

Atores Ciborgues e o Ciberteatro: Subjetividade, Representação e o Olhar Mediado

Aluizio Cavalcanti Guimarães Filho, Ed Porto, José Tonezzi
Programa de Pós-graduação em Computação, Comunicação e Artes
Universidade Federal da Paraíba
aluizioguimaraes2@gmail.com; ed_porto@uol.com.br; tonezzi@hotmail.com

Resumo: Este artigo consiste em apresentar artifícios teóricos, técnicos e tecnológicos objetivando aproximar o olhar do ciberespectador ao olhar do espectador do teatro analógico. A partir desta conformação, o intuito é suscitar novas construções cênicas, poéticas e narrativas, compondo estratégias que facilitem a imersividade no ciberteatro. A partir de observações, pesquisa bibliográfica e vivências laboratoriais que culminaram na obra-experimento “Ser e Não Ser!” e numa posterior e consequente coleta de dados em que confirmamos que o uso de Ciborgues Óticos como instrumentos de *interface* entre o ciberespectador e a cena e o *Personal Switch*: software criado para este formato de ciberteatro, colaboramos não apenas para o surgimento de novos recursos narrativos e estéticos, como também, para facilitar uma condição imersiva.

Palavras-chave: Ciberteatro; Imersão; Ciborgue.

1. Introdução

As artes cênicas se fizeram presentes na rede mundial de computadores em quase concomitância com sua popularização. Segundo Danet [1], no ano de 1993, em San Diego, o inglês Stuart Harris estreou o conceito de teatro na Internet com a produção da paródia *Hamnet*, baseada no texto *Hamlet*, de Shakespeare. Harris utilizou o *Internet Relay Chat (IRC)* para experimentar sua ideia de um teatro sem maquiagem, sem figurino, restrito apenas ao texto, que era disponibilizado pelos atores, num auditório virtual, canal estritamente designado no *IRC*, chamado de *#hamnet*. Desde então, as artes cênicas vêm se aproximando, experimentando e constituindo lugares no ciberespaço, buscando não apenas preenchê-lo, mas também criando sua estética própria, distanciando-se do chamado “teatro filmado” e, mais do que isto, buscando ser uma obra de perfil próprio.

No ciberespaço, as artes cênicas preservam parte de suas características, porém o ato de observá-la passa por uma radical mudança. O Ciberteatro, termo criado pelo russo Lev Nusberg [2] e atualizado por Salihbegović [3] consiste na prática teatral em que, tanto quem interpreta quanto o público-alvo, conectam-se, usam computadores e interagem mutualmente. Nele, a chamada “boca de cena” passa a ser o monitor de um computador, a tela de um celular ou, ainda, a projeção daquele fluxo de vídeo recebido pela Internet. Entre a obra e o observador há um conjunto de equipamentos que servem à captura e transmissão. Uma mídia se coloca entre a ação cênica e a plateia. Considerando o longo percurso necessário a construção de uma linguagem própria para esta arte, percebemos uma possibilidade de interferirmos na experiência do usuário, aqui denominado ciberespectador: Compor uma solução técnica, tecnológica e artística que proporcione uma maior liberdade ao olhar do ciberespectador, podendo assim, facilitar ao mesmo, uma condição de maior imersividade.

2. Metodologia

A questão de pesquisa que orienta este trabalho nasceu da observação de variadas obras de ciberteatro e de nossa revisão bibliográfica. Ela consiste na identificação

da limitação do olhar do ciberespectador e, possivelmente, no consequente entrave à sua condição imersiva e catártica na relação para com a obra cênica. Observamos que o ciberespectador, assim como no cinema e no vídeo, tem uma condição não iterativa no seu ato de ver. O olhar, ação tão autônoma, liberta e característica do espectador do teatro analógico, não é reproduzida no ciberteatro. Neste ele não decide o que ver, nem tem, não encontramos em nossa pesquisa até então, uma mínima condição tecno-artístico-tecnológica que lhe ofereça alguma escolha, sua condição, análoga ao cinema e vídeo, é igualmente passiva.

Elencamos como metodologia a Pesquisa-Ação, e esta tem como uma de suas características a possibilidade de não obrigatoriedade na concepção de hipóteses e ainda de, ao se buscar a constituição destas, utilizá-las como diretrizes muito mais do que normatizações [4].

Apesar da não obrigatoriedade [4], levantamos a hipótese de que, se oferecermos ao ciberespectador uma condição de escolha ao seu olhar e fazê-lo olhar a partir de variados pontos de vistas presentes na ação cênica, maior será a construção de um solo fértil à imersão.

Para tanto, compomos um *software* denominado de *Personal Switch* que organiza numa mesma tela as variadas imagens transmitidas e componentes de uma mesma obra. É um sistema escrito a partir das linguagens *HyperText Markup Language (HTML.5)*, *Cascading Style Sheets (CSS)*, *Java Script* e a *Application Programming Interface (API)* de dados do *YouTube*. Essas linguagens foram escolhidas devido à sua ampla utilização no desenvolvimento *web* e a familiaridade com as mesmas em projetos prévios. A linguagem *HTML.5* é a responsável por definir a estrutura do site, onde cada elemento será posicionado. A aparência do site como as cores e os tamanhos dos elementos são definidos utilizando-se a linguagem *CSS*. A *API* de dados do *Youtube* é a linguagem que permite a incorporação dos *players* de vídeos e consequentemente a exibição da informação. E por fim, a interação que o usuário possui com o sistema é feita por meio da linguagem *JavaScript*. A partir da criação de Atores Ciborgues Óticos que tem seus olhares vampirizados pelos ciberespectadores; uma Plateia

Interface que também possua esses mesmos constituintes; e a possibilidade de observar a partir de objetos e adereços cênicos, daremos prosseguimento à tradição do olhar e a sua liberdade no teatro, acrescentando uma condição só factível graças aos recursos tecnológicos à nossa disposição. Olhar através do ponto de vista dos atores e dos objetos, só de fez possível a partir de recursos computacionais e cinevideográficos a serviço do ciberteatro.

3. Resultados

A Obra-experimento de ciberteatro “Ser e Não Ser” foi encenada no dia 04 de Outubro de 2017, com o objetivo de comprovar, ou não, as hipóteses formuladas, como também, subsidiar possíveis ajustes e adequações. Elencamos e convidamos um conjunto de pessoas, a partir de uma amostra por conveniência, de forma que bem pudessem representar uma possível ciberplateia, esta amostra foi formada por pessoas de quatro estados brasileiros, de sete cidades e de titulação variada, que vão de ensino fundamental a doutores, e de diversas áreas do saber. Na Figura 1 apresentamos trecho da obra-experimento, capturada do software *Personal Switch*, e na Figura 2 a atriz Naiara Misa, em cena, no mesmo experimento, enquanto Ciborgue Óptico.

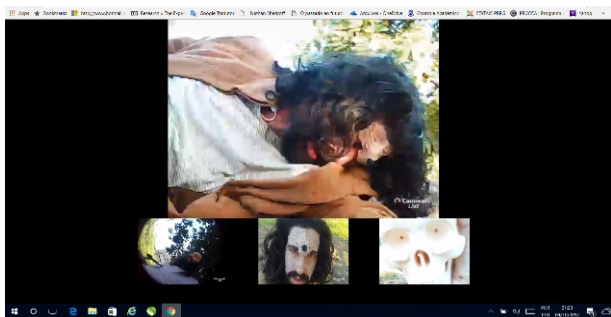


Figura 1. Tela capturada no momento da transmissão do espetáculo “Ser e Não Ser”. Fonte: os autores.

Na ocasião da transmissão da obra-experimento, foi implementado um questionário a uma amostra por conveniência formada por 19 pessoas em que buscamos comprovar algumas das hipóteses levantadas no decorrer de nossa pesquisa, dentre estas, destacamos a seguir as que bem resumem nossas buscas.



Figura 2. A atriz Naiara Misa, *ciborguizada*, atuando na obra-experimento “Ser e Não Ser”. Fonte: os autores.

Apresentamos um rápido conceito sobre imersão, da seguinte forma: “Segundo alguns conceitos, imersão significa estar fisicamente submerso na água, podendo ser também uma sensação de estar envolto numa outra realidade”, e em seguida, a questão: “Levando em consideração o conceito de imersão, você acha que observar a partir dos atores e dos adereços cênicos e passear por estas formas e perspectivas de olhares facilitam a imersão?” (Figura 3).

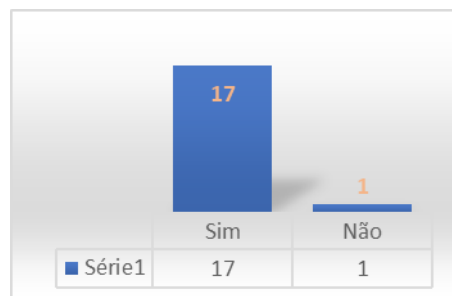


Figura 3. Quanto à imersividade: o uso dos Ciborgues Ópticos Vampirizados e a possibilidade de ver através de todos estes elementos, facilitam uma condição imersiva? Fonte: os autores.

Na Figura 4 apresentamos o resultado ao seguinte questionamento: “No decorrer do experimento, ao utilizar as setas de seu teclado (esquerda e direita), você identificou a possibilidade de escolher por onde ver o acontecimento?”.

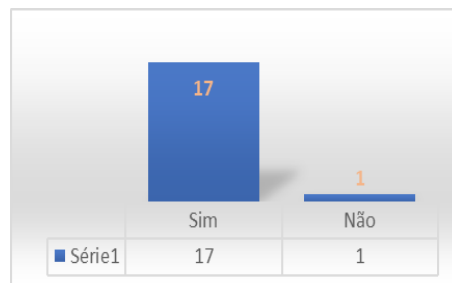


Figura 4. Quanto à usabilidade: identificação de recurso interativo ao escolher a visualização a partir do *Personal Switch*. Fonte: os autores.

Com o intuito de comprovar uma diferenciação entre o ciberteatro, que apresentamos a partir da obra-experimento “Ser e Não Ser”, e obras do universo videográfico e cinematográfico, enquanto relação do espectador com a obra, provocamos o respondente a traçar uma possível analogia e nos apontar, a partir deste seu relacionamento com ambos, se o mesmo encontra alguma diferenciação. A Figura 5 apresenta o resultado das respostas para a seguinte pergunta: “A sua relação com a obra-experimento “Ser e Não Ser” foi diferente da relação que normalmente você tem com obras do universo videográfico e cinematográfico?”.

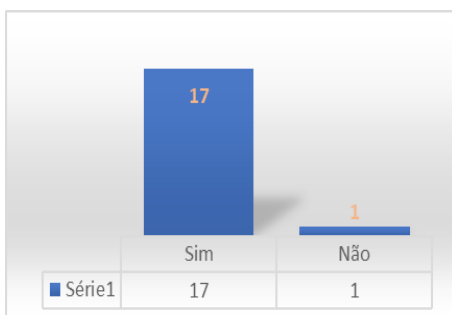


Figura 5. Há diferença entre a experiência com ciber teatro, aqui representado pela obra-experimento Ser e Não Ser, e obras do universo videográfico e cinematográfico? Fonte: os autores

4. Discussão

A obra-experimento que elaboramos para colocar em prática os elementos desenvolvidos ao longo de nossa pesquisa, está mais próxima a uma (ciber) esquete teatral que a uma (ciber) peça, não só pelo limitado conjunto de conflitos como também por sua durabilidade, cerca de 20 minutos. Esta obra-experimento, foi divulgada de maneira circunscrita as necessidades científicas, através de alguns convites e da afixação de um panfleto eletrônico numa rede social (*Facebook*). Nos surpreendeu a quantidade de pessoas que se dispuseram a assisti-la, chegando a mais de 40 pessoas, de diversos lugares que não temos como identificar. Identificamos, porém, que dos convidados, 18 pessoas assistiram e responderam o questionário, 18 pessoas de 4 estados e sete cidades. Uma inesperada resposta quantitativa, mostrando que este tipo de manifestação pode chegar a alcançar, com uma boa divulgação e se tratando de uma peça ciber teatral completa, números inimagináveis.

Mesmo advertindo para a necessidade do uso de *desktop* ou *notebook*, houve, infelizmente, um ciber espectador que tentou experimentar o evento a partir de uma plataforma *mobile* (adaptar o *Personal Switch* para este formato é possivelmente um trabalho futuro), sendo assim, não obteve nossa proposta estética e funcional em sua plenitude, como esperávamos, confirmando esta nossa suspeita em suas possíveis respostas que vão, em alguns momentos, solitariamente, diretamente de encontro as hipóteses levantadas.

Solicitamos o uso de headphones por entendermos que este aparelho melhor pode provocar uma condição imersiva, mesmo que nosso trabalho não tenha como foco principal o áudio, nos preocupamos em tê-lo numa condição de qualidade que agisse muito mais como um elemento reforçador desta possível imersão que um elemento dificultador. Mesmo com menos da metade usando este recurso, obtivemos 89,47% de pessoas que confirmaram que este experimento proporciona uma condição imersiva, ainda que, para 22% houve uma falha na entrega de fluxo de vídeo, rompendo, logicamente, com algum tipo de condição imersiva, um problema difícil de solucionar pois foi possivelmente decorrente do serviço precário de internet oferecido em nosso região/país.

A partir das respostas adquiridas, também comprovamos, com 94,44% de afirmações, que esta obra-experimento, em confronto direto com

alguns conceitos indicados no corpo do questionário, é sim uma obra de Ciber teatro, e o seu usuário, 94,44% não se sentiu se relacionando com uma obra cinematográfica ou videográfica, sugerindo assim o alcance de um de nossos objetivos e a confirmação de mais uma hipótese, de que podemos sim ter uma fotografia a serviço do ciber teatro, e que ela, fazendo uso de um conjunto de estratégias possa se diferenciar da fotografia de outras linguagens.

Ressaltamos ainda que 82,35% dos respondentes se sentiram interagindo com a obra a partir do sistema *Personal Switch* e, apesar de se sentir interagindo, e entendermos que este nível de interação leva-o a condição de produtor, qualidade em que a “recepção deixa de ser passiva e incorpora-se o conhecimento mesmo que haja atividade amadora” [5], apenas 66,67% se sentiu ajudando a elaborar a obra. Entendemos este fenômeno como consequência daquele que está imerso, o mesmo, ao utilizar as setas, e passear pelas imagens e compor a partir deste passeio, não se sente compondo, ou, por uma condição cultural em que a obra audiovisual chega a sua casa e ele passivamente a recebe, ou o mesmo pode não reconhecer em sua liberdade de compor e combinar as imagens, uma condição de co-realizador, de produtor.

5. Conclusões

Finalmente concluímos que, a partir dos dados aqui, resumidamente expostos, confirmamos nossas hipóteses, o uso dos Ciborgues Ópticos Vampirizados, a Plateia Interface, a Representação da Subjetividade, o Olhar Mediado e o *Personal Switch* se fizeram funcionais e atenderam as expectativas criadas no decorrer de nossa pesquisa. Entendemos que esta obra-experimento, do universo do ciber teatro, é apenas um pequeno passo para que possamos incrementar melhor os conceitos aqui desenvolvidos. Porém, entendemos também, que este universo que se descortina com esta pesquisa e com a confirmação de suas hipóteses, é a comprovação da possibilidade de se vislumbrar uma outra forma de se fazer teatro em um outro local e para uma plateia *sui generis*. Fazer um teatro transmitido, distribuído, interativo, possibilitador de níveis de imersão e, ainda, facilitador de uma condição produtora. Mesmo que utilizando recursos advindos da cine-videografia, não é nem cinema nem vídeo, é ciber teatro.

6. Bibliografia

- [1] Danet, B., Bechar-Israeli, T., Cividalli, A. e Rosenbaum-Tamari, Y. (1995) Experiments with Virtual Theater on Internet Relay Chat. Pennsylvania: The Pennsylvania State University. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1995.tb00326.x/full>>. Acessado em: 10 de setembro. 2017.
- [2] Nusberg, Lev. (1969) Cybertheater. Leonardo (The MIT Press Stable) 2, nº 1: 61-62.. Leonardo. 2 de Janeiro de 1969. <https://www.jstor.org/stable/1571928?seq#page_scan_tab_contents> (acesso em 16 de outubro de 2017)
- [3] Salihbegovic, Fahrudin (2013) Directing Cybertheatre. Belgrado: Academica, UNESCO and University of the Arts.

- [4] Thiollent, Michel (1986) Metodologia da Pesquisa-Ação. 3ª. São Paulo: Cortez Editora.
- [5] Gomes, Clara (2015) Ciberformance: A performance em ambientes e mundos virtuais. Lisboa: CECL.