

## **Interface Cena e Tecnologia: composições cênicas mediadas**

### **Interface between Scene and Technology: scenic compositions mediated**

Larissa Hobi. Mestranda. Bolsista CAPES do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN. larahobi@hotmail.com

José Sávio Oliveira de Araújo. Doutor. Professor do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN. savarau@gmail.com

**Resumo:** Partindo do pressuposto de que as artes no ocidente sempre dispuseram de recursos, suportes e dispositivos pertencentes ao seu contexto de época, pretende-se uma reflexão acerca de composições cênicas mediadas por tecnologias digitais. Tecnologias essas, que estão inseridas no cotidiano, que passam também a compor experimentos artísticos, assumindo dessa forma um papel dialógico a partir da intersecção arte/tecnologia. Propomos assim, uma discussão sobre a cena que incorpora ou se perfaz em eventos intermediáticos, analisando de que forma as tecnologias digitais atuam na emissão/recepção em um contexto cênico, e em que medida alteram a composição cênica, pensando esse deslocamento dos elementos constituintes do “fenômeno” teatro a partir das possibilidades abertas pela convergência das mídias. Tendo como objeto de pesquisa os grupos GAG Phila7 e Companhia Auto-Mecânica (com o projeto Teatro Para Alguém – TPA ), ambos da cidade de São Paulo (SP).

**Palavras-chave:** Cena Contemporânea; Tecnologias digitais; Composições Mediadas; GAG Phila7; Teatro Para Alguém.

**Abstract:** Assuming that the arts in the West have their resources, supports and devices belonging to the context of the their time, the intention is a reflection on scenic compositions mediated by digital technologies. These technologies, which are inserted in everyday, and now also composing artistic experiments, this way, assuming a role from the intersection dialogical art/technology. We propose a discussion about the scene that incorporates or makes intermediate events, examining how digital technologies operate in the send/receive in a scenic context, and to what extent change the composition scenic, thinking this displacement of elements of the "phenomenon" theater from the opportunities afforded by the convergence of media. Taking on as object of research the groups GAG Phila7 and Companhia Auto-Mecânica (with the project “Teatro para Alguém” – TPA, in an English translation, something like “Theatre for Somebody”), both of them from São Paulo, Brazil.

**Keywords:** Contemporary Scene; Digital Technologies; Compositions Mediated; GAG Phila7; Teatro Para Alguém.

O teatro, como as demais artes no ocidente, se caracteriza pelo uso de recursos, suportes e dispositivos pertencentes ao contexto da época ao qual se encontra inserido, como

se pode observar pelo uso de recursos técnicos desde o teatro grego do séc IVac., quando os espetáculos faziam uso do expediente dramático conhecido como “*deus ex-machina*”, maquinismo teatral utilizado para introduzir personagens míticas ou divinas subitamente nas encenações, dando-lhes um desfecho divino sobre as limitações humanas. Na idade média, com os autos e milagres, observa-se, também, a recorrência a ilusão cênica baseada em dispositivos como efeitos pirotécnicos e monstros cenográficos que simulavam o inferno e o purgatório, estratégias criadas pela igreja para evidenciar suas características ideológicas nas peças pedagógicas cristãs. Já no renascimento, com o surgimento do palco à italiana, cuja arquitetura se pauta pela ocultação da maquinaria e dispositivos cênicos, o projeto estético teatral de manutenção do ilusionismo cênico acentua o ambiente de imersão, recorrendo à tecnologia da época para a manutenção dessa proposição artística. No século XIX, surge a iluminação elétrica, inicialmente utilizada para acentuar o ilusionismo das montagens naturalistas, possibilitando mais tarde experimentações que revolucionariam o uso mimético da luz, como fez a dançarina americana Loie Fuller, que introduziu o uso de cores nas artes cênicas, redimensionando com seu uso o espaço cênico e dando papel de protagonista à iluminação. A partir de 1890, as proposições cenográficas simbolistas investiram na ruptura com o modelo de representação naturalista. Encontrando no recurso técnico da iluminação possibilidades para novas experimentações, eles desligaram-se da preocupação com a ilusão e imitação naturalistas, buscando representações simbólicas do inconsciente humano. Sob forte influência de artistas como o suíço Adolphe Appia e o inglês Gordon Craig, o simbolismo teatral na virada do século XIX para o século XX buscou conceitos inovadores e modificações estéticas a partir da iluminação. O teatro, a essa altura, já havia passado por alguns fatores históricos que contribuíram para o advento do teatro de encenadores – que considera a cena uma somatória dos elementos que a compõem – abrindo caminho para uma visão menos hierarquizada dos elementos constituintes da cena, que ganharam autonomia em oposição ao legado de submissão ao texto, que, por séculos, ocupou lugar de destaque no teatro. Com a expansão ocidental dos meios de produção introduzidos pela revolução industrial, iniciada pelos ingleses e reformatada pela criação das linhas de produção em série de Henry Ford, nos EUA, surgiram novas estruturas sociais, que alteraram a dinâmica de trabalho, interpessoal e conseqüentemente artística. Tais mecanismos impulsionaram a ruptura e a emergência de paradigmas nas artes.

Para se produzir arte, sempre houve a utilização da técnica, pois esta se define como um saber fazer, a destreza, a habilidade para se executar ou fazer algo, procedimentos esses que podem ser aprendidos, desenvolvidos e criados. Até a revolução industrial, as técnicas artísticas dominantes eram artesanais, só a partir de tal evento, com a criação da máquina fotográfica, é que se tem o nascimento das artes tecnológicas, acabando-se dessa forma o exclusivismo das técnicas artesanais. Segundo SANTAELLA (2008, p.152 - 153):

Enquanto a técnica é um saber fazer, cuja natureza intelectual se caracteriza por habilidades que são introjetadas por um indivíduo, a tecnologia inclui a técnica, mas avança além dela. Há tecnologia onde quer que um dispositivo, aparelho ou máquina for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas. Nessa medida, a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos máqunicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que já tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos.

O teatro é *per se* uma arte híbrida, onde encontramos a relação dialógica entre mídias distintas, na atualidade, ocorre uma explosão por meio de inúmeras experiências estéticas, em que a assimilação ou recusa de tais elementos dá-se a partir de propostas diversificadas de encenação, dessa forma, observa-se que com as tecnologias ocorrem a mesma dinâmica, onde alguns diretores, companhias e grupos se apropriam de tais elementos os tornando parte integrante de suas encenações, agregando e/ou “profanando” as possibilidades oferecidas pelas tecnologias digitais.

Para tratar do contágio das artes pelas tecnologias digitais, utilizaremos da divisão das eras culturais proposta pela autora Lucia Santaella (2008) em seu livro *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*, em seis tipos de formação não lineares, nas quais na contemporaneidade todas coexistem e dialogam entre si, a saber: Cultura Oral, Cultura Escrita, Cultura Impressa, Cultura de Massa, Cultura das Mídias, Cultura Digital ou Cibercultura. Deteremos-nos nas duas últimas formações culturais.

Na era da cultura das mídias que se deu na década de 1980 com o surgimento de novas máquinas, equipamentos e produtos midiáticos como fotocopiadoras, *Walkman* e videocassete - que apresentam uma lógica distinta dos meios de massa característicos da era industrial, pois gera um uso individualizado, no qual o sujeito opta pela programação - desenvolveram-se

novos processos comunicacionais. Procedimento que a autora considera como “cultura do disponível e do transitório”.

Já a cultura digital ou cibercultura dá-se com a possibilidade aberta pelo computador de converter as mais variadas informações – texto, som, imagem, vídeo – em uma linguagem universal. Tal linguagem foi possível a partir da convergência das mídias, desenvolvimento da multimídia que possibilitou converter vários campos midiáticos tradicionais, antes incompatíveis por utilizarem suportes distintos, em um único formato, o digital, “realizável em qualquer tempo e espaço”. Desde então, todos podem ser produtor, criador, compositor, apresentador e difusor de seus trabalhos, tornando a cibercultura a cultura do acesso.

Através da digitalização e da compreensão de dados que ela permite, todas as mídias podem ser traduzidas, manipuladas, armazenadas, reproduzidas e distribuídas digitalmente produzindo o fenômeno que vem sendo chamado convergência das mídias. Fenômeno ainda mais impressionante surge da explosão no processo de distribuição e difusão da informação impulsionada pela ligação da informática com as telecomunicações que redundou nas redes de transmissão, acesso e troca de informações que hoje conectam todo o globo na constituição de novas formas de socialização e de cultura que vem sendo chamada de cultura digital ou cibercultura. (SANTAELLA, 2008, p.60)

Tais possibilidades impulsionaram o desenvolvimento das hiper-redes multimídias de comunicação interpessoal as quais, por sua vez, por meio das misturas de meios tecnológicos, como a informática e a teleinformática, junto à convergência das mídias, favoreceram a hibridização das mais diversas ordens no campo artístico, no que se convencionou chamar *ciberarte*.

Posto isto, propomos refletir como as tecnologias contribuem e alteram o modo de se fazer arte e também a nossa percepção, vivência e relações com os outros e conosco, já que com o advento das tecnologias digitais surgem também novas possibilidades que irão pôr em xeque conceitos relativos à presença, tempo, espaço. Isto, para alguns autores, gera a realidade expandida que por consequência gera o que Cohen (2002) denominou nas artes cênicas “novas arenas de representação”. Segundo o autor:

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, navegação de presenças e consciências na rede e 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 teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro. A relação axiomática da cena: corpo-texto-audiência, enquanto rito, totalização, implicando interações ao vivo é deslocada para eventos intermediáticos onde a telepresença (*on line*) espacializa a recepção. (COHEN, 2002, p.1)

É dentro desse atual contexto em que um turbilhão de informações e tecnologias digitais se atualiza em uma velocidade vertiginosa, tornando-se obscura a divisão tênue entre realidade e ficção, que se encontram experimentos artísticos mediados por essas tecnologias que já se encontram arraigadas ao cotidiano, assumindo desta forma um papel dialógico por meio da interface arte/tecnologia através de tais experimentos. Temos como exemplo, o Grupo de Arte Global Phila7 e o Teatro Para Alguém, ambos da cidade de São Paulo, e que são precursores na cena teatral brasileira pela utilização de recursos tecnológicos de forma a incidir na linguagem cênica, questionando fatores determinantes na constituição normativa do “elemento” teatro, a saber: texto, atuante, espectador.

Com a inserção das tecnologias digitais na cena teatral, ocorre o deslocamento de tais elementos antes previstos para estarem presentes no mesmo espaço. Desta forma, o ator pode estar presente tanto de forma física como de forma imagética, pode ocorrer também a relativização da presença do espectador, que se encontra deslocado fisicamente do espaço cênico, como também, a fragmentação do espaço cênico. Essas modalidades eram impensadas antes das possibilidades abertas pelo surgimento do duplo virtual das redes telemáticas.

Procuraremos estabelecer esse paralelo a partir de autores que tratam do assunto como também a partir dos grupos GAG Phila7 e Teatro Para Alguém, que tem no uso de recursos tecnológicos fator determinante em suas encenações. A seguir, uma breve apresentação dos grupos.

### **Grupo de Arte Global Phila7<sup>1</sup>**

---

<sup>1</sup> Informações disponíveis em: [http://www.gag.art.br/cia\\_phila\\_7/](http://www.gag.art.br/cia_phila_7/)

O Phila7 surgiu no início de 2005, na cidade de São Paulo, com o objetivo de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. É formado por um núcleo de artistas de diferentes áreas: Rubens Velloso, Marcos Azevedo, Mirella Brandi, Beto Matos e Marisa Riccitelli Sant'ana. O Phila7 trabalha com a imagem e a tecnologia na busca de novos parâmetros para uma poética contemporânea. Tendo como elementos centrais em suas encenações: a relação entre o corpo presencial e a virtualidade, como também a desterritorialização do espaço cênico.

Desde sua formação, o Phila7 vem experimentando diversas possibilidades relativas a interface cena/tecnologia, avançando em suas pesquisas e na apropriação de tais recursos em suas composições cênicas, tal processo se iniciou com projeções videográficas que criavam diferentes camadas de encenação no espetáculo *Galileo Galilei*, e posteriormente foram se aprofundando, como é o caso da série *Play on Earth* – com seu primeiro espetáculo em 2006 – a qual, com o uso da internet cria-se um grande palco no mundo. Com o espetáculo *Play on Earth*, o grupo tornou-se pioneiro no uso da Internet para a criação e apresentação de uma peça teatral que uniu três elencos em três continentes simultaneamente: Phila7 em São Paulo, Station House Opera em Newcastle na Inglaterra e Cia Theatreworks em Cingapura. Três audiências, cada uma em sua cidade, assistiram as atuações no palco e nas telas que constituíam um quarto espaço imaginário. Em 2007, é inaugurada a sede do grupo, que visa promover e agregar produções artísticas contemporâneas. Em 2008, o grupo encena *What's Wrong with the World?* segundo espetáculo da série *Play on Earth*, que ocorre ao vivo entre Brasil (Rio de Janeiro) e Inglaterra (Londres), espetáculo em tempo real, em que, atores brasileiros e ingleses contracenaram. Em Junho de 2009 estréia *WeTudo - DesEsperando Godot*, espetáculo onde o público é convidado a participar efetivamente na encenação, podendo sugerir de trilha sonora a fragmentos de texto, sua participação pode se dar em duas modalidades: presencialmente, fazendo uso de celulares e computadores, ou virtualmente, pela internet. Em seu último espetáculo, *Alice Através do Espelho*, 2010, além do uso de tecnologias digitais *on-line*, o grupo também recorreu em sua criação cênica ao uso de tecnologias digitais *off-line*, com a criação de um *blog* onde os atores utilizavam *nicknames* dos personagens da encenação e interagiam com os demais integrantes do *blog*, fazendo uso deste recurso para o processo de criação dramaturgica.

## **Teatro Para Alguém<sup>2</sup>**

O Teatro Para Alguém (TPA) surgiu no final de 2008 tendo como proposta democratizar o acesso à cultura e levar espetáculos gratuitamente para todos via internet, é um projeto da Cia Auto mecânica - existente há mais de 10 anos - idealizado por Renata Jesion e Nelson Kao, integrando também o núcleo Lucas Pretti. O TPA exhibe peças teatrais escritas e produzidas para a internet, contando com parcerias, a exemplo do Núcleo de Dramaturgia do SESI-British Council, firmada desde 2009, e que visa a inserção e aproximação de novos dramaturgos no mercado de trabalho. Outro exemplo é a parceria firmada com o Portal Cronópios, em que poesias e textos literários foram adaptados para encenações com duração de um minuto e meio, característica que nomeou o projeto: Teatro 1 ½.

Tendo com elemento central em suas encenações a relativização do espectador, que se encontra deslocado do espaço cênico, o grupo vem produzindo uma quantidade substancial de encenações, já contabilizando um total de mais de 40 peças, muitas inéditas, disponibilizadas no site <http://www.teatroparaalguem.com.br/> após a apresentação ao vivo, em plano sequência, sem cortes e sem edição. As peças produzidas pelo TPA têm uma duração média entre dez e trinta minutos. O site do grupo recebe cerca de 30 mil acessos por mês que partem do Brasil e de outros países. Foi construído sob a plataforma livre Wordpress, tem licença Creative Commons (CC) e está traduzido nos idiomas inglês, espanhol e francês por meio da ferramenta Google Translate. Algumas peças têm legenda em inglês, inseridas após a estréia e disponibilizadas no *site*.

### **Algumas considerações em curso**

Considerando a arte como ponto de convergência para se pensar as mutações em âmbito social e cultural, é possível perceber que tais avanços tecnológicos contaminam as artes, gerando um deslocamento na lógica da composição teatral, movimento iniciado com as vanguardas artísticas, que vem se intensificando gradativamente, abrindo possibilidades de construções e hibridizações das mais diversas possíveis.

---

<sup>2</sup> Informações disponíveis em: <http://www.aredo.inf.br/inclusao/edicoes-antiores/176-edicao-no-67-marco-3943-cultura> e <http://www.teatroparaalguem.com.br/>

Nessa perspectiva, propomos verificar como as tecnologias da informação e da comunicação (TIC) reconfiguram elementos narrativos nas encenações do GAG Phila7 e Teatro Para Alguém, intervindo sobre seus processos de emissão/recepção, já que ocorre um deslocamento de elementos tradicionalmente previstos na efetivação do “fenômeno” teatro baseado na tríade atuante, texto, público em um mesmo espaço ao vivo. Apesar das duas propostas investigadas fazerem uso das tecnologias, isso se dá de forma distinta

Por se tratar de uma discussão recente e de composições intermediáticas, gera dúvidas e questionamentos acerca do que se produz. Uma variedade de termos tem sido sugerida para designar tal fenômeno, como: *ciberteatro*, teatro digital, teatro tecnológico. E, junto com os rótulos, diversos debates tem emergido, uns pautados na utilização das tecnologias de forma ilustrativas ou como suportes, outros apontando as transformações advindas por estas propostas, como também teóricos que apontam possíveis usos de tais tecnologias. Podemos perceber como os desdobramentos dessas discussões tem repercutido nas diversas áreas do conhecimento humano, encontrando na arte um dos campos férteis para esses questionamentos, as quais buscamos compreender melhor através de uma proposta dissertativa junto ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Agradeço à CAPES, pelo indispensável auxílio que vem dando na pesquisa.

## **Referências**

### *Livros*

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

ROUBINE, Jean-Jacques. *A Linguagem da Encenação Teatral, 1880 - 1980*. 2. ed. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paullus, 3ª Ed., 2008.

### *Capítulos de livros*



BAUMAN, Zygmunt. A arte pós-moderna, ou a impossibilidade da vanguarda. In: *O mal estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998, p. 121-130.

BAUMAN, Zygmunt. O significado da arte e a arte do significado. In: *O mal estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998, p. 131-141.

GOMBRICH, E. H. Arte experimental: a primeira metade do século XX. In: *A História da Arte*. Rio de Janeiro: LTC, 1999, p. 557-597.

PAVIS, Patrice. De onde vem a encenação?. In: *A Encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas*. São Paulo: Perspectiva, 2010, p.1-24.

PAVIS, Patrice. Nas fronteiras da encenação. In: *A Encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas*. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 25-42.

PAVIS, Patrice. As mídias no palco. In: *A Encenação contemporânea: origens, tendências, perspectivas*. São Paulo: Perspectiva, 2010, p. 173-202.

RUSH, Michael. Meios de comunicação de massa e performance. In: *Novas Mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 30-69.

#### *Artigos em periódicos*

CLUVER, Claus. Intermidialidade. *Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, 2008, p. 08-23.

#### *Artigos de periódicos (on-line)*

CARVALHO, Ana Maria Bulhões. Longe é um lugar que não existe: discussão de portas abertas entre (novo) teatro e (novas) tecnologias. In: *Moringa – Artes do Espetáculo*, João Pessoa, v.2, n.1, 2011. Disponível em:

<<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/index>>. Acesso em: 05 maio 2011.

COHEN, Renato. *Pós-teatro: performance, tecnologia e novas arenas de representação*. Disponível em:

<[www.itaucultural.org.br/proximoato/Papers/Texto%20PORT%20renato%20cohen.doc](http://www.itaucultural.org.br/proximoato/Papers/Texto%20PORT%20renato%20cohen.doc)>.

Acesso em: 13 abril 2009.

CLUVER, Claus. Inter Textus / Inter Artes / Inter Media. In: *AletriA*. Belo Horizonte, v. 14, 2006. Disponível em:

<[http://www.letras.ufmg.br/poslit/08\\_publicacoes\\_pgs/publicacao002113.html](http://www.letras.ufmg.br/poslit/08_publicacoes_pgs/publicacao002113.html)>. Acesso em: 02 junho 2011.

PITTOZZI, Enrico. Lógica da Composição: notas sobre a cena tecnológica. In: *Moringa – Artes do Espetáculo*, João Pessoa, v.2, n.1, 2011. Disponível em:

<<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/index>>. Acesso em: 05 maio 2011.

TONEZZI, José; SCHULZE, Guilherme. Cena, Tecnologia e Inovação: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo. In: *Moringa – Artes do Espetáculo*, João Pessoa, v.2, n.1, 2011. Disponível em:

<<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/index>>. Acesso em: 05 maio 2011.

#### *Trabalhos em eventos*

SANTOS, Jose Nilton dos. Multimodalidade Cênica: histórico e incidências técnico-tecnológicas. Apresentado no: XVIII Encontro de Iniciação Científica da Universidade Federal da Paraíba. Relatório. Texto não publicado, gentilmente cedido pelo autor. João Pessoa, 2010.

#### *Dissertações e Teses*

ARAÚJO, J. Sávio. O.. A Cena Ensina: uma proposta pedagógica para formação de professores de teatro. 2005. 177 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2005.