponível em: <http://www.stationhouseopera.com/project/6048/#3>. Acesso em: 13 jul. 2016.

ação dos corpos em movimento na cena, ou seja, “o espectador deve ser arrastado para o círculo mágico da ação teatral” (p. 10), de forma a tornarem-se agentes da prática.

Esta inversão de posicionamento de observador a examinador é reforçada no teatro épico de Bertholt Brecht (1898-1956) – para quem o espectador deve refinar o olhar — e no teatro da crueldade de Antoin Artaud (1896-1948), para quem o espectador deve abdicar da condição de observador.

Tal inversão apresenta novos sentidos e significados a serem estruturados pelo espectador diante de um contexto de novas propostas artísticas, que o requisitam de forma diferenciada, tal como observamos no espetáculo *Jukebox I*, apresentado pela Companhia Vigor Mortis de Curitiba-PR. A companhia desenvolve espetáculos que se hibridizam com as narrativas audiovisuais, e o interesse por experimentar as mídias sem que elas apareçam. O espetáculo *Jukebox I* utiliza da potência do olhar como canal de comunicação com o espectador, em que a presença se revela ao sermos privados do olhar, ou seja, busca na extensão da visão ultrapassar os limites do palco, do camarim, da coxia, etc.

Jukebox I: potência do olhar



Fonte: Na Mira – Guia de São Luiz ⁵.

Observa-se no espetáculo um namoro com a estética cinematográfica, em que o hibridismo orgânico se estabelece a partir da desmistificação das mídias em processo. Nesta esteira, percebe-se a apropriação das experimentações do uso do

⁵ Disponível em: <<http://imirante.com/namira/sao-luis/noticias/2015/10/23/espetaculo-vigor-mortis-jukebox-vol-1-no-dia-25-em-sao-luis.shtml>>. Acesso em 19 fev. de 2017.

audiovisual no teatro a partir das ideias de Robert Lepage – para quem o vídeo modifica o ambiente (articulação da linguagem audiovisual com a cênica para o benefício de ambas) e de Frank Castorf, para quem o vídeo é uma extensão do ambiente que potencializa o olhar estendendo-o para onde ele não chega. Neste cenário, o teatro deixa de ser uma coisa única e passa a ser muitas coisas ao mesmo tempo. A montagem, desse modo, cria uma experiência teatral singular.

A cada apresentação de Junkebox I, seis pessoas são sorteadas para escolher as cenas que serão “tocadas” dentro da caixa (a junkebox). Cada pessoa sorteada assiste à cena escolhida sentada em uma cadeira, disposta na lateral do palco, de frente à uma janela na qual vê-se o interior da caixa.

Janela da *jukebox* através da qual o espectador sorteado assiste ao espetáculo



Fonte: Grupo Casa – Coletivo de Artistas ⁶.

Os demais espectadores assistem ao que acontece na caixa através da projeção em um telão disposto no centro do palco. O espetáculo também oferece a alternativa de, em algumas apresentações, ser transmitido ao vivo, em tempo real, via web no site da Vigor Mortis. Assim, o espectador atende às demandas tecnológicas estabelecendo mudanças em seu aparato perceptivo, ganha, também, uma outra dimensão epistemológica, pois passa a ser um espectador-participante que interage ativa e fisicamente com a obra, o qual vamos denominar de interator ⁷.

⁶ Disponível em: <<http://teatrogrupocasa.blogspot.com.br/2015/08/espetaculo-vigor-mortis-jukebox-vol-1.html>>. Acesso em 19 fev. de 2017.

⁷ Segundo Murray (2003), o que transforma um espectador comum em um interator é o processo de agenciamento, que o retira da observação passiva e o coloca em condições de um espectador e um ator ativo. O processo de agenciamento do interator com obra é o que possibilita o curso da narrativa

Os espectadores assistem ao espetáculo *Jukebox 1* através de um telão disposto na plateia



Fonte: Grupo Casa – Coletivo de Artistas ⁸.

A estrutura da *Jukebox 1* é composta por um espelho, um vidro, uma TV e uma câmera; o espelho funciona como uma mídia que potencializa o olhar, o ajuste para estabelecer proximidade com o espectador ao mesmo tempo que “quebra” a presença; o vidro permite refletir o que é projetado pela TV de maneira a interpor-se entre o espelho e o espectador, assim as projeções são vistas sobrepostas à atuação do ator; a câmera que projeta as imagens no telão do palco é fixa, desta forma, o olhar provocativo, a energia e a força dramática estabelecidos com quem está na cadeira também são divididos com os demais espectadores.

Neste contexto, depreendemos que o espectador da cadeira é também um personagem, enquanto os demais apenas assistem ao telão; tal recurso traz luz à utilização do vídeo não só como a modificação e a extensão do ambiente, como propõe Lepage e Castorf, mas, também, como gatilho de disparo para a estética proposta pela companhia Vigor Mortis: mostrar é antes de tudo privar!

da obra artística, quanto mais imersivo o ambiente, mais ativo o espectador será. Para a autora, “O interator não é autor da narrativa digital, embora possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística – a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos. Isso não é autoria, mas agência” (p.150).

⁸ Disponível em: < <http://teatrogrupocasa.blogspot.com.br/2015/08/espetaculo-vigor-mortis-jukebox-vol-1.html>>. Acesso em 19 fev. de 2017.

4. PARADIGMA DO ATOR

Entendemos que hoje o ator não é mais colocado somente na relação com o personagem, surge um novo ator, cada vez mais acoplado a dispositivos tecnológicos que multiplicam sua identidade, permitindo a manifestação de diversos “eus”, “emanados por um mesmo indivíduo, que se fragmenta nos modos das redes de que participa” (Araújo, 2010, p. 99), ao mesmo tempo, é uma soma do corpo físico ao corpo virtual. Tal cenário desencadeia a necessidade de conceituarmos esse novo ator, que responde para além dos aspectos interpretativos do personagem, segundo Pinhanez (1996, apud Ayres, 2013),

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

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

Para nós, interessam as maneiras com que essas tecnologias potencializam a complexidade humana e como solucionam, cenicamente, o acontecimento teatral. A solução proposta por *Ato de Comunhão* foi adicionar à atuação do ator Gilberto Gawronski, o trabalho de hiperator: ao mesmo tempo em que o protagonista atua, ele manipula as projeções, capturadas na internet em tempo real.

Projeções, luzes e áudio sendo manipulados pelo ator em cena de Ato de Comunhão, 2016



Fonte: ACHA Brasília ⁹.

Outro exemplo de condição “multi” do hiperator vemos em *@.com*, em que o ator João Fernandes Neto, constrói uma dramaturgia em tempo real por meio das redes sociais.

Espectáculo *@.com*, 2010, Manaus – O ator João Fernandes Neto interagindo nas redes sociais



Fonte: Acervo pessoal do ator João Fernandes Neto.

⁹ Disponível em: <<http://www.achabrasilia.com/ato-de-comunhao/>>. Acesso em: 13 jan. de 2017.

5. PARADIGMA DO CENÁRIO E DO FIGURINO

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

Primeiramente, a eletricidade representou um grande salto qualitativo às artes da cena; entendemos que para além dos avanços técnicos, a eletricidade fez todas as constituintes teatrais entrarem em ebulição e, na mesma esteira, observamos movimento semelhante e com mesma intensidade ao término do século XX e início do século XXI com as tecnologias digitais.

A incorporação da luz elétrica e o cinema deixaram no passado a fase da cenografia como arte pictórica, imprimindo um conceito de movimento que, segundo Cardoso (2002)¹⁰, “levaram profissionais e teóricos a discutir o papel do cenário no espetáculo: sua relação com o espaço, com o ator e com o público”. Hoje, programadores e designers digitais ocupam os espaços antes assumidos unicamente por cenotécnicos, artistas plásticos e arquitetos.

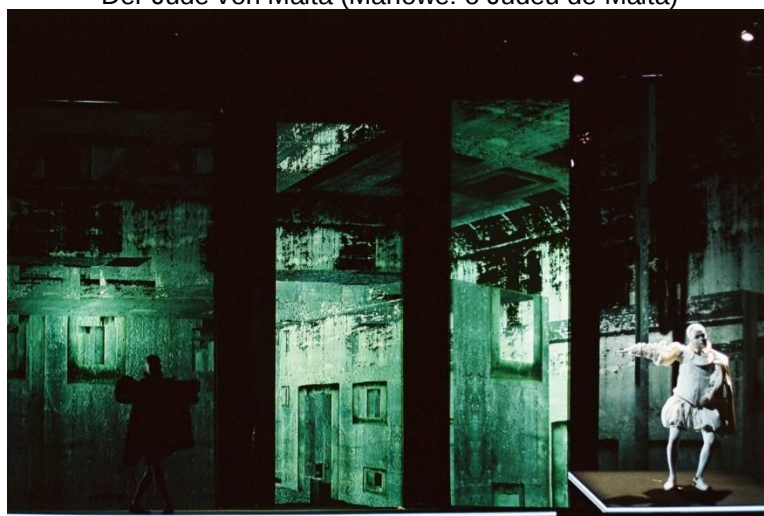
A ópera *Marlowe: Der Jude von Malta* (*Marlowe: o Judeu de Malta*)¹¹, de André Wieners, é um dos primeiros grandes projetos a conclamar o computador e a internet como papel central nas concepções cênicas: atores agem diante de cenários e trajes virtuais, projetados pelo computador. O projeto teve início em 1996, e levou seis anos para ficar pronto, os processos de concepção e realização caminharam lado a lado com todas as áreas especializadas sintonizadas com a ideia e o objetivo de Wieners: montar uma ópera que ampliasse as possibilidades das linguagens artísticas por meio das tecnologias contemporâneas.

Para o projeto de adaptação, Wieners associou-se aos artistas especializados em tecnologias contemporâneas, tal processo não pretendia celebrar as tecnologias

¹¹ A ópera *O Judeu de Malta*, é de Christopher Marlowe, um contemporâneo de Shakespeare, publicada entre os anos de 1589 e 1590. O libreto narra o conflito entre as três religiões monoteístas do mundo: islamismo, cristianismo e judaísmo.

no palco, nem mesmo criar vertentes de arte, mas ampliar “as linguagens tradicionais da cenografia e do figurino com ajuda de mídias interativas para dar suporte à narrativa” ¹². A concepção cenográfica foi sintetizada para o palco por meio de uma arquitetura tridimensional e dinâmica alcançada por projeções em 3 telões de larga escala; os recursos utilizados ligavam os movimentos do cenário aos do protagonista (Maquiavel), permitindo que todo o cenário fosse modificado a partir da interatividade com os movimentos de braço de Maquiavel.

Cenário de projeções em três telões, interligada aos movimentos de Maquiavel na ópera Marlowe: Der Jude von Malta (Marlowe: o Judeu de Malta)



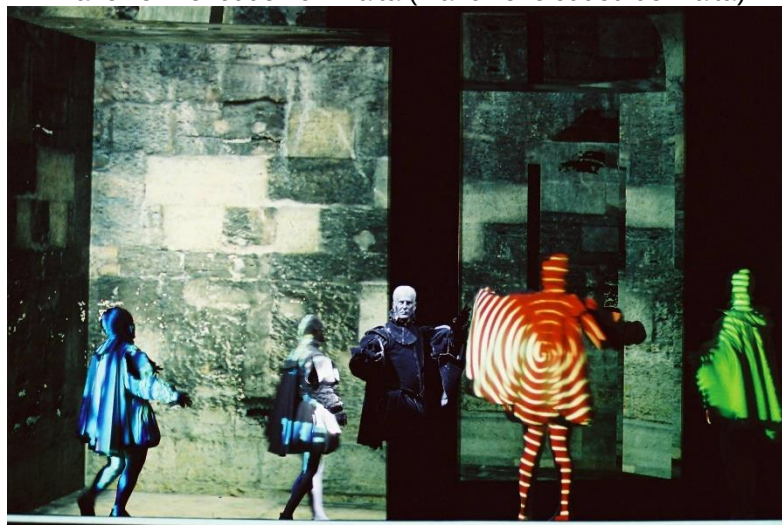
Fonte: Müncherner Biennale – Festival Internationales für neues Musik Theater ¹³.

A tecnologia, também, foi estendida ao figurino de forma a exteriorizar as reações internas dos personagens. Os figurinos foram dotados de um sistema que refletiam raios infravermelhos, e, assim, possibilitaram a projeção com precisão de texturas nos contornos das vestimentas, iluminados por raios emitidos por uma câmera infravermelha que produzia 25 imagens por segundo.

¹² Disponível em <<https://youtu.be/xgU1ZUDZmkA>>. Acesso em: 19 fev. de 2017. (Tradução de Thais Vasconcelos Franco e Sá).

¹³ Disponível em: <<http://archive.muenchener-Biennale.de/archiv/2002/programm/events/event/detail/marlowe-der-jude-von-malta/>>. Acesso em 11 nov. de 2015.

Figurino composto a partir de sistema de infravermelhos .Projeção de texturas no figurino de Marlowe: *Der Jude von Malta* (Marlowe: *o Judeu de Malta*)



Fonte: Müncherner Biennale – Festival Internationâles für neues Musik Theater ¹⁴.

Um exemplo brasileiro de cenário interativo podemos observar no projeto *Ovono*, estreado em 2016, pela Companhia do Centro da Terra: o cenário é uma imensa bolha controlada pela inteligência artificial de um poderoso computador, criado por Amir Admoni (animações digitais e vídeos) e Tito Sabatini (projeto multimídia); o projeto mescla as linguagens do teatro, mímica e *video mapping* (com projeções de imagens em suportes esféricos infláveis).

Personagens interagem com cenário de animações computadorizadas, criando uma mistura entre o real e o virtual no espetáculo *Ovono*, 2016



Fonte: Veja São Paulo¹⁵

¹⁴Disponível em: <<http://archive.muenchener-Biennale.de/archiv/2002/programm/events/event/detail/marlowe-der-jude-von-malta/>>. Acesso em 11 nov. 2015.

¹⁵ Disponível em: < <https://vejasp.abril.com.br/atracao/ovono/>>. Acesso em: 23 fev. de 2017

Entendemos que atender às necessidades dos espetáculos e dos espaços cênicos, de maneira a oportunizar o encontro “em tempo real” com o espectador sem que se perca a característica do efêmero é o desafio das produções que desejam potencializar a cena por meio das tecnologias digitais.

6. PARADIGMA DA DRAMATURGIA NO MEIO DIGITAL

Na virada do século XX, assistimos à emancipação da cena em relação ao texto. Ao mesmo tempo em que a função do dramaturgo era assumida pelos atores nas criações coletivas, ou o dramaturgo colocado na sala de ensaio nos processos colaborativos, ele também resistia em seu gabinete. Contudo, tais mudanças foram acompanhadas, também, pela intensa invasão das tecnologias no cotidiano das pessoas. O exorcismo do meio analógico é, sobretudo, uma decomposição das teorias e das técnicas atualizadas do século XX, de forma a refletir os processos criativos da escritura dramática do século XXI, amparadas pela conectividade, interação e engajamento – elementos estes que afetam o homem e o teatro.

Assim, conjecturar e experimentar as potencialidades do meio digital de novas formas para a escritura dramática é uma tarefa desafiadora e de grande alcance, tendo em vista as inúmeras variáveis de realização que o meio digital propicia. Para Ferrari (2016, p 13), “ousar na mídia digital significa não ter medo de arriscar”, é nesta direção que os autores contemporâneos buscam construir suas dramaturgias, naquilo que outrora foi denominado de escrita em coautoria, e que agora agrega o conceito de compartilhamento.

Nesta esteira, está o processo realizado em de 2010, pela Royal Shakespeare Company (RSC) do Reino Unido, *Such Tweet Sorrow*, que criaram uma base narrativa num microblog livremente inspirada na obra *Romeu e Julieta*, de Shakespeare. O processo foi executado inteiramente por meio do *Twitter*, nele os personagens – no total de 06 (seis), todos atores da RSC – possuíam perfis, criavam seus próprios *posts* e interagiam com os internautas que acompanhavam a releitura do clássico, ou seja, desenvolviam a história por meio dos *tweets*, sem um roteiro preestabelecido. As mensagens circularam por cinco semanas no site www.suchtweetsorrow.com.

Such Tweet Sorrow: detalhe da página do twitter da personagem Julieta Capuleto

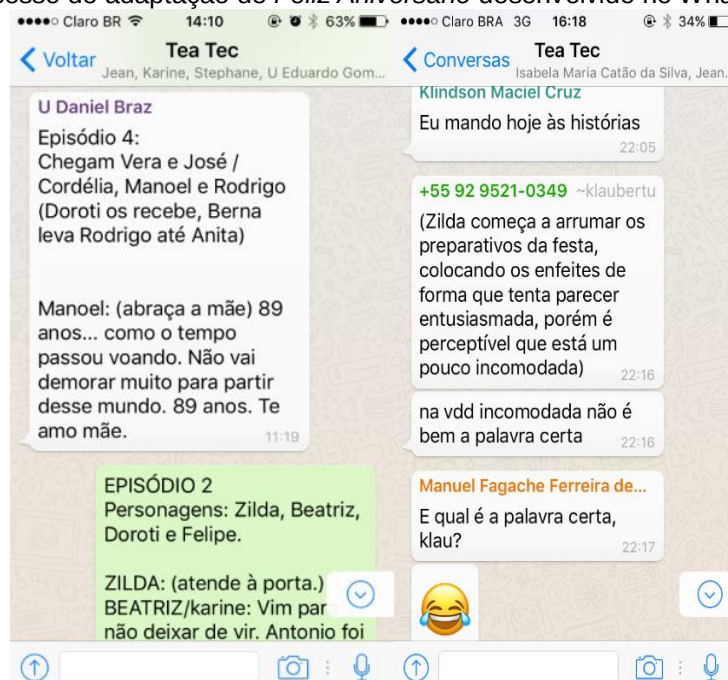


Fonte: The New York Times¹⁶.

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

¹⁶ Disponível em: <https://artsbeat.blogs.nytimes.com/2010/04/12/such-tweet-sorrow-shakespeare-gets-the-social-media-treatment/?_r=0>. Acesso em: 09 jan. de 2017.

Processo de adaptação de *Feliz Aniversário* desenvolvido no WhatsApp



Fonte: Captura do acervo pessoal de Gislaïne Regina Pozzetti.

O agenciamento de interatores em processos criativos é cada vez mais frequente, a proximidade virtual é a realidade do nosso tempo que obriga a escritura dramática a sair do casulo em que esteve durante séculos. O ciberespaço é hoje a sala de ensaio (o espaço), o momento de trocas (o tempo), que cada vez mais reformulará o paradigma e as práticas da dramaturgia teatral.

CONSIDERAÇÕES

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

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

Ao apreciarmos as produções de *Play on Earth*, *Jukebox 1*, *@.com*, *Ato de Comunhão*, *Marlowe: o judeu de Malta* e *Ovono*, *Such Tweet Sorrow* e *Feliz*

Aniversário, notamos que os processos artísticos contemporâneos se utilizam das linguagens tecnológicas para ampliar as características originais das constituintes teatrais, tanto no mundo *online* como, também, no *offline*.

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

No âmbito da ampliação de capacidades, observamos os impactos que os novos modos de tratarmos as questões de dramaturgia, de direção, de iluminação, de preparação de atores, de concepção da cenografia e figurino, bem como as questões que envolvem os dispositivos móveis, a conexão com a Internet e demais mecanismos que facilitam a nossa adaptação no ambiente digital como incremento da linguagem teatral.

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

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Rodolfo Gonçalves. *Panorama da teatralidade remediada: uma reflexão a partir de Play on Earth*. Dissertação no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, PUC-SP. Defesa em 11.Mai.2010. Disponível em: <[https://sapientia.pucsp.br/simple-search?location=%2F&query=ARA%C3%9AJO%2C+](https://sapientia.pucsp.br/simple-search?location=%2F&query=ARA%C3%9AJO%2C+Rodolfo+Gon%C3%A7alves.+Panorama+da+teatralidade+remediada&rpp=10&sort_by=score&order=desc)

[Rodolfo+Gon%C3%A7alves.+Panorama+da+teatralidade+remediada&rpp=10&sort_by=score&order=desc](https://sapientia.pucsp.br/simple-search?location=%2F&query=ARA%C3%9AJO%2C+Rodolfo+Gon%C3%A7alves.+Panorama+da+teatralidade+remediada&rpp=10&sort_by=score&order=desc)> Acesso em: 19 jun de 2016.

AYRES, Amanda Aguiar. *Processo criativo e atuação em telepresença na formação de professores de teatro*. Dissertação de Mestrado no Programa de Pós-Graduação

em Educação da Universidade de Brasília. Brasília: UNB, 2013. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/13999/1/2013_AmandaAguiarAyres.PDF>. Acesso em: 28 mai. 2015.

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

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

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

FERRARI, Pollyana. *Comunicação Digital na era da participação*. Editora Fi. 2016. Disponível em: <<https://www.editorafi.org/065pollyana>>. Acesso em jan de 2017.

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

HOBÍ, Larissa. *Interface cena e tecnologia: composições cênicas mediadas*. Dissertação de mestrado no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade do Rio Grande do Norte, 2013.

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

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

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

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

ROAT, Leonardo A. *As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia*. Dissertação (mestrado Ciências da Linguagem) – Universidade do Sul de Santa Catarina, 2011. Disponível em: <

http://pergamum.unisul.br/pergamum/pdf/103092_Leonardo.pdf>. Acesso em: 04 set. 2015.