

INTERAÇÕES: O HUMANO ENTRE O DIGITAL E A CENA

Autora: Mestranda Jaqueline Rodrigues de Souza Raymundo

Orientadora: Ana Teresa Jardim Reynaud

Bolsista do Programa BOLSA NOTA 10 - FAPERJ

Resumo: Tendo definido um percurso básico para o seu estudo, o artigo traz a leitura de alguns ensaios que abordam alguns dos principais conceitos que são debatidos quando se propõe a reflexão da relação entre o teatro, as tecnologias digitais e a onipresença do humano, na reconfiguração de novas concepções do fazer artístico.

Palavras-chave: Teatro, Mídias Digitais, Humano

I. Percurso

Muitos são os discursos emergentes e as tentativas de categorização para um “teatro” que está situado na era das “novas tecnologias” ou das “novas mídias”. E, embora o teatro seja frequentemente considerado uma forma de arte tradicional, fundamentado em técnicas tradicionais, o teatro registra em sua história mais que uma atração direta em direção às novas tecnologias desenvolvidas ao longo da evolução, ele se apropria delas em seu território.

No breve histórico traçado sobre a relação direta do teatro com a tecnologia, Lehmann (2007) perpassa por uma rápida evolução da tradição do teatro ao longo dos séculos na sua apropriação pelas tecnologias. Ele exemplifica que no teatro barroco, “a iluminação a vela podia ser ‘regulada’ ao se içar quebra-luzes de um grupo de velas para outro, onde a luz passava por materiais transparentes e criava disposições complexas”. Outros exemplos são citados, no intuito de “perceber o quanto o teatro sempre esteve próximo das artes da máquina e que, portanto o teatro aproveita de imediato todas as novas técnicas e tecnologias, desde a perspectiva até a internet”.

E é neste ponto, e não por acaso, como comenta Lehmann (2007), que “simultaneamente à aparição e à ampliação de uma civilização midiática – simulação de realidade, interação tecnológica –, o teatro até então essencialmente ‘dramático’ se submete à mudança estrutural descrita neste estudo”. Nas produções contemporâneas são diversas as possibilidades de sinergia entre o “fazer teatral” e as abundantes ofertas

advindas do domínio das “novas tecnologias”, que têm sido exploradas por diversos artistas, grupos e companhias em todos os continentes.

Desde o nascimento das práticas associadas às “novas tecnologias”, o termo “digital” tem sido utilizado indiscriminadamente, como se pudesse dar conta de um “todo”, a partir de uma leitura reducionista. Restringindo-se assim pela própria definição, o potencial de expansão do que tem sido definido como um “mito”, que desvia a atenção do que está espalhado do lado de fora das muralhas da definição. E dessa maneira, o termo “teatro digital” é comumente apropriado pelas propostas de novos paradigmas que incluem quaisquer elementos da tecnologia digital, trazidos à armação teatral, como componentes constitutivos da encenação.

É importante ressaltar que existem muitos outros conceitos advindos, preliminarmente, desta relação com as “novas tecnologias”, que, ou passam despercebidos, ou, como se ressaltou acima, carregam uma leitura superficial de si mesmos, sendo mitificados sem maiores reflexões. As aplicações que podem ser observadas nas relações das novas mídias com as artes cênicas são diversas, desde as simulações de realidade virtual, às atuações mediadas por telepresença, os *pervasive games*, as construções multimídia, as hipernarrativas, para citar algumas. E a mais significativa de todas provavelmente – a internet – que traz consigo novas propostas de concepção da tríade espaço - tempo - presença, a partir da quebra das barreiras espaço-temporais e da possibilidade de interação e imersão no espaço virtual do ciberespaço.

A multiplicidade de conceitos advindos destas aplicações constitui rizomas que se espalham, se entrecruzam, se atravessam e se misturam, constituindo um enorme potencial a ser explorado ao se desafiar as novas formas de mídia. Dixon (2007) argumenta que a utilização das novas tecnologias coloca em questão as idéias já reconhecidas sobre a natureza do teatro e da performance. Ele afirma que o computador tornou-se uma ferramenta significativa de agenciamento para as ações e criações performáticas, que conduziu a uma nítida confusão sobre o que se havia designado formalmente como: comunicação, roteiro, atuação, artes visuais, ciência, design, teatro, vídeo e performance. Mais ainda, que as definições finitas devem ser cada vez menos aplicadas ou, na contrapartida, ele resalta que John Reaves contesta que elas podem entrar em colapso completamente:

In the digital world you cannot distinguish different disciplines by the physical nature of the media or by which work is created. [...] Theater has always been an integrative, collaborative art which potentially (and sometimes actually) includes all art: music, dance, painting, sculpture, etc. Why not be aggressive in the tumultuous context of the Digital Revolution? Why not claim all interactive art in the name of theater? (DIXON, 2007).

Considere-se que as “novas tecnologias”, chamadas também de tecnologias digitais, trazem consigo promessas de transformação nos modos de conceber, encenar, produzir, exhibir e presenciar o acontecimento teatral, mais do que qualquer tecnologia anteriormente desenvolvida. Desta forma, coloca-se sob a ótica de duas perspectivas constantemente confrontadas, desde a constituição do domínio das “novas tecnologias” ou “novas mídias” no cenário do “fazer artístico”: a primeira, que dá ênfase à hipótese de que as propostas de novas idéias no campo das artes são uma tentativa sem fim de reciclagem de antigas idéias e a segunda, que se dirige em um caminho oposto, onde se pode observar tanto práticas quanto sistemas tecnológicos genuinamente novos.

Pode-se fazer um mapeamento ao dialogar com Dixon (2007), quando define o termo *digital performance* na tentativa de incluir mais amplamente todas as propostas de performance, onde as tecnologias computacionais assumam o papel principal ao invés de um papel secundário, seja no conteúdo, nas técnicas empregadas, na estética proposta ou nas formas de apresentação. Neste contexto, são consideradas as manifestações nos territórios do teatro, da dança e das performances que incorporem projeções que tenham sido criadas ou manipuladas digitalmente; incluindo também trabalhos que dialoguem com: a robótica e a realidade virtual, equipamentos computacionais sensíveis e ativados pelo toque, técnicas de telepresença, trabalhos e atividades constituídos pela tela do computador, incluindo teatro pela internet, mundos virtuais, jogos de computador, dentre outros.

E, com o aval das diversas formas de “teatro” que culminaram nesta nova etapa, Lehmann (2007) permite avaliar o evento cênico contemporâneo, independentemente de caracterizações, onde:

O novo teatro, de acordo com o que ouvimos e lemos, não é isto, não é aquilo e nem é outra coisa: predomina a ausência de categorias e palavras para a determinação positiva e a descrição daquilo que ele é. Pretende-se [...] levar tal teatro um passo além e estimular métodos de trabalho teatrais que escapem da concepção convencional sobre o que o teatro é ou precisa ser.

Assim, na falta ou no excesso de referenciais que tentem categorizar tais ações artísticas, este trabalho pretende rascunhar uma cartografia, para discussão posterior aprofundada, das operações e recursos envolvidos na tentativa de relacionar elementos de intensas formulações e reformulações conceituais, em percursos híbridos que se atravessam, nos [não] territórios e [não] fronteiras do teatro e das novas tecnologias.

Packer e Jordan (2001), afirmam que embora o conceito de uma mídia interativa e integrada tenha sido moldado pela evolução de uma longa história, as discussões sobre o desenvolvimento dos computadores pessoais e da internet negligenciam o trabalho de cientistas e artistas pioneiros na criação destas novas mídias. Começando por Wagner, gerações subseqüentes de artistas procuraram e acharam formas integradas e estratégias interdisciplinares de expressar suas inquietações com a consciência social e individual, assim como com os estados extremos de experiências subjetivas.

A abordagem desenvolvida por Packer e Jordan é uma tentativa de contextualizar o florescer do universo das novas mídias (ou novas tecnologias ou tecnologias digitais ou ainda mídias digitais), que são constitutivas da sociedade do século XXI, a partir de concepções, movimentos e pensamentos artísticos e científicos formadores desta trajetória.

Eles afirmam que existe a necessidade de um entendimento profundo sobre as características mais radicais das mídias digitais. E que, embora as implementações formais das mídias digitais ainda estejam em contínuo desenvolvimento, é possível identificar alguns conceitos básicos que são persistentes, independentemente das tecnologias que estejam sendo utilizadas, seja por um artista ou por um engenheiro. Eles propõem assim, cinco conceitos no escopo das novas mídias, que, em conjunto, poderiam diferenciar as novas mídias das demais:

– Integração: a combinação de propostas artísticas com as novas tecnologias em uma forma de expressão híbrida;

– Interação: A habilidade do usuário de manipular e afetar sua experiência direta com a mídia e de se comunicar com outros a partir da mídia;

– Hipermissão: A conexão de elementos separados das mídias uns com os outros com o objetivo de criar uma trilha de associação pessoal;

– Imersão: A experiência de entrar em um “mundo” de simulação ou sugestão de um ambiente tridimensional;

–Narrativa: Estratégias formais e estéticas que sejam derivadas dos conceitos anteriores, que resultem em narrativas não lineares e representáveis nas novas mídias.

A estrutura proposta por Packer e Jordan (2001) utiliza estes cinco conceitos como temas principais sob os quais eles selecionaram, de forma não linear, escritos de artistas, teóricos e cientistas que atuaram como lembranças pungentes das intenções destes pioneiros das novas mídias. Eles ressaltam que as palavras destes pesquisadores e atuantes, escritas no calor de suas invenções, exprimem o envolvimento passional deles com os seus ideais mais elevados. Estes cientistas, artistas e teóricos compartilharam, de forma notável, um compromisso com as formas midiáticas e de comunicação que se configurassem em não hierárquicas, abertas, colaborativas e reflexivas dos movimentos livres postos em jogo pela mente. Em suma, uma visão extraordinária, mas que deixa uma questão não resolvida: Estas idéias serão (ou de alguma maneira foram) realizadas?

É por meio da exposição de fragmentos de alguns destes textos, que se pretende introduzir reflexões que possam contribuir para um contexto de investigação, onde estas leituras possam forjar um mapeamento preliminar sobre as origens das novas mídias. Assim como, sugerir a articulação entre temas e conceitos difundidos, retrabalhados e reconcebidos por artistas, cientistas e teóricos contemporâneos. Embora Packer e Jordan tratem da articulação das novas mídias pelas qualidades coletivas advindas dos conceitos de integração, interatividade, hipermídia, imersão e narrativa e, os caracterizem por serem parte integrante uns dos outros, serão observados para efeito desta explanação: a Integração, a Interação e a Imersão.

I.i. INTEGRAÇÃO [a cena]

Talvez uma das transformações mais importantes da encenação teatral no século passado, tenha surgido a partir da hibridização das disciplinas tradicionais. E os artistas contemporâneos de vanguarda estão experimentando a combinação de dança, música, cinema, textos tradicionais, informática, artes visuais, dentre outras, para apresentar possibilidades de exploração de conceitos, através de uma multiplicidade de propostas de comunicação. A penetração das mídias no território do teatro pode ser entendida como uma volta gradual à hibridização do fazer teatral e o entrelaçamento das fronteiras disciplinares.

Embora o uso das novas mídias pelo teatro seja muitas vezes identificado como um fenômeno pós-moderno, a noção de encenações interdisciplinares é muito mais antiga. As encenações contemporâneas que se utilizam das novas mídias, podem ser consideradas

como a realização de teorias artísticas que, por mais de um século e meio evocaram a unidade das mídias de comunicação para um teatro que utilizasse em sua plenitude o potencial de criação de todos os meios artísticos.

O estado definitivo da integração no teatro seria a realização da síntese de todos os sistemas e meios de comunicação. Este conceito vanguardista em articular a idéia de síntese entre as formas artísticas foi a *Gesamtkunstwerk* wagneriana. No século XIX, o compositor alemão profeticamente previa a integração das disciplinas tradicionais, em um trabalho unificado, com o objetivo de intensificar as experiências do público em relação à arte. Em 1849, Wagner escreveu o artigo histórico *The Artwork of the Future*, onde ele declarou: *Artistic Man can only fully content himself by uniting every branch of Art into the common Artwork*. O conceito extremamente influente de Wagner da *Gesamtkunstwerk* ou, Obra de Arte Total, conclamou para uma fusão ou totalização de todas as artes e este ensaio foi sem dúvida, o primeiro tratado da arte moderna que delineou tamanha integração.

Packer e Jordan (2001) comentam que Wagner estava convencido que os diferentes ramos das artes – música, arquitetura, pintura, poesia e dança – poderiam alcançar novas dimensões poéticas quando colocados a serviço do teatro, o qual ele considerava a mídia ideal para realizar suas idéias visionárias. Eles afirmam ainda que esta aproximação de totalidade seria um prenúncio para a experiência de realidade virtual. As pinturas cênicas, os efeitos de iluminação e o design acústico tinham a pretensão de representar um mundo inteiramente “virtual”, onde o proscênio pudesse ser visto como interface para o universo do palco. E, embora a retórica hiper romântica de Wagner possa parecer arcaica nos dias atuais, sua abordagem para a *Gesamtkunstwerk*, e a síntese das artes, é desenvolvida com extrema perspicácia e soa como um presságio que ilumina as noções contemporâneas das novas mídias.

Fragmento do ensaio de Richard Wagner – “*Outlines of the Artwork of the Future*”, *The Artwork of the Future* (1849), traduzido por William Ashton Ellis:

The true endeavour of Art is therefore all-embracing: each unit who is inspired with a true art-instinct develops to the highest his own particular faculties, not for the glory of these special faculties, but for the glory of *general Manhood in Art*. The highest conjoint work of art is the *Drama*: it can only be at hand in all its *possible* fulness, when in it each *separate branch* of art is at hand in *its own utmost fulness*. The true Drama is only conceivable as proceeding from a *common urgency of every art* towards the most direct appeal to a *common public*. In this Drama, each separate art can only bare its utmost secret to their common public through a mutual parleying with the others arts; for the purpose of each separate branch of art

can only be fully attained by the reciprocal agreement and co-operation if all the branches in their common message (WAGNER in PACKER e JORDAN, 2001).

A motivação de Wagner em abraçar uma completude da experiência humana e ter isso refletido em sua arte, foi continuada pelos primeiros artistas do século XX, que também acreditavam que a experiência moderna não poderia ser expressa adequadamente sob a rigidez das fronteiras tradicionais entre as disciplinas. O ideal da existência de um teatro que englobasse o público através da síntese de todos os meios artísticos, continuou a evoluir. No entanto, teorias que se seguiram sobre uma “obra de arte total” se desviaram dos ditames específicos da *Gesamkunstwerk* wagneriana.

I.ii. INTERAÇÃO [entre]

O termo interação é um dos mais utilizados quando se fala das novas mídias e suas formas de relação, utilizado ubiquamente, muitas vezes, para avaliar o “fazer artístico” que dialoga com as tecnologias digitais. O termo sugere diversas formas de conexão e atividade, e mais comumente refere-se à retroalimentação cibernética entre homem e máquina. No entanto, Manovich (2001) ressalta que, assim como o termo “digital” é utilizado inadvertidamente na maioria das vezes, também o é “interação”. E desta forma, requer uma leitura mais aprofundada e contextualizada para ser utilizado:

As novas mídias são interativas. Em oposição às “velhas mídias”, onde a ordem de apresentação é fixa, o usuário pode agora interagir com um objeto midiático. No processo de interação, o usuário pode escolher quais elementos ele quer exibir e ainda que caminhos quer seguir, assim gerando uma produção singular. Dessa forma, o usuário se torna o co-autor da obra produzida (MANOVICH, 2001: 55).

Assim também, Packer e Jordan afirmam que o uso excessivo do termo o coloca sob o risco de perder sua conceituação, sua importância. E, embora o termo tenha sido originalmente concebido por Norbert Wiener, Douglas Engelbart, e outros ciberneticistas, ele traz em sua essência diversas valências nos modos específicos de manifestação ativa do espectador nas manifestações artísticas do século XX.

Alguns pesquisadores, como destaca Manovich, indicam que as noções da arte interativa computacional que se experiência hoje, têm suas origens nos movimentos artísticos dos anos 1960. Em 1966, o engenheiro Billy Klüver vê o potencial para a integração entre arte e tecnologia, inspirado no conceito aristotélico de *Techné*, onde não havia a diferenciação entre a prática das artes e das ciências. E com a idéia de que o artista tinha a obrigação de incorporar a tecnologia como um elemento na obra de arte, uma vez

que a tecnologia havia se tornado inseparável da vida. Assim, em 1966, Klüver se junta a Rauschenberg, Robert Whitman e Fred Waldhauer no evento *E.A.T. – Experiments in Art and Technology*, com o objetivo de reunir artistas e engenheiros para criar novos experimentos artísticos.

Foi nesse mesmo período que o artista e teórico britânico Roy Ascott começou a explorar o uso dos computadores para suas experimentações artísticas. É uma das primeiras tentativas teóricas de integrar as disciplinas de estudo emergentes, como a que estuda a interação humano-computador e a cibernética, foi o artigo de Ascott: *Behavioral Art and the Cybernetic Vision*. Neste artigo, segundo comentam Packer e Jordan, Ascott identificou que o computador era a ferramenta suprema que a tecnologia havia produzido. E que ele poderia abrir caminhos para mudanças radicais nas artes. Ascott notou que a interação humano-computador poderia afetar de maneira profunda a estética, conduzindo os artistas a um universo de experiências colaborativas e interativas. Ascott considerava também que o *dataspace* seria um novo tipo de *Gesamtkunstwerk*, ou *Gesamtdatenwerk*, termo que ele cunhou, para definir que a informação espalhada pelas redes estaria integrada com as obras de arte. E, a partir de muitas previsões, inclusive do que hoje se define como ciberespaço, Ascott escreve *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* (1966-67), onde se pode destacar:

Now, undoubtedly it is anarchic, but in the good sense that interaction between artists is free and not constrained by aesthetic canons or political directives. The diversity of images, structures and ideas which it engenders is far greater than at any other period in history. And it may well seem chaotic; a common cultural consciousness is not readily apparent today. But it is our purpose to demonstrate that Modern Art is fundamentally of a piece, that there is unity in its diversity, and that the quality which unifies it is in distinct contrast to the essential nature of art which went before it. We shall describe this quality as “behavioural” and we shall show how it evidences our present transition from the old deterministic culture to a future shaped by a Cybernetic Vision. The analysis of this behavioural tendency will be largely confined to one broad area, that of the visual/plastic arts, since there it seems to be most marked, but in a more general sense we shall discuss the arts as a whole, illustrating their convergence and interaction in this context. We shall demonstrate how this unity of approach may be potentially part of a larger unity, an integral culture, embracing modern science and technology. And shall we warn how this unity, and the incipient cybernetic vision in art, may be inhibited by artistic attitudes which, out of ignorance and fear, are opposed to radical creative change, and view a cybernated society with indifference or hostility (ASCOTT in PACKER e JORDAN, 2001).

Esta leitura sobre o “fazer artístico” como um território para interação, como um *locus* de comunicação para comunidades, ecoa nos *Happenings* das gerações anteriores. Packer e Jordan iluminam que artistas como Kit Galloway e Sherrie Rabinowitz estavam

particularmente intrigados com as possibilidades de se estender a experiência coletiva através das tecnologias da comunicação. E, mesmo antes das facilidades tecnológicas provenientes da internet, no início do ano de 1975, eles foram responsáveis por uma série de “Teleperformances” que se utilizava de transmissão via satélite para conectar os performers em locais diversos. Em um trabalho apresentado em 1980, intitulado *Hole in Space*, eles fizeram do conteúdo de sua Teleperformance, a comunicação espontânea na relação de “muitos para muitos” com um grande número de participantes.

Enquanto estas propostas buscavam explorar a relação bidirecional não só entre os participantes, mas diretamente com a tecnologia, vale ressaltar o fundamento, talvez, essencial contido no conceito de interação, a partir da observação dos Happenings de Kaprow, para não falar dos movimentos precursores de Cage, que criou experimentos teatrais que promoveram a dissolução das fronteiras entre as artes. Segundo Packer e Jordan, Cage estava particularmente atraído a métodos estéticos que pudessem abrir as portas para uma maior participação da audiência, especialmente se estes métodos encorajassem uma percepção aumentada da experiência subjetiva. A utilização da indeterminação em Cage deslocou do artista a responsabilidade do resultado da obra, assim como, enfraqueceu outra barreira tradicional, a divisão entre a obra de arte e a audiência.

No ensaio escrito em 1966 – *Diary: Audience 1966, A Year From Monday*, Cage pergunta: “What’ll art become? A family reunion? If so, let’s have it with people in the round, each individual free to lend his attention wherever he will.” Nesse ensaio, ele faz uma conexão direta entre a noção de um “ouvinte interativo” com o conceito do computador como agenciador da participação e não apenas como um dispositivo servil, um “labor-saving”. Packer e Jordan afirmam que a análise perspicaz de Cage ao mudar a relação entre a obra de arte e o espectador, preparara o caminho para muito do que foi largamente difundido *a posteriori* na relação da interação humano-computador. E que influenciou profundamente mais tarde gerações de *media artists* que exploraram a multiplicidade advinda da interação. Cage começa seu ensaio fazendo a seguinte reflexão:

Are we an audience for computer art? The answer’s not No; it’s Yes. What we need is a computer that isn’t labor-saving but which increases the work for us to do, that puns (this is McLuhan’s Idea) as well as Joyce revealing bridges (this is Brown’s idea) where we thought there weren’t any, turns us (my idea) no “on” but into artists (CAGE in PACKER e JORDAN, 2001).

O trabalho de Cage provou ter influenciado extremamente as gerações de artistas que emergiram no final dos anos 1950, dentre eles Alan Kaprow, que inspirado por Cage,

desenvolveu técnicas não tradicionais de performance que desafiaram noções até então aceitas de forma, categorização e composição, florescendo novos gêneros como os *Happenings*, o teatro eletrônico, as performances e instalações interativas (PACKER e JORDAN, 2001).

Kaprow, que cunhou o termo happening, estava particularmente interessado em tornar obscura a distinção entre a obra de arte e a audiência. Ele desenvolveu técnicas que instigassem a criação responsável da platéia, encorajando-os a fazer suas próprias conexões entre as idéias e os acontecimentos. Estas estratégias de narrativa se baseavam nas seqüências não lineares dos eventos, assim como, se utilizavam da indeterminação para dar forma ao curso dos *Happenings*. Packer e Jordan observam no ensaio escrito por Kaprow em 1965, *Untitled Guidelines for Happenings*, que as técnicas de Kaprow reorganizavam passado, presente e futuro dentro de um único acontecimento, proporcionando uma variação notável de arranjos, como um precursor das narrativas baseadas em hipertextos. Assim, a descentralização das noções de autoria, localização e narrativa – aqui reunidas pela intenção do artista e pela imaginação da audiência – seriam o prenúncio das formas não lineares das mídias digitais, que fazem uso da interação e da tecnologia em rede para expandir as fronteiras de tempo e espaço:

[...] Time, which follows closely on space considerations, should be variable and discontinuous. It is only natural that if there are multiple spaces in which occurrences are scheduled, in sequence or even at random, time or pacing will acquire an order that is determined more by the character of movements within environments than by a fixed concept of regular development and conclusion. [...] Above all, this is “real” or “experienced” time as distinct from conceptual time. [...] Real time is always connected with doing something, with an event of some kind, and so is bound up with things and spaces. [...] The common function of these alternatives is to release an artist from conventional notions of a detached, close arrangement of time-space. A picture, a piece of music, a poem, a drama, each confined within its respective frame, fixed number of measures, stanzas, and stages, however great they may be in their own right, simply will not allow for breaking the barrier between art and life. And this is what the objective is (KAPROW in PACKER E JORDAN, 2001).

I.iii. IMERSÃO [o humano]

O conceito de imersão pode se dirigir às diversas formas artísticas e traz consigo uma história extensa na prática teatral. Packer e Jordan discutem exemplos que vão desde os rituais Dionisiacos do teatro Grego e a *Gesamtkunstwerk* wagneriana, que eles descreveram como sendo dirigidas por uma visão do teatro, onde os espectadores pudessem se “perder” na veracidade do drama, criando uma experiência de imersão. Sob este ponto de vista, a imersão envolveria um processo de descorporificação, com a platéia

projetando a si mesma para dentro de um “mundo alternativo”. Mas, a percepção de que a imersão no teatro envolve a possibilidade de “se perder” no espetáculo, é limitada e desconsidera o potencial de imersão visto nas propostas de encenação do teatro pós-dramático (LEHMANN, 2007), por exemplo.

Para que se possa falar do potencial de imersão no teatro com as mídias, é preciso que se estabeleça um entendimento do que pode vir a ser imersão, no sentido de reconhecer a imersão como uma experiência sensório-corporal. Esta é uma questão tão controversa como as demais abordadas aqui, mas vale destacar o ponto de vista de Oliver Grau, de que, as “mídias encenadas” não são apropriadas para os estudos de imersão como um ponto de partida a partir do qual se pode construir um entendimento mais amplo de imersão. A posição de Grau (2004) está baseada na percepção de que o teatro não atrai os espectadores em um grau sensório, e sendo assim, o seu comentário só se aplicaria ao teatro dramático.

Já as propostas discutidas no universo do teatro pós-dramático, rejeitam a representação de um universo ficcional separado e criam ambientes físicos de imersão que envolvem o participante, seja a partir de experiências de realidade virtual ou ainda de telepresença, dentre outras inúmeras possibilidades. Uma hipótese interessante seria a de que os trabalhos que envolvem a imersão advinda do uso das mídias digitais manifestariam um fenômeno cognitivo e corporal, assim como ofereceriam um processo experimental que fundisse informação com materialidade, uma vez que o corpo é utilizado para acessar estes ambientes e pode ser “invadido” por textos, imagens e sons digitalizados.

Grau (2004) traça uma genealogia detalhada das origens da VR – realidade virtual – explorando as histórias da imersão e de espaços de ilusão desde a antiguidade, transformando toda a história da arte em uma história da mídia. Para ele, o computador é simplesmente a última das ferramentas que permite o artista investigar a manipulação da imagem e sua relação com a realidade:

In many quarters, virtual reality is viewed as a totally new phenomenon. However, a central argument of this book is that the idea of installing an observer in a hermetically closed-off image space of illusion did not make its first appearance with the technical invention of computer-aided virtual realities. On the contrary, virtual reality forms part of the relationships of humans to images. [...] the idea goes back at least as far as the classical world, and it now reappears in the immersion strategies of present day virtual art (GRAU, 2004: 4-5).

Não é possível falar de imersão e deixar de selecionar alguma reflexão sobre o ciberespaço. Assim, como uma última exposição é importante iluminar o ensaio de Marcos Novak, escrito em 1991, intitulado: *Liquid Architecture in Cyberspace*. O autor descreve a

si mesmo como um “*trans-architect*” face ao seu trabalho com designs arquitetônicos computacionais, concebidos especificamente para o domínio virtual, que não existe no mundo “físico”. Novak inventou um set de ferramentas conceituais que permitisse refletir sobre e construir territórios no ciberespaço. Neste ensaio, ele introduz o conceito de “*liquid architecture*”, uma paisagem imaginária fluida que só existe nos domínios digitais. Ele vê a “trans-arquitetura” como uma expressão de quarta dimensão, que incorpora o tempo lado a lado com o espaço, onde a ciência e a arte, o mundano e o espiritual, o casual e o permanente, são convergidos em uma poética do espaço que se faz possível pelas emergentes realidades virtuais (PACKER e JORDAN, 2001).

Neste ensaio controverso e provocativo, é importante destacar algumas questões expostas por Novak, sob o olhar de suas angústias a partir de suas experimentações, em um momento em que a internet ainda não era uma realidade, mas o conceito de ciberespaço já era intensamente explorado:

What is cyberspace? Here is one composite definition:

Cyberspace is a completely spatialized visualization of all information in global information processing systems, along pathways provided by present and future communication networks, enabling full copresence and interaction of multiple users, allowing input and output from and to the full human sensorium, permitting simulations of real and virtual realities, remote data collection and control through telepresence, and total integration and intercommunication with a full range of intelligent products and environments in real space (ALBERTI, 1986).

Cyberspace involves a reversal of the current mode of interaction with computerized information. At present such information is external to us. The idea of cyberspace subverts that relation; we are now within information. In order to do so we ourselves must be reduced to bits, represented in the system, and the process become information anew. [...] Cyberspace is a habitat of the imagination, a habitat for the imagination. Cyberspace is the place where conscious dreaming meets subconscious dreaming, a landscape of rational magic, of mystical reason, the locus and triumph of poetry over poverty, of “it-can-be-so” over “it-should-be-so”. The greater task will not be to impose science on poetry, but to restore poetry to science. [...] Cyberspace is an inevitable development in the interaction of humans with computers (NOVAK in PACKER e JORDAN, 2001).

Como a imersão é um processo subjetivo, não é possível fazer generalizações sobre a natureza da imersão. A imersão pode ser lida primariamente como um estado de satisfação sensorial, assim como, ela é mais que simplesmente uma explosão corporal ou um “mergulho” que profetize separar corpo e mente, como se em uma releitura do *cogito*. A imersão não é só incorporada, “encarnada”, mas consciente, além de contemplativa. Mas não se pretende qualquer debate filosófico por agora. Fica a reflexão sobre as possíveis

relações entre o humano, a cena e as mídias digitais, onde a informação não subjuga a materialidade, mas onde a unidade corpo e mente possa produzir novos modos de percepção, criatividade e contemplação.

II. LIMITAÇÕES [do percurso]

Quando se fala do teatro, na maioria das vezes se remete às teorias do passado e ao tratar-se das tecnologias digitais, se remete ao futuro, novas tecnologias, novas mídias, novas, novas, novas... Mas o que realmente é novo? Dever-se-ia tratar então de teorias do presente, o presente do aqui e agora, dos “tempos” e “espaços” alterados; mas alterados em relação ao passado ou ao futuro? Talvez o debate preliminar devesse recair sobre qual passado e qual futuro. Também há de se considerar cânones de pessimismo e otimismo extremos. Seria possível um equilíbrio de forças na tentativa de se testemunhar apenas o presente? Porque este presente talvez não esteja mais arraigado em suas marcas no passado ou, esteja construindo seu próprio passado em uma “velocidade” tão intensa que não permita qualquer tipo de dissociação. É possível perceber o que significa a “revolução” das novas mídias? E o escape das concepções uma vez convencionais do fazer teatral pode ser libertador e caminhar nos passos da “evolução” ou, a partir do momento que emergem conceitos que configurem “tudo” como teatro, então, o teatro ainda será teatro? E esta reflexão é importante? O humano e a máquina? O teatro máquina? O teatro como “máquina cibernética” como afirma Barthes? A aura cibernética, que hoje fundamenta os sistemas sociais, políticos, econômicos, etc., etc. etc. Fala-se de cibernética, de seu domínio, mas tudo é tão rápido, ou lento, década de 1940? Pode ser lida como se transposta para 2040? Será que já foi digerida a revolução advinda da fotografia, do cinema, 1895, 1903...? Quais são os paradigmas, o que são os paradigmas, como digerir sobre os paradigmas, no presente, no passado ou no futuro? Mas qual presente, passado, futuro? Parece aqui se configurar um loop infinito. Questões e reflexões que limitam os percursos de uma pesquisa que pretende discutir as tecnologias digitais, o teatro e o humano [ou pós?], mas por isso a instigam e a propulsionam.

Referências bibliográficas

ASCOTT, Roy. “Behaviourist Art and the Cybernetic Vision” In PACKER, Randall;
JORDAN, Ken eds. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York: W.W.
Norton and Company, 2001.

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.

DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge MA and London: The MIT Press, 2004.

KAPROW, Allan. "Untitled Guidelines for Happenings" In PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.

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

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

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.

WAGNER, Richard. "Outlines of the Artwork of the Future" In PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*, London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.