# CENA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo

***José Tonezzi***
***Guilherme Schulze***
Professores do Departamento de
Artes Cênicas da Universidade Federal da Paraíba – UFPB

***Resumo:*** O artigo aborda questões referentes à utilização das tecnologias digitais em cena, especialmente no que tange à dança e ao teatro. A partir do apontamento de características historicamente inerentes a cada uma dessas manifestações, delineia a evolução e alguns dos desafios propostos à formação do artista e à reflexão crítica da intersecção entre cena e tecnologia.
***Palavras-chave:*** cena contemporânea; formação; tecnologia

***Abstract:*** The article discusses issues concerning the use of digital technologies on scene, especially concerning dance and theatre. Pointing out features historically inherent to each of these manifestations, it outlines the evolution and some of the challenges proposed to the formation of an artist and to the critical thought of the intersection between scene and technology.
***Keywords*:** contemporary scene; performing arts degree; technology.

Assunto da maior importância em relação à formação de artistas da cena e à própria reflexão sobre a arte contemporânea, o uso e a apropriação que se faz dos recursos tecnológicos tem ganhado merecidamente um espaço cada vez maior. A partir do avanço perpetuado nesta área e da instituição do duplo virtual caracterizado pelas redes telemáticas (WEB-internet), novos espaços de interação se constituíram, dando margem ao surgimento do que, para muitos, se convencionou chamar *novas arenas de representação*. Ao se valer, de maneira cada vez mais frequente, de recursos inter-midiáticos como a telepresença (*on line*) e outros procedimentos que atuam na emissão/recepção, a cena contemporânea amplia os parâmetros de performatividade e investigação e, por meio de novos paradigmas de simulação, põe em xeque o próprio conceito de presença e representação. Tal ocorrência incide, inevitavelmente, no trabalho do artista cênico, a quem não resta muito mais do que adequar-se ao novo contexto, dividindo o protagonismo com as imagens, formas e signos que passam a compor o espetáculo, ou sendo capaz de apropriar-se deles e submetê-los a fim de continuar no controle da cena, tornando-os um complemento ou base para o desenvolvimento de seu trabalho.

Numa alusão concordante com a máxima futurista de que "o fim é o meio", recursos e procedimentos que, em primeira instância, tinham por função difundir as obras e, mais tarde, também registrar o seu processo de criação, passam a compor e/ou tornam-

se o próprio espetáculo, interferindo na sua estética e formulação. É o que propicia a atores, dançarinos, coreógrafos e encenadores contemporâneos criar e constituir propostas inovadoras, quase impensáveis até tempos recentes. Embora tenha ocorrido de maneira simultânea em diversas áreas, é nas artes visuais que a insatisfação com relação à fixação e unidade impostas pelo padrão convencional, tanto ao processo criativo quanto ao produto artístico, incidiu com maior força, levando diversos criadores à busca de novas formas de expressão e de recursos. Daí o surgimento do *happening*, do *environment* e da *performance*, formas híbridas de manifestação que tomavam emprestados os implementos comuns ao teatro, à fotografia e à dança, primando pelo inacabamento, pela efemeridade e pelo vasto uso de recursos videográficos e sonoros.

Essa confluência de linguagens e o seu processamento conjunto na aquisição de resultados levam a uma prática autêntica, por vezes tida como um novo tipo de manifestação artística, híbrida e sem fronteiras na sua acepção. Apesar disso, não se pode negar a constituição de valores que permanecem intrínsecos a cada uma dessas expressões, assim como ao trabalho daqueles que as praticam – muitos deles, ainda bastante alheios às novas implementações tecnológicas e mesmo à destituição de fronteiras entre essas linguagens. Daí a opção em refletir aqui, separadamente, sobre a importância de tais incidências no campo da dança e do teatro, e da importância crescente que isso ganha na formação e na preparação do artista cênico, a fim de que este profissional, ao deixar o espaço formal da universidade, escola ou instância formativa em que se insere, não esteja alheio a esse tema e veja nisso um efetivo instrumento para fins de criação e de produção.

A esse respeito, o que se observa comumente quando se depara com o uso de recursos tecnológicos (projeção, operação em rede ou uso de softwares) na concepção de espetáculos, é um certo distanciamento do artista, ocasionado pela falta de conhecimento – ou, quiçá, de reconhecimento – , ou ainda um certo encanto. Como consequência, ele acaba por mostrar-se alheio ou deslumbrado diante das fantásticas operações e efeitos alcançados por tais recursos. Ao invés de chamá-los ao diálogo, apropriando-se efetivamente deles e imputando-lhes, com sua presença, equilíbrio e jogo de significação, o artista despreparado continua a valer-se de antigos meios de atuação que, ou não dão conta ou não se coadunam às inovações propostas. É com relação a uma nova atitude, necessária ao artista da cena tecnológica, que os programas de formação nas instâncias acadêmicas podem contribuir, oferecendo disciplinas e espaços de experimentação, onde o indivíduo possa preparar-se para o diálogo e apropriação desses implementos, sem uma recusa gratuita, mas também sem uma postura puramente subserviente em relação a eles.

Desde fins do século XX, a relação entre arte e implementos tecnológicos vem sendo analisada com propriedade e interesse cada vez maior, em que conceitos como interatividade e comunicação planetária

são apresentados como características comuns a manifestações desprovidas de um berço único, onde a mistura de linguagens e principalmente a expressão em rede é que dão a tônica. Do ponto de vista filosófico, pensam-se as consequências de uma amplificação da inteligência e da aceleração cada vez maior da própria aceleração tecnológica. Como resultado da intensificação e aprofundamento da relação homem-computador, vislumbra-se a superação mesmo da natureza humana, a dar-se na convergência de três revoluções tecnológicas que já hoje se apresentam: a biotecnologia, a nanotecnologia e a robótica.

## Computadores e a criação em dança

Processos colaborativos – onde dança e sistemas computacionais digitais interagem para a produção artística – se iniciaram tão logo computadores começaram a ser instalados nas universidades norte-americanas, durante a década de 1960. Os pioneiros dessas primeiras colaborações exploravam o uso do computador essencialmente como um engenho numérico e não-gráfico com atuação limitada às fases iniciais do processo criativo. O coreógrafo Merce Cunningham era a influência predominante então, por suas idéias sobre a *chance dance* ou *dança randômica* em tradução livre (LE VASSEUR, 1965). Nesse sistema, diferentes aspectos do processo coreográfico e da performance poderiam ser escolhidos através de procedimentos que utilizavam recursos manuais como cartas de baralho e dados. Cunningham vinha trabalhando desde os anos 1950s em estruturas de dança usando esse sistema e seu primeiro trabalho utilizando apenas procedimentos randômicos foi *Suite by Chance*, em 1953 (LESSCHAEVE, 1991).

A dança pode ser caracterizada pela forma como o movimento, os bailarinos, a configuração visual e os elementos sonoros são combinados, como sugerido por Adshead (1988) e Preston-Dunlop (1998), configurando assim uma arte que opera múltiplas mídias. Hoje, os sistemas computacionais apóiam a criação, a apreciação e a análise em dança, em grande parte exatamente por sua capacidade inerente de operar interativamente e simultaneamente com diversas mídias. As tecnologias inovadoras e complexas que vêm sendo implantadas no cotidiano artístico progressivamente impõem novos desafios àqueles envolvidos no processo criativo de uma dança. Bailarinos e coreógrafos que costumavam relacionar-se diretamente, de forma analógica, passaram a ter um sistema não orgânico e computacional como parte integrante desse processo. Assim como coreógrafos podem contar com um novo leque de possibilidades criativas utilizando o computador não somente como um engenho capaz de processar tudo que pode ser transformado em dados, os bailarinos foram chamados a participar criativamente da elaboração de roteiros, imagens, ou interações mediadas pelo computador. No entanto, a construção, manutenção e aplicação de ambientes tecnológicos para a dança,

adicionam complexidade digital a um processo analógico, já por si só complexo, que envolve componentes humanos e não-humanos.

Percebe-se que as ferramentas computacionais disponíveis para a dança podem atuar essencialmente em duas áreas do processo artístico em dança: a performance propriamente dita e a criação coreográfica. Espetáculos de dança com projeções de imagens já não constituem novidade mesmo em regiões mais afastadas dos grandes centros econômicos e culturais do Brasil. Talvez o aspecto mais interessante, e que abre um amplo leque de possibilidades, seja a interatividade que as tecnologias atuais permitem, tanto ao mediar os elementos humanos envolvidos no espetáculo (platéia, bailarinos, outros participantes) como ao processar dados a serem utilizados em cena. O coreógrafo francês Phillippe Decouflé, por exemplo, frequentemente utiliza vídeos projetados, que tanto podem trazer imagens que acontecem em um espaço distinto daquele onde a platéia se encontra (que é uma forma de mediação), como imagens processadas em tempo real ou previamente gravadas.

O estudante de dança hoje não se limita mais ao treinamento para espaços físicos presenciais compartilhados com uma platéia que interage e pode reconhecer a qualidade artística ao final de um espetáculo através de aplausos. Esse estudante treina também para lidar com o olhar limitador e virtualizador de uma câmera que pode fragmentar o espaço reorganizando cada uma das partículas capturadas na busca por um sentido novo. Nos espaços físicos presenciais como o de um teatro, a mediação possui características próprias como a arquitetura e os detalhes decorativos de acordo com a estrutura do local onde o espectador se encontra imerso para assistir ao espetáculo. De uma forma geral, qualidades como instantaneidade visual, auditiva, olfativa características da presença física costumam ser pontos em comum. Sob o olhar da câmera ou outro dispositivo de captura, a interação com outros bailarinos e com a platéia pode se dar através das trocas na forma de imagens típicas das redes telemáticas. Uma característica tida como natural desse tipo de comunicação é o chamado *tempo real*. Na verdade, existe um atraso ou *delay* entre as traças de imagens que faz com que ações e reações não sejam instantâneas. Cada projeto telemático tem características próprias e exigências perceptivas que deverão ser resolvidas no momento.

Menos percebidas pelo público em geral, as ferramentas para auxiliar a criação em dança também representam uma abertura de possibilidades inédita para a formação artística. Equipamentos simples e programas com propósitos diversos podem propiciar *insights*, pré-visualização de movimentação cênica, documentação e praticamente qualquer elemento na forma de dados que se considere necessário para o processo criativo. O software Credo Interactive LifeForms, criado no final dos anos 1980s para ser utilizado especificamente para dança, tem sido aplicado em todos os níveis de ensino como referência

para a introdução de estudantes no universo da animação em três dimensões. No entanto, muitos outros programas, mesmo àqueles que não tenham sido criados especificamente para dança[1], tem sido objeto de pesquisa acadêmica e utilizados com sucesso na criação de espetáculos.

A invenção da World Wide Web (www), no início dos anos 1990, possibilitou a criação de danças que não dependiam mais dos suportes analógicos típicos das apresentações em espaços cênicos convencionais como os teatros tradicionais. O suporte digital, além de contar com interfaces para esses espaços analógicos, principalmente com a utilização dos projetores de dados em cena, é capaz de sustentar-se por si só. As conhecidas *webdanças* e as performances telemáticas são exemplos disso. As câmeras digitais que continuamente contam com maior poder associado à diminuição de tamanho e preço, emulam o olhar do espectador recortando e formatando o espaço com contornos inesperados. A interatividade é a tônica dos espetáculos que se utilizam das redes telemáticas mudando a perspectiva espaço-temporal de todos aqueles envolvidos no processo artístico da dança. Usando imagens pré-gravadas e em tempo real, bailarinos interagem com outras pessoas em diferentes locais através de processos digitais de sampling, composição e filtragem de imagens. Um palco virtual é criado usando projetores de vídeo e simulações de ambientes 3D[2].

## Teatro e tecnologia

É possível afirmar que, no teatro, o uso de recursos tecnológicos incide – não necessariamente nesta ordem – na estrutura dramatúrgica (idealização e escritura do espetáculo), nos fundamentos que regem a encenação (concepção e organização do objeto espetacular) e, por fim, nos parâmetros de representação, jogo e atuação (trabalho de ator). Entretanto, grande parte das reflexões sobre o assunto ainda limita-se a tratar do aparato tecnológico como mero suporte inserido nas ações de cenografia, iluminação ou mera equipagem do espaço cênico. Não ganhou as proporções devidas, até o momento – sobretudo no Brasil –, uma discussão a respeito das consequências que pode ter a incidência da tecnologia no terreno de expressões cênicas particulares que, no caso do teatro, tem gerado conceitos e perspectivas inovadoras, que eclodem num inédito espaço cênico e dramatúrgico, em detrimento da linearidade e/ou concretude dos procedimentos tradicionais.

Há também as transformações que o uso tecnológico parece requerer ao preparo e formação do artista cênico, em geral calcados numa estrutura extremamente convencional de aprendizagem, em que a máquina e os

1 Ver tese de doutorado de Guilherme Schulze em: <http://ufpb.academia.edu/GuilhermeSchulze/Books/11042/Distributed_choreography_a_framework_to_support_the_design_of_computer-based_artefacts_for_choreographers_with_special_reference_to_Brazil>.

2 Ver: <http://isa.hc.asu.edu/adapt/>.

recursos por ela gerados servem apenas como enaltecedores de uma estrutura fabular clássica e/ou da figura presencial e concreta do ator. Pode – e deve – se aprofundar uma prática que permita ao artista em formação o entendimento, a percepção e a apropriação do alcance e dos novos paradigmas gerados por tais implementos. Neste sentido, a teorização sobre a intersecção ator-tecnologia e, por extensão, sobre as suas implicações no âmbito da relação homem-máquina, mostra-se ainda bastante fértil, valendo lembrar que a importância do domínio técnico por parte do ator na relação com os efeitos produzidos pela tecnologia já fora pleiteada por Vsevolov Meyerhold (1874-1940), para quem a transformação teatral, a partir disso, era irrevogável. Não se trata, portanto, de postular um "novo teatro", colocado acima ou significando a superação das formas tradicionais de expressão cênica, mas sim, de um debruçar-se sobre um meio de manifestação que encontrou no espaço cênico um fértil terreno para sua evolução e que, de maneira intensa e crescente, está a abrir novas frentes de discussão sobre o papel e o alcance das formas dramáticas estabelecidas.

Sabe-se que, no teatro, é bastante antiga a relação e uso de recursos técnico-tecnológicos como procedimento para a obtenção de efeitos, sendo o aparecimento da luz elétrica, no século XIX, uma das maiores revoluções ocorridas neste sentido. Além de trazer para a cena o que nenhum outro tipo de recurso havia permitido antes, como o direcionamento e a variação de tom, cor, intensidade e formato da luz, a eletricidade propiciou o surgimento de inúmeros equipamentos que, aos poucos, enriqueceram a arte do espetáculo por meio de sonoridades, projeções e efeitos variados. Foram também as possibilidades apontadas pela luz elétrica que permitiram a determinados encenadores redimensionar as funções do ator, como foi o caso do suíço Adolphe Appia (1862-1928), ou reduzi-lo a uma dispensável presença no futuro, como chegou a pleitear o inglês Gordon Craig (1872-1966).

Com relação às novas mídias e tecnologias, ganharam força nesta última virada de século os estudos sobre o papel da cibercultura na produção, reflexão e difusão das artes. Entretanto, na comparação com as artes visuais e com a dança, expressões que tangenciam e dialogam constantemente com o teatro, este se mostra ainda renitente na apropriação e na discussão do tema. Apesar disso, necessário e inevitável, o diálogo entre a cena e as novas tecnologias ganha relevância cada vez maior na contemporaneidade, quando o teatro passa a conviver com o numérico em suas diversas instâncias. Os efeitos da conexão em rede sobre a arte e a cultura apresentam consequências diversas, dentre as quais econômicas, sociais e políticas, o que, para alguns, evidencia a necessidade de uma nova forma de se pensar o teatro, que deve deixar de ser concebido como reduto sacralizado, "sob pena de se tornar um museu da representação e de ver seu impacto ruir", como afirma Bauchard (2004, p. 81). Para ele, o teatro tem, dentre os seus poderes, o de

desafiar o virtual, sendo chamado a tornar-se lugar de convergência por dois fenômenos que se cruzam. O primeiro deles seria a multiplicação e a diversificação das linguagens cênicas, como mostram determinadas práticas teatrais, coreográficas e circenses que, através das novas tecnologias, fazem *interagir* o real com o virtual. O segundo fenômeno seria o desejo de artistas multimídia em *confrontar* essas duas instâncias. É quando, então, a cena apareceria como lugar de revelação, ou "uma modalidade privilegiada de espetacularização da tecnologia" (2004, p. 82).

Neste sentido, a inovação trazida à cena pelo uso de recursos tecnológicos, nas últimas décadas do século XX, talvez encontre paralelo somente no impacto causado pelo advento da eletricidade, ainda no século XIX. Na cena contemporânea, os implementos tecnológicos tanto podem ser um mero complemento – como o uso de projetores e microfones para simples ampliação da voz e da imagem ou a instalação de *prompters* eletrônicos para a transmissão de legendas – quanto um elemento de intervenção e de significação estética propriamente dita. Neste sentido, as efetivas contribuições de Robert Wilson e Jacques Polieri, por exemplo, apontaram para a necessidade e importância da fragmentação e do desordenamento narrativo, com vistas a criar uma nova disposição cênica, capaz de absorver tais novidades.

O uso das novas tecnologias vai impondo, aos poucos, inéditos parâmetros de conceituação e significância daquilo que se convencionou chamar espaço e presença cênica, não se tratando mais de uma simples busca de efeitos miméticos ou da pura simulação/representação de ambientes, figuras ou seres do cotidiano, mas sim da criação de sentidos e de *locus* próprios, permitidos pela comunicação em rede, em que tais instâncias ganham autonomia e interferem na percepção, na relação, no entendimento e, consequentemente, no papel do espectador. Uma nova realidade se constitui capaz de incidir e dialogar efetivamente com as formas convencionais do teatro, permitindo uma renovada concepção e alcance das manifestações cênicas. Trata-se, assim, não apenas de um redimensionamento, mas também de uma reconstituição do espaço cênico por meio de seu deslocamento e desmaterialização, já que, valendo-se de meios como a simultaneidade e a velocidade vertiginosa, o lugar cênico passa a instituir-se não como um *locus* físico, em si, mas como instância de manifestação e entrecruzar de múltiplas formas e linguagens, circuito e fluxo constante de ondas e sinais sonoros, visuais e digitais. Tal instância ultrapassa, pois, o entendimento do arquitetural, em seu sentido bi ou mesmo tridimensional para estabelecer-se como planetário, digital e virtual, alterando as noções de corpo, presença, tempo, espaço e textualidade. Trata-se, assim, do real virtual, engendrado primeiramente por suportes telemáticos e, posteriormente, aprofundado por recursos de redes, *lofts* e espaços conectados que simulam outras relações de presença, imagem e auto-imagem.

Essa nova instância desloca a relação axiomática da cena e inaugura o que Cohen (1998) denominou *campo do pós-teatro*, capaz de desconstruir o paradigma da linguagem teatral como fenômeno presencial, em que atuante, texto e público são partes de uma manifestação comum, num dado tempo e lugar. Nesta nova cena, tornada *locus* expandido cuja tônica é a multiplicidade, a simultaneidade e a velocidade, altera-se a percepção e o entendimento do que se convencionou tempo, corpo e espaço. O presente instaura-se agora na conexão de espaços e seres distintos, por vezes distantes e "cronologicamente" diversos: entes e acontecimentos que, embora em conjunção, distam centenas ou milhares de quilômetros uns dos outros, com fusos horários sobrepostos, onde a audiência, por sua vez, ganha uma dimensão múltipla e globalizante, e o texto – num conceito já contemporâneo de enunciação cênica – alça-se à categoria de hipertexto. Já o corpo, redimensionado o entendimento de presença, vê-se lançado à problematização de seus limites e fronteiras, tanto pela intrusão tecnológica em seu âmbito interno, quanto pelos processos de sua ramificação no espaço externo, tornada possível pela multiplicação de suas "capacidades de expressão, afecção e conexão, para além da pele e dos limites territoriais naturais e etológicos" (BRUNO, 1999, p. 99). Cabe observar que, no campo do teatro, além de incidir sobre a noção de matéria e fruição, tais deslocamentos possibilitam redimensionar, num único golpe, a própria noção de autor, obra e espectador.

Entretanto, embora ganhando espaço e se impondo de forma intensa e quase inexorável em nossos dias, os implementos tecnológicos acabam por estimular certos excessos que, por vezes, perpassam os limites do ponderável. A ode à tecnologia não pode estar acima do entendimento de que as vertentes não se excluem, necessariamente, umas às outras. A arte convencional – e ainda reinante –, de características pré-industriais, material e permanente, pode de alguma maneira sobreviver e, sobretudo, dialogar com a arte da era tecnológica, interativa, mutável, conectiva. Neste sentido, ganha importância capital a função do ator – artífice maior da expressão teatral – em sua interface com o espectador, também este tornado um ser mutante e desterritorializado, cada vez mais trazido ao centro da arena e chamado a co-participar na construção de sentidos e na elaboração cênica. Assim, as recentes tecnologias perfazem parâmetros inovadores na relação entre os realizadores da cena, levados a constituir uma prática em que, não apenas o outro, mas também a sua própria imagem, simulação e presença mediada se colocam como interlocutores. Se, num primeiro momento, é o mundo exterior que penetra o palco por meio de imagens e projeções, mais tarde será o próprio corpo do ator que se verá duplicado, multifacetado e explorado de forma até invasora por equipamentos audiovisuais. Ele passa a ter sua imagem corporal manipulada, fragmentada e redimensionada. Se, antes, elaborava para si, mentalmente, as imagens que pudessem

estimulá-lo à exteriorização de ações e sensações, agora tais imagens compõem-se no espaço percebido – quando não o perfazem propriamente –, simultaneamente expostas e compartilhadas com o espectador. Sua incidência e significação ganham autonomia e competem com os dizeres do próprio corpo presente e físico do ator, exigindo dele uma singular destreza no tratamento e relação com tais implementos.

Além da novidade espantosa que representa, essa evolução se dá de forma absolutamente veloz, o que dificulta uma absorção e apropriação a contento, em consonância com as inovações e transformações que ela gera. E aí se dá a importância de uma efetiva reflexão sobre as vantagens e necessidades surgidas no diálogo da cena e do artista com tais novidades, podendo-se dizer, inclusive, que isto se constitui já como um dos grandes desafios impostos à comunidade acadêmico-artística, num momento em que se vive já a segunda década do século XXI.

## Conclusão

A criação e a popularização dos computadores digitais, assim como a disponibilização de softwares específicos, possibilitaram um aumento no número e qualidade das ferramentas utilizadas em cena. Hoje, artistas comuns podem lidar com dispositivos tecnológicos extremamente sofisticados, mesmo nos países em desenvolvimento como o Brasil, através de aplicativos facilmente acessíveis. Nas últimas décadas, inúmeros eventos e projetos de investigação vêm sendo realizados em todo o mundo abordando a convergência entre cena e tecnologia. Embora se concretizando como tendência artística, percebe-se que o contato com essas inovações presentes no cotidiano mostram-se ainda bastante promissoras.

No Estado da Paraíba, este cenário vem mudando através das investigações em andamento no âmbito de Grupos de Pesquisa do CNPq, vinculados ao Departamento de Artes Cênicas da UFPB, como é o caso do Núcleo Cena e Contágio, pertencente ao Grupo de Pesquisa *Teatro: tradição e contemporaneidade* e do Núcleo de Estudos e Pesquisas sobre o Corpo Cênico (*NEPCênico*). Desde 2006, ambos os grupos têm produzido projetos na área de intersecção entre cena e tecnologia, o que tem repercutido em mudanças no cenário artístico de João Pessoa. Algumas informações sobre tais iniciativas:

*Teatro: tradição e contemporaneidade:* grupo de pesquisa que tem como intuito abordar questões relativas à encenação e atuação no teatro. Uma de suas linhas, intitulada Cena e Contágio, visa especificamente o estudo das artes cênicas, visuais e performáticas em sua interação com o universo do grotesco, da hibridização e das disfunções do corpo, da mente e do comportamento, investigando também a virtualização e a multimodalidade do corpo cênico.

*NEPCênico:*grupo voltado para investigações nas mais variadas áreas das

artes cênicas tais como dança, teatro, música e vídeo. Os trabalhos desenvolvidos por seus membros em suas linhas de pesquisa abrangem diferentes processos: criativos, históricos, de ensino, de encenação, e relacionamento com mídias digitais. Participam do NEPCênico professores e alunos do Departamento de Artes Cênicas, além de pesquisadores não ligados à UFPB.

Os caminhos que vem sendo traçados nessas pesquisas encontraram um canal de discussão comum com a realização recente do Conexão XXI – Festival Cênico e do Simpósio Cena e Tecnologia, que contaram com a participação de artistas e pesquisadores de várias regiões do Brasil, vinculados a instituições como Universidade Federal do estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), Universidade de Brasília (UnB), Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Além disso, compuseram a programação artistas e coletivos que incorporam o uso de recursos tecnológicos em suas criações, como é o caso do Teatro Para Alguém e do Grupo de Artes Global Phila7, de São Paulo, e do dançarino Helder Vasconcelos, de Recife. O evento teve o mérito de envolver não apenas artistas e acadêmicos interessados no assunto, mas também diversos segmentos sociais e culturais da cidade. Outrossim, a iminência do surgimento de um Curso de Pós-Graduação em Artes do Espetáculo na UFPB, previsto para breve, gera boas expectativas e faz crer na possibilidade de novos ares para a cena de característica tecnológica em nossa região.

*Artigo recebido em 12 de novembro de 2010.*

*Aprovado em 28 de novembro de 2010.*

**Referências bibliográficas**

ADSHEAD, J. *Dance analysis: theory and practice.* London: Dance Books, 1988.

BAUCHARD, Franck. Esthétiques de la mutation au théâtre. In: CORVIN Michel; ANCEL, Franck. *Autour de Jacques Polieri – scenographie e technologie.* Paris: Bibliothèque National de France, 2004.

BRUNO, Fernanda. Membranas e Interfaces. In: VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred; KOSOVSKY, Ester. (Orgs.). *Que corpo é esse?* Rio de Janeiro: Mauad, 1999, p. 98-111.

LE VASSEUR, P. Computer dance: the role of the computer. *Impulse: dance and education now*, 1965, pp 25-27.

LESSCHAEVE, J. *The dancer and the dance-Merce Cunningham in conversation with Jaccqueline Lesschaeve.* New York/London: Marion Boyars, 1991.

PRESTON-DUNLOP, V. *Looking at Dances: a choreological perspective on choreography.* London: Verve, 1998.