



MATEUS SARMENTO - 2020

AS ARTES CÊNICAS E AS NOVAS TECNOLOGIAS: Uma breve perspectiva histórico-espacial nos séculos XX e XXI

PERFORMING ARTS AND NEW TECHNOLOGIES: A brief historical and spatial perspective in the 20th and 21st centuries

Ed Porto BEZERRA[•] e Aluizio Cavalcanti Guimarães FILHO[•]

RESUMO

Partindo de um conjunto de informações sobre espetáculos teatrais, experimentos, performances, autores, épocas e lugares, apresentamos um panorama elaborado a partir da relação das artes da cena com as novas tecnologias, ofertadas no dimanar do recorte cronológico compreendido neste estudo. Em decorrência desta visão diagonal, em que levamos em consideração a época, a tecnologia, o local e a ação cênica que fez uso dos recursos disponíveis, indicamos uma perspectiva histórico-espacial atualizada, em que a produção brasileira também é compreendida.

Palavras-chave: Ciberteatro, história do teatro contemporâneo, teatro, tecnologia.

ABSTRACT

Starting from a set of information about theatrical performances, experiments, performances, authors, eras and places, we present a panorama elaborated from the relationship between the scene arts and the new technologies, offered in the day of the chronological outline understood in this study. As a result of this diagonal view, in which we take into account the time, technology, location and scenic action that made use of available resources, we indicate an updated historical-spatial perspective, in which Brazilian production is also understood.

Keywords: Cibertheatre, history of contemporary theater, theater, technology.

[•] Universidade Federal da Paraíba.

[•] Universidade Federal de Campina Grande.

AS ARTES CÊNICAS E AS NOVAS TECNOLOGIAS: Uma breve perspectiva histórico-espacial nos séculos XX e XXI

Observamos, na história das artes cênicas, o seu constante relacionamento com as novas tecnologias. O registro deste fenômeno, na medida em que se aproxima da atualidade, corre o risco de não bem retratar os acontecimentos, pois esta é uma época caracterizada por lançamentos, inovações tecnológicas e novas inquietações e criações artísticas que, tradicionalmente, observam essas novas ofertas como ferramentas à criação.

O registro desta relação proporciona aos pesquisadores a compreensão, a partir de representativas ações e da evolução que acontece concomitantemente entre estas novas tecnologias e a arte que as absorve. Identificamos, no decorrer desta pesquisa, algumas lacunas referentes a estes registros, tais como a desatualização, o que é de se esperar de quaisquer trabalhos que envolvam um recorte cronológico, e a ausência de produções brasileiras, que se fazem, em alguns casos, únicas, e com uma contumaz importância. Portanto, a partir deste estudo, buscamos colaborar com uma possível atualização desta perspectiva histórico-espacial.

Para tanto, apresentamos a relação entre as artes cênicas e as novas tecnologias a partir do antigo teatro grego, os avanços tecnológicos e a constante presença de um pensamento artístico que vislumbra a união das tecnologias disponíveis, com as artes cênicas e suas conseqüentes poéticas. Com estas informações, construímos um infográfico que resume e representa esta relação.

Finalizamos este trabalho com uma breve perspectiva histórico-espacial a partir de ações cênicas ou teóricas, apontando sua referência cronológica, localidade, autoria e descrição. Tais ações foram elencadas por bem representarem sua época, enquanto fenômeno artístico, estético, acadêmico e tecnológico.

Aspectos Metodológicos

Partimos de uma pesquisa bibliográfica e de uma variada observação acerca do fenômeno aqui apresentado, traçamos uma linha do tempo em que pudéssemos apresentar não apenas os espetáculos referentes e referenciais à época, tecnologia e local, como também apresentar seus autores e as características marcantes de cada uma destas obras abordadas.

Nossa pesquisa é de cunho bibliográfico, de acordo com Gil (2010, p.29-31): “A pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”; e se sustenta a partir de uma busca qualitativa em que os aspectos da realidade não poderiam apenas ser quantificados. Em nosso caso, a pesquisa sugere possíveis reflexões acerca da relação que entre as artes da cena e as novas tecnologias no decorrer do recorte de tempo elencado.

As artes cênicas e as novas tecnologias: uma breve perspectiva histórico-espacial

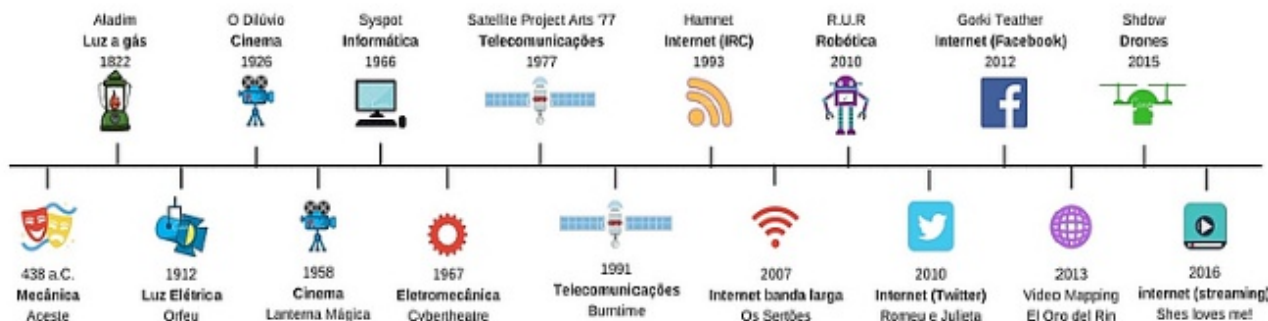
As artes da cena sempre fizeram uso de variados recursos, buscando, através do alcançar dos sentidos, ofertar os feitos dos ritos, a catarse ou o entretenimento e o mercado que a cerca, apresentando-se híbrida em todos os momentos. Ao observá-la, Clüver (2006) sugere uma indissociável característica de convergência textual, conduzindo-nos a entender que as artes cênicas podem ser em determinadas ocasiões uma arte multimídia, em outras *mixmídia* e em outras, ambas. O texto multimídia é entendido como aqueles textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes, enquanto o texto *mixmídia* é entendido como aqueles textos que contêm signos complexos em mídias diferentes que não alcançariam coerência ou autossuficiência fora daquele contexto (CLÜVER, 2006).

As artes cênicas absorvem o que há de elementos disponíveis e facilitadores às suas necessidades, integrando, em si, as ofertas midiáticas e tecnológicas. Do antigo teatro grego, ilustramos o quanto esta arte se relaciona com as tecnologias disponíveis, como o *Ekiklema*, um carro que se movia dentro do espaço cênico, os *Periactos*, prismas triangulares e giratórios localizados ao lado do palco e que serviam para mudanças rápidas de cenários e o *Deus ex-Machina*, um recurso dramatúrgico e cenográfico que permitia a descida, em cena, de um deus cuja missão era dar uma solução arbitrária a um impasse vivido pelos personagens.

Na contemporaneidade, as novas tecnologias favorecem uma série de condições que leva um artista a refletir sobre o papel de sua arte, a partir da ubiquidade e das realidades virtuais e aumentadas, numa nova condição para criação cênica.

O gráfico 1 ilustra como as artes cênicas vêm se relacionando com as novas tecnologias, representadas numa linha do tempo, num intervalo de 50 anos, resultando em espetáculos, surgimento de termos, equipamentos, *softwares*, reflexões, teóricos e novas poéticas.

Gráfico 1 – Linha do tempo dos espetáculos e respectivas tecnologias



Fonte: os autores

Em 1967, em Leningrado, Lev Nusberg e seu grupo de teatro Dvizjenije¹ (1962-1978), cria o termo *Cybertheatre* para designar sua peça desenvolvida em um “ambiente maquínico”. A obra representava um mundo físico e virtual, em que figuras de 35 metros tinham um complexo conjunto de movimentos com cinco a seis graus de liberdade, chamados por Nusberg de *Cybers*. Os espectadores experimentavam também vários sopros de gases atóxicos coloridos ou que tinham como função trazer cheiros à cena. Nusberg ressalta que se inspirou nas descobertas de Norbert Wiener, que apresentara a cibernética enquanto a ciência do controle e comunicação (NUSBERG, 1969, p.61-62).

Em 1977, em Santa Monica, os artistas Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz desenvolveram o *Satellite Project Arts '77*. Pela primeira vez vários artistas, separados pelo espaço, puderam dançar juntos em um mesmo lugar, inaugurando assim a imagem como um local “Um espaço de atuação sem fronteiras geográficas²”.

Em 1991, em San Francisco, Chico MacMurtrie, cria o *Amorhic Robot Works (ARW)*, tendo como objetivo construir universos que favoreçam experiências de interatividade (PLUTA, 2016, p.65).

Ainda no ano de 1991, nas cidades de Auckland (Nova Zelândia) e Washington (EUA), Cheryl Casteo e Charles Flickinge exibiram interativamente a peça *Burntime* utilizando telefone com viva voz e fax, durante cinco dias (JAMEISON, 2008, p.48-49).

No ano de 1993, em San Diego, o inglês Stuart Harris estreou o conceito de teatro na internet com a produção de *Hamnet*, baseada em *Hamlet*, de Shakespeare. Utilizando o *Internet Relay Chat (IRC)* experimentou sua ideia de um teatro restrito apenas ao texto, em um auditório virtual, um canal no *IRC*, chamado de *#hamnet* (DANET, 1995).

Em 1995, em Viena, o grupo *Oudeis* produz, pela internet, o espetáculo *A Odisseia de Homero*, a partir de um roteiro escrito de forma colaborativa por um time de pessoas espalhadas pela *web*³.

Em 1996, apoiado pelo *Massachusetts Institute of Technology (MIT)* Tod Machover, cria um experimento que inclui contribuições de participantes *on-line* e ao vivo, a *Opera Brain*: “*Opera Brain* é uma viagem interativa, musical em sua mente, a ser apresentada simultaneamente no espaço físico e no *ciber!*”⁴ [tradução nossa].

Em 1999, o grupo belga *Entropy&Zuer*, formado por Aureia Harvey e Michel Samyn, cria o *Wirefire*, um *software* voltado para performance (DAVILA, 2003).

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

Em 2000, a *performer* Helen Varley Jamieson, do grupo *Avatar Collision*, cria o termo *Cyberformance* para designar as “Performances ao vivo com artistas remotos se unindo em tempo real via internet através de *chats*”⁵ (CHATZICHRISTODOULOU, 2014. p.21)..

¹Movimento. Tradução nossa

²Disponível em: <<http://www.ecafe.com/museum/home/index.html>>. Acessado dia 08 fevereiro de 2018.

³Disponível em: <www.oudeis.org/contact.html>. Acessado dia 26 de setembro de 2017.

⁴“The BRAIN OPERA is an interactive, musical journey into your mind, to be presented simultaneously in physical and cyber space”. Retirado de <<http://park.org/Events/BrainOpera/>>. Acessado dia 28 de setembro 2017.

⁵“Live performance with remote performers coming together in real time via Internet chat applications”.

Em 2001, Barry Smith e Steve Dixon, em Manchester, usaram o termo *Performance Digital* ao lançar o projeto *Archive 9*. Definindo-a como aquela performance que faz uso das novas tecnologias digitais, dar-se ao vivo e incorpora projeções digitais sejam nas telas de computadores, via *webcasts* ou em ambientes virtuais interativos (Idem, 2014. p.21).

Em 2004, Jo-Anne Green, Helen Thorington e Michele Riel definiram a *Networked Performance* como qualquer evento ao vivo em rede⁶.

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

Em junho de 2006 o grupo de teatro *Phila 7*, encena a peça *Play on Earth*, em que nove pessoas, localizadas em três cidades de continentes diferentes, São Paulo, Newcastle (Reino Unido) e Singapura (Singapura), atuam simultaneamente⁷.

Em 2007, em Londres (Reino Unido), Susan Brodhurst empregou o termo Práticas Digitais em seu livro homônimo para refletir as práticas performáticas que priorizam novas tecnologias (CHATZICHRISTODOULOU, 2014. p.22).

Ainda em 2007, em São Paulo (São Paulo), o grupo teatral Oficina Uzina Uzona transmite, pela internet, o espetáculo *Os Sertões*, inspirado no livro homônimo de Euclides da Cunha.

Em 2008, na cidade de São Paulo, estreia o site Teatro Para Alguém, o grupo conta com mais de 80 *webpeças* e 2 *webséries*⁸.

Em 2010, em Londres (Reino Unido) a pesquisadora Christina Papagiannouli lança o termo *Etheatre* em sua tese de doutorado (PAPAGIANNOULI, 2016, p.x).

Ainda em 2010, em São Paulo (São Paulo), a peça de Karel Capek, *Rossum's Universal Robot* (1921) foi apresentada sob nova versão de Leonel Moura. Com um novo título “O Nascimento do Robô”, com três robôs representando eles mesmos e contracenando com seres humanos.

No mesmo ano de 2010, em Londres (Reino Unido) a Royal Shakespeare Company produziu a peça *Romeu e Julieta*, com seis atores atuando no *Twitter* e substituindo falas clássicas por simples *tweets* (SANFELICI, 2012).

No ano de 2012, o Gorki Theater de Berlin (Alemanha) realiza a primeira obra de teatro encenada diretamente no Facebook⁹.

⁶Disponível em: <<http://archive.turbulence.org/blog/about.html>>. Acessado dia 20 de janeiro. 2018.

⁷Disponível em: <http://phila7.com.br/?page_id=68>. Acessado dia 19 de dezembro de 2017.

⁸Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2008/11/472230-com-criacoes-proprias-site-vira-casa-virtual-de-teatro.shtml>>. Acessado dia 19 de dezembro de 2017.

⁹Disponível em: <<http://www.reuters.com/article/us-theatre-facebook-germany-idUSTRE80A1VR20120111>> Acessado em 7 de novembro de 2017.

Em 2013, em Montpellier, França, a companhia Blanca Li apresentou a obra *Robot* coreografada com oito bailarinos e oito robôs.

No mesmo ano de 2013, em Oviedo, Espanha, o espetáculo *El Oro del Rin*, de Wagner, foi encenado utilizando o sistema de *video mapping*, dirigido pelo artista Jaime Cobo que o utilizou como cenografia digital.

Em 2014, em Oakland, EUA, os bailarinos Amelia Rudoph e Roel Seeber utilizaram, no espetáculo vertical *Watz on the Wall*, câmeras *GoPro* com o intuito de possibilitar ao espectador a sensação de vertigem.

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

Em 2016, “*Shes loves me*” foi o primeiro musical da Broadway, transmitido ao vivo, por *streaming*, diretamente de Nova York (EUA), através do seu site que funciona como um Netflix de teatro¹⁰.

Em 2017, encenamos a obra-experimento de ciberteatro “Ser e não ser” inspirada em Hamlet, de Shakespeare. Fazendo uso de atores ciborgues, o ciberespectador passou a ser produtificador, ao interagir e construir, a partir do *software Personal Switch*, uma obra ímpar e particular¹¹.

Considerações finais

Vivenciamos há pouco o aniversário de meio século do espetáculo *Cybertheatre*, do grupo de teatro *Dvizjenije*, influenciado por Wiener, considerado o pai da cibernética moderna e inspirador de Lev Nusberg o criador do espetáculo e do termo *Cybertheatre*, identificamos, ao observar a evolução das artes cênicas no decorrer do tempo, que a mesma foi ficando ainda mais uma arte *multimidiática* e em determinados momentos *mixmidiática* (Clüver, 2010).

No decorrer do levantamento bibliográfico, observamos que o cenário das artes cênicas do Brasil não estava contemplado em estudos que observavam a relação entre estas artes e as novas tecnologias: a produção brasileira não se fazia presente junto àquelas de reverberação mundial. Sendo assim, procuramos proporcionar uma atualização do tema.

Constatamos que o encontro das artes cênicas com as novas tecnologias aponta para a necessária pesquisa e reflexão sobre sua poesia e seus processos de criação. Neste universo há inúmeras formas, simbioses, termos, classificações, locais, objetivos, pensadores, artistas, técnicos e engenheiros que se revezam em uma série de produções que geram o surgimento de novas narrativas e estéticas. Concluimos, que este mesmo tempo já passado, prova que, independentemente da linguagem, ou recurso estético escolhido, as novas tecnologias já fazem parte, enquanto recurso, para as artes cênicas contemporâneas.

¹⁰Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/teatro/musical-da-broadway-vai-ser-transmitido-ao-vivo-por-streaming-19512416#ixzz4070qLKRI>> Acessado dia 25 de outubro de 2017.

¹¹Disponível em <https://auniao.pb.gov.br/noticias/caderno_cultura/produtor-cultural-realizou-experimento-de-ciberteatro-1> Acessado em 04 de agosto de 2019.

Finalizamos este estudo, registrando e atualizando um conjunto de informações sobre espetáculos teatrais [inclusive brasileiros], experimentos, performances, autores, lugares e suas relações com as novas tecnologias disponíveis em suas épocas, sob uma perspectiva histórico-espacial focada nos últimos 50 anos. Muitos espetáculos, experimentos e performances possivelmente não foram compreendidos nesta pesquisa, seja por decisão nossa, ao não identificarmos algum elemento inaugural ou significativo, ou pelo desconhecimento de sua existência, cabendo, assim, a necessária atualização deste tema em trabalhos futuros.

REFERÊNCIAS

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

CHATZICHRISTODOULOU, Maria. **Cyberformance? Digital or networked performance? Cybertheatre? Or virtual theatres? Our all of the above?**. CyPosium, 2013. disponível em: <http://www.cyposium.net/wp-content/uploads/2012/09/maria_text.pdf> Acessado dia 8 de setembro de 2016.

CLÜVER, Claus. Inter textus / Inter artes / Inter media. Aletria: **Revista de estudos de literatura**, Belo Horizonte, v. 14, jul-dez, 2006.

DANET, B., Bechar-Israeli, T., Cividalli, A. e Rosenbaum-Tamari, Y. **Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat**. Pennsylvania: The Pennsylvania State University, 1995. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00326.x/full>>. Acessado dia 10 de setembro de 2016.

DAVILA, Amy. **Light My Wirefire: Live Performance in Cyberspace**. Gent, 2000. Disponível em: <<http://www.entropy8zuper.org/wirefire/Wfreview.Davila.3.23.02.html>>. Acessado dia 26 de setembro de 2016.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

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

ISAACSSON, Marta. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias de imagem. **ArtCultura**, Uberlândia, v. 13, n. 23, p. 7-22, jul.-dez. 2011. Disponível em: <http://www.artcultura.inhis.ufu.br/PDF23/marta_isaacson.pdf>. Acessado dia 10 de setembro de 2016.

JAMEISON, Helen Varley. **Real Time, Virtual Space, Live Theatre**. Auckland: Aotearoa Digital Arts Trust, 2008. Disponível em: <http://www.ada.net.nz/wp-content/uploads/2012/08/Jamieson_Real_Time1.pdf>. Acessado dia 10 de setembro de 2016.

MEDOSCH, Armin. **Automation, Cybernation and the Art of New Tendencies (1961-1973)**. Londres, 2012. Disponível em: <<http://research.gold.ac.uk/6924/>>. Acessado dia 15 de setembro de 2016.

NUSBERG, Lev. **Cybertheater**. Leonardo. Massachusetts: The MIT Press Stable, v. 2, n. 1, p. 61-62, jan. 1969. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/1571928?seq#page_scan_tab_contents>. Acessado dia 10 de

PAPAGIANNOULI, Christina. **Political Cyberformance: the Etheare Project**. Londres: Editora Palgrave Macmillan, 2016.

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

PLUTA, Izabella. **Teatro e robótica: os androides de Hirohi Ishiguro, em encenações de Oriza Hirata**. Art Research Journal V. 3, n. 1 | p. 65-79 | jan. / jun. 2016. Disponível em:

<http://www.izabellapluta.com/Documents/Pluta_Androides_Ishiguro_hirata_Portugese_8405-25710-1-PB.pdf>. Acessado dia 10 de setembro de 2016.

SANFELICI, Aline de Mello. **Shakespeare no Twitter: Romeu e Julieta em até 140 caracteres**. Revista Urdimento. N° 18 | Setembro de 2012. Disponível em: <<file:///C:/Users/deus/Downloads/3213-8014-1-PB.pdf>>. Acessado dia 28 de setembro de 2016.

SANTANA, Ivani. **Primeiras experiências telemáticas do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: Corpoaudiovisual**. Revista Eletrônica MAPA D2 - Mapa e Programa de Artes em Dança (e performance) Digital, Ivani Santana (Org) Salvador: PPGAC, 2015..