

TEATRO E SOFTWARE: METAMÍDIAS EM CIRCULARIDADE

Jaqueline Rodrigues de Souza Raymundo¹

Resumo: Inserido em uma paisagem borrada que elege o “digital” como guarda-chuva para abrigar as mutações – sociais, culturais, econômicas, artísticas, comportamentais etc. – vivenciadas desde os últimos anos que antecederam a virada do milênio, o teatro ocupa um território quase isolado, que preconiza a comunicação “ao vivo”, o encontro em “carne e osso” de humanos. Ao mesmo tempo, o *software*, como poder constitutivo da sociedade contemporânea, se faz invisível. A diversidade dos processos de troca entre teatro e *software*, em posições de operação que circulam <entre> fluxos de relações múltiplas. Metamídias remediadoras de mídias, que se traspassam, a partir de fluxos provocadores de pensamentos, para além de “materiais”.

Palavras-chave: Teatro, Software, Processos (criação), Metamídias, Relações Humano- Computador

Para além do digital (V.O.1)

Ao mesmo tempo em que falar sobre cultura digital, cibercultura, cibernética, ciberespaço, internet, cibercidades, realidade virtual, web 2.0, novas mídias, novas tecnologias, tecnologia digital etc., pode parecer um debate repetitivo, por ter sido tão massivamente explorado nas duas últimas décadas, os níveis de desconhecimento desses temas são diretamente proporcionais ao aparecimento de novas forças constituídas e apreendidas a cada minuto por este “buraco negro” de possibilidades.

Paradoxalmente, parece ser possível sintetizar esse contexto a uma única definição: o “digital”. E toda essa complexidade pode ser reduzida a uma pergunta de resposta radicalmente simples: Por que o “digital”? Ora, porque os computadores são considerados máquinas digitais, manipulam e armazenam dados sob o formato binário: zeros e uns. Essa resposta deve ser considerada verdadeira, de fato não é falsa(!). Mas quando se fala do “digital” e todas as mudanças advindas “dele”, talvez seja possível afirmar em poucas palavras que informações de qualquer natureza e para qualquer propósito se encontram hoje, quase na sua totalidade, armazenadas e manipuladas sob o formato digital (Manovich, 2008)². Onde, a “invasão” da tecnologia digital se deu através do cotidiano contemporâneo e pode ser lida como consequência de fenômenos muito mais abrangentes. Gere (2008) afirma que o termo

¹ Mestre em Artes Cênicas, Especialista em Artes Cênicas, Diretora Teatral, Atriz, Performer, Instrutora, Analista de Sistemas, possui graduação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro - PUC/RJ (1993). Especialista em Artes Cênicas pela UNESA (2008), com ênfase em Teatro; Mestre em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO – Dissertação – “Teatro e Software: entre processos de criação” (bolsista CAPES) e (bolsista FAPERJ NOTA 10), atuando principalmente nos seguintes temas: teatro, software, cibernética, IHC (interação humano computador), novas mídias, arte e cultura digital. Conferencista internacional, tendo participado de eventos no Brasil e exterior – incluindo-se participação como palestrante na IFTR (International Federation of Theatre Research) de 2010 em Munique, Alemanha, no Programa Principal, com bolsa patrocinada pela IFTR. Membro da IFTR desde Nov/ 2009 – Grupo de Pesquisa: Theatre and Intermediality

Email: jaqrodrigues.art@gmail.com Telefones: 55 21 8852-0445/ 55 21 2247 8485

² <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>;

http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf

Acessado em Outubro/ 2010

“digital” significa muito mais do que a simples associação a dados discretos ou às máquinas computacionais que os manipulam. Metonimicamente, constitui boa parte dos debates e experiências da contemporaneidade, como: mundos “virtuais”, ubiqüidade, comunicação instantânea, quebra de barreiras geográficas, alteração das convenções e noções de tempo, espaço e relacionamentos, armazenamento de subjetividades etc.

Diante de uma paisagem borrada que se move como esta, definições conceituais emergem na tentativa de criar *corpus* que possam ser manipulados e debatidos. No entanto, a escolha do “digital” como um guarda-chuva para abrigar as mutações – sociais, culturais, econômicas, artísticas, comportamentais etc. – que têm sido vivenciadas desde os últimos anos que antecederam a virada deste milênio, exige uma reflexão mais profunda.

(V.0.2)

Que pretensão pode ser mais pretensiosa que a de [des] mistificar o “digital” e todo o seu reinado, quando não só o “mundo”, mas os “eus” estão sendo transformados, na tentativa dramática de entender “quem” somos? Camadas de múltiplas vozes que advém da polifonia dos “eus” formados em um universo que não se entende por completo. A aparente simplificação do universo pelo código matemático e sua manipulação, criaram um problema multisondável, desestabilizador de respostas, desestabilizador do “indivíduo”, pelo menos por agora. Por que se estabelecem tentativas de alcançar territórios firmes, quando processos de mudanças radicais estão instaurados, na efervescência de seus desenvolvimentos, sem precedentes? Na proliferação de avatares cambiantes e esmaecidos pelas próprias navegações em seus universos de múltiplas criações?

A [des] conexão de zonas de conforto. A [des] conexão de processos que abarcam modelos de pensamento que parecem incompatíveis em si mesmos. A [des] conexão que expurga fantasmas de proteção escondidos sob os arranha-céus, de aparente incompatibilidade, da cultura digital.

Então, é importante iluminar tratados de [des]mistificação do que o senso comum trata por vezes como “novas mídias”, “mídias digitais” ou “novas tecnologias”. Simplesmente pelo fato de que as “novas mídias” são criadas, distribuídas e armazenadas em formato digital.

(V.0.3)

Não se trata de falar sobre tecnologia digital, nem tão pouco de computadores, mas de mentalidades, de pensamentos, que podem ser configurados, re-configurados, precipitadores de criações, em um “mundo” onde humano e computador se dão em processos simbióticos. Percorrer caminhos que não levem a terrenos baldios de previsões do que pode vir a ser, mas aqueles que podem ser vistos como oportunidades de desdobramentos entre ações intemporais. Uma vez que não se trata aqui de causas e efeitos ou ainda, possibilidades de entendimento de uma tecnologia em particular. Porém, de operações processuais em fluxos que englobam os pensares e fazeres incorporados para além das bordas tecnológicas.

É a partir do desenvolvimento cada vez mais sofisticado de linguagens que permitem a comunicação avançada humano–máquina, que são materializadas multiplicidades de criações da inteligência humana. Este processo pode ser compreendido como *software*.

Para além do software

(V.0.1)

Experiências entre humano e computador não se referem simplesmente à construção de interfaces amigáveis ou de computadores cada vez mais

avançados. Dizem respeito à criação de mundos imaginários que têm um relacionamento especial com a realidade; mundos onde se possa estender, amplificar e enriquecer as capacidades de pensar, sentir e agir (Laurel, 1993).

Dentro de um pensamento que se movimenta nas aparentes trincheiras de separação onde essas forças se atraem, afirma Manovich (2008), que a sociedade contemporânea pode ser caracterizada como a “sociedade do *software*” e, a cultura contemporânea pode, justificadamente, ser considerada a “cultura do *software*”. Porque hoje o *software* assume um papel central na formação tanto dos elementos materiais como das estruturas imateriais, que são constitutivos dessa cultura.

Nos limites da não percepção de realidades, aumenta a capacidade de informação armazenada, conseqüentemente, manipulada. A criação em trânsito, a programação do código digital é potencialmente agenciadora, transversal, independe de “uma” racionalidade, em um universo sem escalas, de constantes [re]criações, [re]significações, onde as resistências tradicionais estão sendo dizimadas por conta da “ausência da gravidade”. O que não é *software* neste ano de 2011?

(V.O.2)

O universo programável [ou] [O] *software* move o mundo [ou] [O] o mundo se move pelo *software*

Uma suspeita paradoxal: o impenetrável, misterioso e desconhecido “universo digital” pode ter se convertido, por uma falsa aparência simplificadora, em um espelho que é atravessado por múltiplas dimensões. E como reflexo, dispõe os “eus” em suas atividades cotidianas, na realização de seus desejos, porque nenhum aspecto da sociedade contemporânea permanece intocável por essas forças invisíveis. E com o advento das redes sem fio e o crescimento da *web* social, o guarda-chuva do “digital” se expande velozmente e está cada vez mais imbricado no dia-a-dia desse início da segunda década do Século XXI.

Uma pergunta muito simples: O que é *software*? Se a resposta pudesse ser igualmente simples: Em um nível mais baixo de abstração, nada mais é do que incontáveis (n)ilhões de 0s e 1s armazenados pelos *hardwares* espalhados “por aí”.

Uma pergunta simples: O que é *software*? Se a abstração for elevada a um patamar intermediário, pode-se dizer que o *software* se organiza em uma vasta, complexa estrutura: *softwares* de sistemas operacionais, *softwares* de rede, *softwares* de banco de dados, *softwares* que são as linguagens de programação, *softwares* de ferramentas de desenvolvimento, *softwares* de aplicação para negócios, para uso pessoal, para o desenvolvimento industrial, para o desenvolvimento da internet, *softwares* utilitários, *softwares* específicos, *softwares* generalistas, *softwares* de aplicações múltiplas, *softwares* de *softwares* de *softwares* de *softwares* de *softwares*...

Uma pergunta: O que é *software*? A abstração em mais alto nível, que engloba desde o controle do ir e vir – sistemas de trânsito, transportes públicos – até as mais inocentes navegações pela *world wide web*; desde a cadeia produtiva alimentícia até a água que bebemos; desde as notas de dinheiro até as notas dos super sistemas econômicos; desde a fotografia digital até as imagens de nossos órgãos; desde o cinema até os *fan fics*; desde a “privacidade” de nosso lar até a invasão “multiespacial”; desde o livro digital até a Wikipédia; desde os desenhos animados até os *games*; desde os dispositivos móveis até a onipresença; desde os medicamentos até o código genético; desde os movimentos sociais até os arcaibouços do *second life*;

desde os escritórios de trabalho até os lares escritórios, os *notebooks* escritórios; desde as senhas até os *QR Codes*; desde os *microchips* até a nano tecnologia; desde os canais de TV até os canais pessoais no *Youtube*; desde galerias de arte até a *Art Open Source*; desde as instituições do autor até os movimentos de *Open Source*, *Software Livre*; desde o *copyright* até o *copyleft*; desde a "criação" até o *copy & paste*, o *remix*; desde as coberturas dos edifícios de luxo até as periferias, as aldeias mais distantes; desde os grandes magazines até o *Amazon*; desde a "privacidade" até os *Blogs*; desde amigos, família até o *Facebook*; desde pequenas ações até o *Twitter*; desde correspondências até os *emails*; desde encontros em carne e osso até o *Skype*, o *MSN*; desde reuniões até fóruns de discussão; desde chefes até *big brothers*; desde telefones residenciais até um sem número de aparelhos móveis; desde as conexões fixas até os confins da hiperconectividade; desde ruas, cidades, estados, países, solo, chão firme, até o *Google Maps*; desde moradias, carros, bicicletas, paisagens, pessoas em atividade, até o *Google Street View*; desde documentos pessoais até o *Google Docs*; desde [...] até o *Google*; desde ∞ até ∞.

Quero partir: Se a linguagem universal é binária, o pensamento sobre ela não deve ser. Se o mundo contemporâneo "se move pelo *software*", não é coerente polarizar, por vias apocalípticas ou fetichizantes, antinomias espetacularizadas e superficiais.

Quero começar: Os processos de criação de *software* são desenvolvidos sob paradigmas de incertezas e mudanças diretamente proporcionais às possibilidades de construção de certezas sobre seu "domínio" como linguagem universal.

Quero recomendar: Se o mundo contemporâneo "se move pelo *software*", se o *software* se torna um elemento de infraestrutura da vida cotidiana (Fuller, 2008)³, é necessário se aproximar, tentar branquear, percorrer "caminhos oblíquos", experimentar, [des] mistificar.

Para além do teatro **(V.O.1)**

Experiências entre humano e computador não se referem simplesmente à construção de interfaces amigáveis ou de computadores cada vez mais avançados. Dizem respeito à criação de mundos imaginários que têm um relacionamento especial com a realidade; mundos onde se possa estender, amplificar e enriquecer as capacidades de pensar, sentir e agir (Laurel, 1992).

Um *entre* lugares, onde os universos do *software* não se enraizam por questões tecnológicas. Mas, ao contrário, se conectam aos universos do teatro, construídos há milhares de anos, a partir de pensamentos, estudos e experimentações da experiência humana e de uma pluralidade de modos de criação.

Os territórios do teatro não estão isolados e são invadidos cada vez mais pelas multiplicidades desafiadoras das "novas tecnologias", advindas dos domínios do *software*. No entanto, mesmo frente à diversidade dos processos de troca entre teatro e *software* – onde a prática teatral é influenciada e potencialmente se abre à desterritorializações e reterritorializações do evento cênico – os caminhos percorridos por entre essas fronteiras, estão ainda fixados em superfícies quase impenetráveis.

³FULLER, Matthew Ed. *Software Studies: a lexicon*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press, 2008.

Disponível em: <http://www.witz.com.br/CS/wp-content/uploads/2009/01/SoftwareStudies.pdf>

Esta conectividade global de espalhamentos pode ser geradora de múltiplos *théathrons*, formados através de processos de criação nos entre-territórios de teatro e *software*, uma vez que se evoca explicitamente: a vida, a presença, o espaço e o tempo.

Relações cromossômicas.

Talvez, realmente talvez, dentre tantas e tantas, a pergunta possa ser deslocada: não perguntar o que é teatro. Não assumir premissas canônicas. Não se fechar em muralhas intransponíveis. Mas fazer o que o "teatro" sabe fazer de melhor: jogar. Jogar jogos ainda sem regras pode ser uma grande vantagem. Talvez, muito talvez, perguntar: o que é um encontro em carne e osso? O que é um não encontro em carne e osso? Não se opor tacitamente ao desconhecido. Mas, talvez, mesmo talvez, aproximar-se dele.

O teatro como laboratório de experimentações que possa debater a origem, a "natureza", as implicações, a materialidade do *software*, como elemento formador do fazer artístico e da sociedade contemporânea.

Processos de criação, aparentemente distintos, podem se hibridizar em projetos singulares, integrando especialistas diversos, contribuindo para o desenvolvimento de novas metodologias, novos estudos, novas teorias, novos processos, novos *softwares*, novas concepções, novas fontes, reflexões, olhares fluorescentes de novas perspectivas, novas dramaturgias, encenações, cenários, figurinos, iluminação, sonorização, novos pactos, críticas, movimentos de interrupção etc., etc.

A criação de jogos [fora das barreiras disciplinares] pode delinear universos sem limites. Relações próximas do humano. O que melhor sabe o teatro fazer?

Segundo Norman e Laurel (1993): as "novas tecnologias" disponibilizaram oportunidades para a criatividade, a interação de experiências e, em especial, novas formas do fazer teatral. E, as artes dramáticas têm uma tradição milenar de pensamentos, estudos e experimentos com a experiência humana e com uma grande variedade de modos de interação. Sendo assim, "quem" poderia entender melhor sobre a interação humana do que o dramaturgo?

O território do teatro. Embora, muitas experimentações artísticas, aparentemente, mais próximas ao *software* estejam relacionadas a territórios outros, como o das artes visuais, da dança e da música.

(V.O.2)

As aparentes fronteiras de instabilidade entre teatro e *software*, suas complexidades e inter-relações, detêm uma multiplicidade [elevada ao infinito] de respostas para a simples pergunta: o que é teatro?

Carlson (1995) afirma que "o teatro não é um termo de aplicação unívoca. [...] É um vasto e complicado tema".

O "teatro" a partir de olhares mais abrangentes que possíveis teorias teatrais prontas, talvez, muito talvez, outras a se dar.

O "teatro" como um termo coletivo, que inclui as práticas das performances, dos *happenings*, das instalações e outras tantas [sem] categorias; considerando-se as diversas possibilidades das manifestações teatrais, que têm suas ontologias próprias [ou não].

Desestabilização. Repete-se. Desestabilização. Repete-se.

A premissa mais contundente para a definição de teatro.

Dilatações que permitam confluências de investigações. Multiplicidades de camadas expostas, que não permitam limitações, mas desafiem.

Teatro e Software

O teatro é testemunha de uma história. O teatro registra uma história. A história do Ocidente. O teatro expressa mudanças políticas, sociais, econômicas, culturais. O teatro atravessa desconhecidos. O teatro fala novas línguas. O teatro se [re]constrói por novas linguagens. O teatro [re]nasce. O teatro que pode se dar a linguagens super complexas, mais que simples narrativa[s]. O teatro influenciado pelas tecnologias. O teatro influenciado pelos espaços. O teatro influenciado pela arquitetura, que influencia o *constructo* teatral. O teatro que tem a dramaturgia influenciada pelas restrições e inovações tecnológicas; a pintura em perspectiva, a iluminação à vela na ribalta, a proporcionalidade dos atores face aos painéis pintados em perspectiva na Itália Renascentista. O teatro que morre e na sua morte se recombina. O teatro que joga. Jogos sem fim. O teatro camaleão. Se em um futuro distópico já não existirem máquinas, existirá teatro.

As mudanças ontológicas advindas das criações dos territórios do *software*, alteraram e alteram, de maneira profunda e radical, teorias, conceitos, práticas, noções, percepções; como tempo, espaço, sujeito[s], pensamento[s], corporalidade, materialidade.

{Sem querer risonar uníssonos tautológicos..., mas... labirintos espaciais... labirintos temporais... labirintos identitários... combinações imprevisíveis...}

Da mesma maneira que estas questões são constantemente expostas, surge um sem número de definições na tentativa de elaborar respostas que possam servir de proteção e contentamento, pelo menos momentâneo: teatro digital, teatro no ciberespaço, teatro virtual etc. Reinterpretações de questões ontológicas, estéticas, políticas, da natureza (humano X *cyborg*), dentre outras.

No entanto, seria mais adequado falar em ambientes constituídos pelas linhas de código, universos programáveis, erigidos nos territórios do *software*. Para não recair sobre debates limitadores, em contraposições binárias: real e virtual, simulado e não simulado, por exemplo.

Como pode o *software* redefinir, remodelar [ou não] estratégias estéticas, de significação da encenação teatral? Até que nível pode o teatro ser reconfigurado? E ainda ser considerado teatro? O termo "teatro digital" é comumente apropriado pelas propostas de novos paradigmas que incluam quaisquer elementos da tecnologia digital, como componentes constitutivos da encenação. Mas, que encenação?

As aplicações observadas são diversas, desde simulações de realidade virtual, às atuações mediadas por telepresença, os *pervasive games*, as construções multimídia, as hipernarrativas, para citar algumas. A mais significativa de todas provavelmente – a internet – traz consigo propostas de concepção da tríade espaço - tempo - presença, a partir da "quebra" de barreiras espaço-temporais e da possibilidade de interação e imersão no 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 o universo do *software*. O *software* como sistema desestabilizador. O *software* como subjetividade digital (Fuller, 2003). De acordo com Fuller (2003), o *software* constrói sensórios e cada parte do *software* constrói maneiras de ver, conhecer e construir, em um mundo que, de imediato, passa a conter um modelo daquela parte do mundo na qual o *software* ostensivamente se faz

pertencer. Mais que isso, o *software* também modela este mundo a cada vez que é utilizado.⁴

Talvez, muito talvez, as questões sejam outras. Subjetividades ubíquas, múltiplas, invadidas pelo *software* e igualmente *software*. Qual o seu perfil? Quais os seus perfis? Qual o último *post* do seu *blog*? E a sua página, sua *Web Page*, está atualizada? Que nota importante você deu para seus seguidores no *Twitter* hoje? Uma só? Quantos amigos você tem no *Facebook*? E no *Orkut*? E seu[s] Avatar [es] no *Second Life*, ainda estão vivos? Seus animais da *Farmville* estão alimentados? E os peixinhos do seu *Happy Aquarium*? Você ou "seus" vocês fazem parte das violentas máquinas de busca (*search engines*).

Não há escapatória, à exceção de uma hecatombe. Na singela página principal de nosso amigo inseparável, o *Google*, está a entrada para as incontáveis identidades interplanetárias. Plataformas de *software* de rede social + EU[S] + *softwares* de bancos de dados vorazes, insaciáveis = Identidades simbióticas. Quem é você? Onde você está? Talvez, muito talvez, ao ler estas linhas, tais perguntas já sejam tão, tão pueris... Porque está datado. Talvez, muito talvez, já seja história. Em quanto tempo? Uma semana? Um mês? Um ano? Dez anos? Bem, mas por tempo, agora, início da segunda década do Século XXI, ano 2011, ainda faça sentido. Algum.

Metamídias em Circularidade

Com o advento dos *softwares* de redes sociais, advindos do *boom* da *Web 2.0*, o barateamento dos *hardwares*, a melhoria da infraestrutura de comunicação e a miniaturização dos aparelhos, eclodem em ritmo alucinante deslocamentos de solos já tão desestabilizados: espaço, tempo, subjetividade. Se já havíamos sido, e ainda somos, sacudidos por abalos sísmicos ininterruptos, como as viagens pelos desconhecidos – agora [quase] não mais – do ciberespaço, as percepções dos tempos heterotópicos, estilhaçados, somos identidades múltiplas, descentralizadas, andarilhos de multi plataformas de *softwares*. Nesse sentido, Murray afirma:

"É claro, as propostas de estórias trazidas aqui são conjecturas, dependentes muitas vezes das ordens mercadológicas, assim como, do gosto do público. A urgência humana pela representação, pela contação de estórias e pelo uso transformacional da imaginação é uma parte imutável das nossas invenções. E o potencial narrativo nas novas mídias digitais é deslumbrante. À medida que os mundos virtuais experimentam operações de expressividade múltipla, nos acostumaremos, lentamente, a viver em ambientes de fantasia, que agora nos atingem como assustadoramente reais. Mas, em algum momento nos encontraremos olhando através das mídias, ao invés de olharmos para elas. Então, não estaremos mais interessados se os personagens com quem interagimos são atores roteirizados, sujeitos improvisados ou bots construídos por computadores. Tão pouco estaremos preocupados em saber se o lugar que ocupamos existe como uma fotografia ou um cenário teatral ou um gráfico gerado por computadores. Também não importará de que forma se dá a distribuição: por ondas de rádio ou cabos. Neste ponto, quando

⁴ (Fuller, 2003) Behind the blip: Software as culture (some routes into "software criticism," more ways out) – (A sample) (LTA)
http://www.multimedialab.be/doc/citations/matthew_fuller_blip.pdf
Acessado em Setembro/ 2010

a mídia se derreter por completo em si mesma em uma transparência total, estaremos perdidos no faz de conta e nos preocuparemos apenas com a estória." (Murray, 1997, p.271-272)⁵

O que pode significar um "ser *software*"? Criar narrativas múltiplas e espalhá-las? Compartilhar "eus" multi identitários? Nichos identitários? A cauda longa dos "eus"? Com que frequência atualizo meus "eus"? Quem são os "eus" lidos pelos mecanismos de busca? Processos de rotinas auto-generativas? A imobilização resguardada pelos cânones? Afogados pela geração "Y"? Nas cordilheiras oceânicas invisíveis, pervasivas? Ser ou não ser?

Se fosse possível algum nível de especificidade [de superfícies alargadas], talvez, prospectar que "tudo" se trata de relações, ações, interações entre humanos e máquina. Que humanos e quais máquinas? Parece, por vezes, que as "máquinas" são deuses ou seres extraterrestres que, de repente, como mágica, se manifestaram para desestabilizar certezas, definições. Parecem entidades de dimensão desconhecida, infiltradas para desumanizar os humanizados. No entanto, humanos criam máquinas. No entanto, humanos criam encenações teatrais. No entanto, humanos criam "humanos". No entanto, humanos criam clones (ainda [não] humanos). O monstro de Frankenstein, Prometeu, Deus, *Robots*, *Bots*, [...]. No entanto, humanos pensam. No entanto, humanos criam linguagens. No entanto, humanos criam linguagens que [re]criam humanos. No entanto, humanos criam linguagens que [re]criam mundos, espaços, tempos, sujeitos, identidades, [des]conhecidos. No entanto, humanos [re]criam [re]criações a partir de abstrações. No entanto, humanos criam processos abstratos que materializam suas [des]esperanças, seus desejos, suas [in]verdades, seus [des]conceitos, suas [des]operações do dia-a-dia. No entanto, o[s] mundo[s] [des]materializado[s] criados pelos humanos convivem, pelo menos provisoriamente, em [des]harmonia.

Não às propostas de debates de confrontações. Não podem se dar frutíferas. Não aos embates de teatro e [novas] tecnologias. Não às tentativas de classificação, como: teatro digital, teatro no ciberespaço, teatro na internet... Não às perguntas canônicas, como: Existe teatro online? Existe teatro via telepresença? Existe teatro sem o encontro de humanos em carne e osso? Isso ou aquilo é teatro? O que é teatro? Qual a essência do teatro? Suas ontologias?

Se o humano cria a tecnologia, se a tecnologia faz parte do "ser humano", se o teatro lida com o humano, então... Sem querer induzir ou levar a deduções... As parafernálias tecnológicas criadas pelo humano, não devem ser encaradas como pré-requisitos para um suposto abandono dos paradigmas do "humano". Pelo contrário. Olhar tais [re]configurações advindas do humano. Não permitir que o estatuto das especializações perpetue duelos imaginários: "deus máquina" X "humano". Não estabelecer premissas que limitem o fazer teatral ao encontro entre humanos pele a pele. Nem tão pouco promover teatros com roupagens novas. Ou sequer usar frase de efeito do tipo: o teatro é inimaginável nos dias atuais sem as tecnologias. O poder do teatro é muito, muito maior. O poder de criar linguagens. O poder de ser múltiplo, de não ser aprisionado a uma linguagem só. Se o "teatro" é deslocado pelos aparatos tecnológicos, ele desaparece? Quando uma encenação, por exemplo, se dá em tempo "real", com atores e espectadores

⁵ Livre tradução da autora

“ao vivo”, no “aqui e agora”, transmitida via *web streaming*, se é feita uma encenação no *Second Life* etc, etc [...], é teatro? Que tipo de teatro?

Quando *softwares* desenvolvidos sob medida para manipular gestos dos atores, os corpos dos atores comandam a encenação, é teatro? Perguntas como essas são, talvez, mesmo talvez, uma tentativa sem fim de substituição de definições e categorizações. Era assim, agora é assim, [...]

Alguns teóricos e artistas ligados diretamente às artes que utilizam a tecnologia como “matéria-prima”, sustentam a morte do teatro, uma vez que seu acontecimento por si só seria limitador, por questões de espaço, tempo, presença. Opiniões como essas são, talvez, mesmo talvez, uma crença na incapacidade do teatro como potencializador de infindáveis universos; reais, irreais, representacionais, abstraídos, virtuais, simulados, mágicos, tecnológicos. Craig, Meyerhold, Ibsen, Appia e tantos outros, são tidos hoje como precursores, as Vanguardas. Hoje os lemos assim. Muitas teorias tentam se ancorar em seus feitos para justificar as experiências vivenciadas na contemporaneidade pelas [novas] tecnologias. São tidos como desbravadores, gênios, revolucionários. Mas o que se pensava deles àquelas épocas? Como eram vistos? Muitos anos depois iluminaram os “novos” feitos, foram experimentadores de “novos” teatros. Corajosos. Quantos eram os artistas dedicados ao fazer teatral daqueles tempos? E quantos se destacaram? Quantos são os estudados até hoje? Vistos por muitos como “novidade” ainda nesses tempos? A proporção deve ser desproporcional. Quantos se arriscam a atravessar fluxos? A criar novos fluxos, a precipitar criações? Van Gogh, inspiração para tantos. Séculos após seu suicídio, suicidado.

Vivemos uma época de heterogeneidades, hibridizações, diversidades, multiplicidades. A desestabilização deveria ser bem vinda e bem vista. Enquanto há. Muitas estórias de ficção científica hoje risíveis, outras tantas assustadoras, como serão vistas? O que se pode fazer no “aqui e agora” deste presente multifacetado é se aproximar dele [talvez]. Pensar estritamente neste mundo comandado pelo *software*, pelo *software* simplesmente, significa pensar criações ilimitadas. Mas, com o risco de se fazerem [in]acessíveis, [in]compreendidas, como eternas nadadoras de superfícies. Infra-estruturas “ontológicas” para tal estão dadas. Questão de tempo de maturação.

Que se proponha jogar então. Para além das superfícies sobre as quais se estabelecem as ciber profusões de “eus” que, ilimitadamente, se jogam e são jogados em [e por] processos de múltiplos desdobramentos de autoprodução, [des]produção. Incompletudes, incômodos, instabilidades por fluxos de relações que podem ser agenciadores de apagamentos, [des]identidades.

E talvez, seja neste espaço. Espaços de diferenças. Neste caminho de busca do absoluto irrecuperável, que estes “eus” estejam inseridos. Sem representações [in]diretas. Mas, dados por seus pensamentos. Face às narrativas pessoais que definem como pensam, como jogam, como vivem, como dão e são dados. Personagens espalhados e armazenados. A partir das novas possibilidades de comunicação criadas pelos criadores de *software*.

O teatro que possa se dar, como diz Artaud (2006), “para vazar abscessos coletivamente”. O teatro tem a capacidade de se deixar invadir, de invadir. Transcender ordens. Pode ser muito mais que paradoxos já dados de oposições confirmadas. Um fenômeno que pode fundir, materializar coexistências de binários canônicos, conectar universos múltiplos. Esfacelar “verdades”, construir pontes transparentes *entre* processos de criação. [Des]velar super complexidades. Transcender fronteiras disciplinares. Teatro.

Que pode não estar preocupado com os “materiais”, mas com os pensamentos humanos. Que se dá por iterações ininterruptas. Que transcende. Que transgride. Que pode desnudar os “deuses” tecnológicos. “Deuses” humanos; não deveriam, talvez, muito talvez, se camuflarem perpetuamente como “deuses” inacessíveis. Ou pior, invisíveis. Não teatro de mudanças, de futuro. Teatro[s] de devires. Linhas de fuga rasgadas em profusão. Teatro[s]. Sorrateiro[s] em transversalidades camaleônicas. Pensamentos. Criações. Processos de pensamentos. [...]

[+][-][<>][=][*][/] [...] <entre>Pensamentos

[+][-][<>][=][*][/] [...] <entre>Processos.

Laboratórios de invenções humanas.

<entre>

O teatro, assim como o *software*, não remedia outras mídias, necessariamente, para rivalizá-las ou para remodelá-las. O teatro não tem uma linguagem própria. O teatro, ao longo de milênios, [re]cria linguagens. O teatro se [re]constitui em si mesmo a partir de suas linguagens. O teatro não evoluiu e achou uma linguagem própria. O teatro se [re]cria. O teatro [re]cria mídias. O teatro [re]cria pensamentos. O teatro [re]cria espaços. O teatro [re]cria tempos. O teatro [re]cria “eus”. O teatro [re]cria lógicas. O teatro [re]cria sistemas. O *software* não é a primeira metamídia, como afirma Alan Kay (1977). Se fosse falar de primeira, segunda, terceira etc., o teatro seria a primeira. E o *software* a última, conhecida até os dias de “já”. Se o *software* expõe rupturas com as “velhas mídias” pela sua capacidade de, através de linguagens múltiplas, [re]criar possibilidades insondáveis, o que fez o teatro desde “o teatro”? Teatro e *software* em posições de operação que circulam <entre> fluxos de relações múltiplas. Metamídias remediadoras de mídias, que se traspassam, a partir de fluxos que se deslocam nos *entre* territórios. Nos [re] [des]territórios que se põem por provocar pensamentos, muito mais do que mostrar “materiais”. Multiplicidades cromossômicas de misturas, justaposições, imbricações, desdobrando bordas, invadindo núcleos, entranhas.

Referências Bibliográficas (citadas):

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2006. 1993 – 3ª Ed., 2006.

CARLSON, Marwin. *Teorias do teatro: estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade*. São Paulo: UNESP, 1997.

GERE, Charlie. *Digital Culture*. Revised and updated edition. Reaktion Books Ltd.: London, Second Edition, 2008.

LAUREL, Brenda. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Longman. Pennsylvania, 1993.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2000.

RAYMUNDO, Jaqueline R. de S. *Teatro e Software: Entre processos de criação*. Dissertação de Mestrado em Artes Cênicas. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO, 2010.