

**RAYMUNDO, Jaqueline Rodrigues de Souza.** Teatro e *Software*: entre Jogos de Caixas Pretas. Rio de Janeiro: UNIRIO; Mestre em Artes Cênicas; UFRJ (ECO) (Polo Digital); Pesquisadora Associada. Atriz, Performer, Diretora Teatral.

## RESUMO

Diante da diversidade dos processos de troca entre teatro e *software* — onde a prática teatral é influenciada e potencialmente se abre a desterritorializações e reterritorializações do evento cênico — os caminhos percorridos por entre essas fronteiras estão ainda fixados em superfícies quase impenetráveis. Tensões friccionadas nos debates entre teatro e “novas tecnologias” devem ser esgarçadas, de modo a penetrar nos universos do teatro e do *software*, na tentativa de desvelar suas “mágicas”, seus códigos, em movimentos iterativos de “branqueamento” das caixas pretas. Desvelamento que não busca reflexões em termos de verdade[s]. Mas precipita a criação de acontecimentos, reações em cadeia, encadeadas por órbitas multiescalares do pensamento.

**Palavras-chave:** Teatro. *Software*. Processos (criação). Processos (Acontecimento). Relações Humano-Computador (Pensamento).

## ABSTRACT

Face of the diversity of exchange processes between theatre and software - where theatrical practice is influenced and potentially opens itself to deterritorializations and reterritorializations of the theatrical performance - the paths taken through these boundaries are still set in almost impenetrable surfaces. Under friction tensions established in the debates between theater and “new technologies” must be ripped off in order to get into the theatre and the software universes, in an attempt to reveal their “magic”, their code, through iterative movements of “whitening” the black boxes. Such unveiling, does not seek for truth[s] reflections. But, precipitating events’ creations, chain reactions, chained by multi-threaded orbits of thought.

**Keywords:** Theatre. Software. Processes (Creation). Processes (Event). Human-Computer Relationships (Thought).

[Sobrevoo (s)]

[Teatro e *Software* – relações <entre> camadas múltiplas]

### (Uma aproximação) [00:00:01]

Tecer abordagens sobre relações entre teatro e tecnologias nesta primeira década do século XXI — “novas tecnologias”, “novas mídias”, “tecnologias digitais” — parece ressonar uníssonos tautológicos, por vezes. Mas não é. Talvez não. Poderia ser [...]

Se A = Unidade do Todo

E

$X, Y, Z = \Sigma A$

Então

$X, Y, Z$  são considerados partes ou fragmentos de  $A$

Senão

Se  $A < > A$

E  $A < > X + Y + Z$

Então

( $A$ ) não é uma unidade E ( $A$ ) não é um todo E ( $X, Y, Z$ ) não são fragmentos de ( $A$ ) e não há  $\Sigma(s)$  [...]

O aparente uníssono tautológico se liquefaz pelos gritos e sussurros de supercomplexidade, provenientes de múltiplas vozes, que não carregam em si mesmas meros acúmulos que possam ser apresentados por releituras distorcidas. Mas que buscam se fazer ouvir. 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” ou das “tecnologias digitais”. O teatro registra em sua história mais que uma atração direta em direção às novas tecnologias desenvolvidas ao longo dos tempos. Apropria-se delas. Apropriação transformadora. Derretem-se os materiais, refundem-se. Vazam pelas fendas dos caldeirões teatrais. Em movimentos espiralados se alimentam, retroalimentam.

Quero partir de uma pergunta bem simples: O que é teatro?

Quero partir de uma pergunta simples: O acontecimento teatral tem como premissa o encontro em carne e osso?

Quero partir de uma pergunta: A partir de que deslocamento[s] paradigmáticos passa a fazer sentido a possibilidade de uma encenação teatral onde não haja o compartilhamento espaço-temporal de, pelo menos dois, seres humanos?

Pergunta equivocada: Compartilhar espaço e tempo, hoje, não significa estar em carne e osso, frente a frente, juntos.

Quero partir de uma pergunta: A partir de que deslocamento[s] paradigmáticos passa a fazer sentido a possibilidade de uma encenação teatral onde não haja o encontro em carne e osso de, pelo menos dois, seres humanos?

Quem está apto a responder?

Humanos falam. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos escrevem. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos reproduzem a escrita. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos constroem imagens. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos capturam imagens. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos reproduzem imagens em movimento. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos criam máquinas. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos capacitam máquinas. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos processam, transmitem, armazenam informações. Humanos desenvolvem tecnologias. Humanos se põem em processo de codificação de si mesmos.

(NELSON, 2010): Um impacto fundamental que nos levou a modificar nosso entendimento primário sobre teatro e performance é a maneira como a vida cotidiana se reconcebeu amplamente em si mesma como performativa. [...] Nos espaços de encenação da internet, os indivíduos podem construir uma vasta extensão de identidades virtuais, experienciando o que significa ser vários outros para além da identidade primária, assim como atores de teatro têm feito por séculos. [...] As práticas teatrais contemporâneas parecem menos preocupadas em oferecer significados do que prazer e experiências. O *frisson* do deslocamento momentâneo de rumos normativos e a abertura para novas possibilidades perceptivas que possam estender o alcance da experiência humana.

Se real e virtual se misturam nos universos criados pelo *software*, muito provavelmente não há mais uma caverna e um mundo iluminado. A vida cotidiana está impregnada por todos os poros — cada vez mais expostos e prontos a serem contaminados — pelos *constructos* do *software*. Como por uma materialização chacoalhante do rizoma de Deleuze, em movimentos de alastramento exponencial, se propõe falar de infinitas possibilidades de “reais”. O “virtual” está mergulhado em um processo de apagamento, quando já parece não existir mais em potência, mas tenta se reconfigurar no lugar do real, em processo de atualização iterativo. Então, é importante iluminar tratados de desmistificação do que o senso comum trata por vezes como novas mídias, mídias digitais ou novas tecnologias.

### **(Uma aproximação) [00:00:02]**

A “sociedade do *software*” (MANOVICH, 2008)<sup>1</sup>.

Quero partir de 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 supersistemas 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 arcabouços 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 nanotecnologia; 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

---

<sup>1</sup> [http://softwarestudies.com/softbook/manovich\\_softbook\\_11\\_20\\_2008.pdf](http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf)  
Acessado em outubro de 2010.

*Blogs*; desde amigos, família até o Facebook; desde pequenas ações até o Twitter; desde correspondências até os *e-mails*; 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  $\infty$  até  $\infty$  .

Esta conectividade global de espalhamentos pode ser geradora de múltiplos *théathrons*, operados por 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. Relações próximas do humano. O que melhor sabe o teatro fazer?

A sociedade contemporânea presencia uma verdadeira invasão de dispositivos de comunicação, fixos ou móveis, moldando conceitos de vida só anteriormente observados em contos de ficção científica. A pervasividade dos *chips*, a ubiquidade dos relacionamentos. Elementos vitais do dia a dia. Mas não percebidos como tais. Não percebidos. Relações humanas, pessoas envolvidas no processo do fazer teatral. Invasões tecnológicas em cena [s].

### **(Uma aproximação) [00:00:03]**

Acredito na importância deste voo atribulado, com rasantes — ora inesperados, ora propositais — que auxiliem na [des]alienação. [Des]Alienação de perspectivas canônicas, que ao se fecharem em si mesmas, mutilam pensamentos que podem precipitar criações. Criações diversas. [Des] Nostálgicas. Frescas. Políticas. Críticas. Estéticas. Representações em cena, abstrações em cena, convergindo atos de criação, em pontos diversos, de processos diversos. Processos de construção que devem estar preparados para penetrarem nas “realidades” das “caixas pretas”.

O *software* que invade o cotidiano sem pedir licença. O *software* que invade a cena teatral contemporânea sem pedir licença. Deve estar muito além de possibilidades de se tornar presente na cena utilitariamente, como um intruso invisível. *Softwares* de telepresença, transmissões via *web streaming*, *softwares* que manipulam o corpo dos atores, os movimentos. *Softwares* que gerenciam os processos de iluminação. *Softwares* de controle e gerenciamento de projeções. *Softwares* de controle de som. Câmeras de vídeo com transmissão *wireless*, mesas de controle supersofisticadas, miniaturizadas. Dramaturgias para viabilizar utilização de aparelhos móveis. Promessas de encenações interativas. Confrontação de duplos tecnológicos. Etc. etc. etc. etc. etc. etc. etc. Que comportamentos? Em que situações? Para quais representações?

A aproximação dos processos de criação de teatro e *software* pressupõe muito mais que o ato de espalhar computadores que exibam filmes ou imagens durante a cena, ou ainda que controlem luzes e som. Tampouco somente

utilizar sistemas de controle e gerenciamento de projetos teatrais, ou criar *blogs* de divulgação etc. Não se colocar nas superfícies. Mas, se lançar em mergulhos vertiginosos nos desconhecidos involuntários. Abstrações de realidades que se põem em múltiplas camadas, nos intercâmbios com as criações advindas dos territórios do *software*.

Operar nessas relações simultâneas, que podem se apresentar através de tentativas de criações entre artistas e tecnologistas<sup>2</sup>.

### **(Uma aproximação) [00:00:04]**

Gordon Pask (1961) afirma que “a incerteza resulta de nós próprios e do nosso contato com o mundo”. E que por essa razão, o objeto de estudo parece estar “envolvido por um recipiente”, a chamada <Caixa Negra>. “[...] E a <Caixa Negra> está na origem da incerteza [...]” Se quisermos ultrapassar os limites de *input* e *output* da caixa preta, é preciso “quebrar” o código que se processa no seu interior. E quebrar o código não significa entender dos *bits* e bytes dos códigos escritos ao longo de décadas. Até porque, essa tarefa só seria passível de ser processada por supercomputadores. Como decifrar? Segundo Flusser (1985), “a codificação se processa ‘na cabeça’ do agente humano [...]”.

Computadores são arenas para a experiência social e interação dramática. Um tipo de mídia mais próxima aos teatros públicos. Seus *outputs* são utilizados para interação qualitativa, diálogos e conversação. Dentro da caixa preta estão outras pessoas (STONE In DIXON, 2007). As mesmas habilidades e talentos utilizados por um praticante de teatro quer seja um ator, um diretor, um coreógrafo, são as que têm mais valor no universo dos computadores: a habilidade de criar conexões não lineares, a habilidade de interpretar e manipular símbolos, a habilidade de projetar a reação de um usuário, a habilidade de se comunicar através de múltiplas mídias e a habilidade de visualizar e executar produtos finais. (MICHAEL ARNDT In DIXON, 2007). Quem poderia entender melhor sobre a interação humana do que o dramaturgo? 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 (LAUREL, 1993).

Personagens, atores, espectadores, usuários atuantes, público[s], privado[s]... Estruturas de narrativas não lineares, múltiplas identidades, máquinas de busca pela[s] identidade[s]. A sensação de que o[s] mundo[s] são uma [des]ilusão. Estratégias, mais estratégias, dos Olimpos estéticos do teatro, do drama, do pós-drama, do *software*, do pós-*software*... Miríades, constelações, [re], [des], [multi], [pós], [inter], [plúri], [meta], [trans], [etc.]s... Randômicos, líquidos, rizomáticos, *loops* infinitos, sem “fins”, “cerebrais”, abertos, atravessados, singulares, desdobrados?

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BAY-CHENG, Sarah; KATTENBELT, Chiel; LAVANDER, Andy; NELSON,

---

<sup>2</sup> O uso mais generalizado deste termo – Tecnologista – como possibilidade de abranger analistas de sistemas, *designers*, engenheiros de *software*, programadores, *hackers* etc.

Robin (Eds.). **Mapping intermediality in performance**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

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

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

PASK, Gordon. **Uma Introdução à Cibernética**. Coleção Studium. Armênio Amado, Editor, Sucessor. Coimbra, 1970.

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.