

A desterritorialização das artes cênicas na contemporaneidade.

Leonardo Amorim Roat*

Este artigo apresenta a complexidade da cena contemporânea, especificamente a relação entre as artes cênicas e a hipermídia. A incorporação do meio e dispositivos digitais no mundo cênico e as perspectivas de (re)significação de seus elementos constituintes nos dias atuais estabelece um processo inédito de cruzamento entre as respectivas linguagens no universo das artes, e caracteriza a constante busca da comunicação humana, através da ampliação das potências poéticas e estéticas de seus criadores e público, agora permeada pelos meios hipermidiáticos. Assim, o presente estudo se detém na recente remontagem de Romeu e Julieta, do dramaturgo inglês William Shakespeare, produzida pela conceituada Cia. Britânica de Teatro Royal Shakespeare Company através da mídia/ferramenta Twitter, como uma possibilidade exemplar desta complexa cena intercultural da pós-modernidade.

Palavras chave

artes cênicas; hipermídia; contemporaneidade; Romeu e Julieta; desterritorialização.

*Diretor e ator de teatro e cinema. Doutorando em ciências da linguagem- UNISUL/SC. Mestre em ciências da Linguagem - UNISUL/SC. Bacharel em artes cênicas - Direção e interpretação teatral – UFSM.

Abstract

This paper presents the complexity of the contemporary scene, specifically the relationship between the arts and hypermedia. The incorporation of digital devices through the scenic world and the prospects for (re) signification of their constituents today establishes an unprecedented process of crossing between the respective languages in the art, and features the constant pursuit of human communication through the expansion of the poetic and aesthetic powers of its creators and audience, now permeated by the media hypermedia. Thus, this paper focuses on the recent revival of *Romeo and Juliet*, the English playwright William Shakespeare, produced by the renowned British Theatre Company Royal Shakespeare Company in the media / tool Twitter as a possible example of such a complex cultural scene of post-modernity.

Key words

performing arts; hypermedia; times; *Romeo and Juliet*; deterritorialization.

Artes cênicas e hipermídia na pós-modernidade: considerações iniciais

Pensar como o uso das novas mídias e tecnologias digitais no campo das artes cênicas contemporânea pode vir a possibilitar (re)significações em seus elementos constituintes e sua linguagem é o objetivo do presente estudo.

A maioria das questões que são evocadas aqui surgem provenientes das reflexões e ações sócio-comunicativas utilizadas atualmente. Afinal, as práticas tecnológicas adotadas no processo comunicacional contemporâneo estão proporcionando uma transformação no modo de relacionamento em sociedade, de realização individual de tarefas diárias, de expressão, de troca informações, de posicionamento frente ao mundo em assuntos e meios de qualquer natureza, e entre outras tantas questões, estão alterando, por vezes substancialmente, o modo como criamos e fruimos arte.

A compreensão da arte para a realização deste estudo, ou pelo menos sua tentativa, passa necessariamente pelo estudo da linguagem, a partir da noção de cultura semiótica apresentada por Geertz (1989), onde a cultura aparece como um conjunto de sistemas entrelaçados de signos interpretáveis. Segundo Geertz:

[...]o homem é uma animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa, à procura do significado. (1989, p.15)

A partir deste olhar, que suscita uma percepção simbólico-semiótica¹, toda a expressão artística pode ser considerada uma interação entre obra, artista e interpretante. Como nos diz Azevedo (et al):

Os signos que compõem uma obra de arte são expressos pela interação entre a subjetividade da artista(emissão), o meio pelo qual ele dispõe para materializar sua obra (transmissão) E, à luz da teoria dos signos de Peirce, consideramos que o signo artístico como qualquer

¹ A Semiótica, ou Teoria Geral dos Signos, proposta por Charles S. Peirce, é ampla e complexa, envolvendo lógica matemática e simbólica, e concentra-se na definição de *signo* e na distinção entre os diversos tipos de signo. Peirce, que entende o signo como “algo que, para alguém, equivale a alguma coisa, sob algum aspecto ou capacidade”, divide os signos em três espécies principais: o *ícone*, que constitui um tipo de signo em que o significado e o significante apresentam uma semelhança de fato; o *índice* é um signo que não se assemelha ao objeto significado, mas indica-o casualmente; e o *símbolo*, que opera segundo uma contigüidade instituída, ou seja, depende da adoção de uma regra de uso. Para maiores informações, consultar em: PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

outro só adquire realmente sentido de arte quando exposto a um interpretante ou um interagente capaz de dinamizar a obra de arte (recepção). Desta forma, o processo artístico é um complexo inter-relacional, uma permutação sígnica entre múltiplos elementos integrados a um campo dialógico em constante movimento, onde a cooperação e conflito originam uma linguagem estética que comunica uma ética inerente a cada cultura e a cada época, mas que está presente em todas as manifestações criativas. (2008, 1647)

Assim, pode-se refletir como as novas tecnologias digitais, tanto para produção quanto exibição/compartilhamento, empregadas atualmente no uso da arte implicam em diferenciados regimes de representação, produção e subjetivação, manifestam o entrecruzamento arte-tecnologia como possibilidade expoente de (re)significação dos elementos constituintes das artes cênicas como linguagem “consolidada”. Como nos apresenta Cohen:

A criação de novas arenas de representação com a entrada, onipresente, do duplo virtual das redes telemáticas (WEB-internet), amplifica o espectro da performance e da investigação cênica com novas circuitações, a navegação de presenças e consciências na rede e a criação de interescrituras e textos colaborativos. Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das redes, dos lofts, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem do teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro. (2003, p. 99)

Mas para percorrer o caminho em busca de algumas possíveis respostas para esta hipótese de (re)significação deve-se ir de encontro, mesmo que brevemente, aos experimentos iniciais desse entrecruzamento.

O artista de teatro, crítico e cineasta Michael Rush em seu livro “Novas mídias na arte contemporânea” (2006) nos apresenta alguns pontos presentes nos últimos cinquenta anos da arte contemporânea e como a integração entre as novas tecnologias, surgidas em cada período, e as artes, iam sendo incorporadas, recombinaavam-se e acabavam por transformar radicalmente parte do cenário artístico e seus meios de produção.

Essa visão historicista apresentada por Rush, possibilita entre outras coisas, reforçar o entendimento que, o uso de tecnologias no mundo das artes, embora não seja bem visto algumas vezes pelos seus próprios criadores, sempre esteve presente em seu processo evolutivo ao longo do tempo, por artistas questionadores e contestadores de formas de expressão, conteúdo e sua conexão com o público fruitor de suas obras.

Entre os momentos apresentados no livro, o papel decisivo e influente de Marcel Duchamp ao extrapolar a noção de limite no mundo das artes é destacado como um dos momentos

fundamentais para o surgimento de novos experimentos:

A percepção em relação a Marcel Duchamp é, basicamente, a percepção à arte do final do século XX, tão profunda foi sua influência. Ele extrapolou qualquer noção limitante de arte e, com objetos prontos (rodas, pás, cabides que escolheu para exibir como arte) forçou a pergunta: “o que é arte?” até seu nível mais profundo. Duchamp produziu uma obra prodigiosa, que vai da pintura ao uso de diversos materiais [...] A radical mudança de ênfase de Duchamp, de objeto para conceito, permitiu a introdução de vários métodos em um empreendimento artístico redefinido. Sua importância para o presente estudo baseia-se não apenas no que ele fez, mas no que permitiu e suscitou na arte. O tipo de pensamento que ele encorajou fez com que investigações em diversos meios de expressão e formas artísticas parecessem naturais, quase previsíveis. (2006, p.14 e 15)

Além da contribuição de Duchamp para quebras de paradigmas no mundo das artes, outros artistas no final dos anos 50 também contribuíram para que a diluição de fronteiras e novos pensamentos emergissem. Entre eles destacam-se as contribuições em instalações e inovadores conceitos na criação de suas obras do grupo Fluxus e as obras do músico John Cage e seu experimentalismo. Mas é fato que as performances multimídias dos anos 60 romperam definitivamente o experimentalismo para além da tela, e exposições de artes plásticas e trouxeram uma nova complexidade e autenticidade na mistura entre as mais distintas formas artísticas, como a dança e a música recombinaadas com tecnologias como o vídeo, processos computacionais e softwares desenvolvidos especialmente para apresentações artísticas.

A ampla colaboração entre artistas agora estendia-se a engenheiros das mais distintas áreas e compunha através das artes plásticas e visuais, integradas ao experimentalismo musical de Cage e a coreografias vanguardistas de Merce Cunningham, as bases da artes performáticas influentes nas artes visuais atuais (em campos como happenings e performances), em todas as suas mais inovadoras formas; e torna visível a ação de ascendência que exerce nesta nova possibilidade aberta na incorporação das cênicas com tecnologias digitais.

O que pretende-se evidenciar aqui é que as mudanças originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos e aparelhos para produção, compartilhamento e armazenamento de informações, sejam elas textos, sons, imagens, etc. estão influenciando fundamentalmente estruturas e formas rígidas de comunicação são uma continuidade de um processo constante de transmutação. E a convergência de mídias e a comunicação móvel, com aparelhos celulares inteligentes, configuram-se como modelos destes novos tempos.

A pesquisadora Lucia Santeaella, em seu livro “Linguagens Líquidas na era da mobilidade” (2007) assim apresenta esta mudança:

[...] nesta era de comunicação móvel, todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modelos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo, espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam. (2007. pág 25)

As transformações, proporcionadas pela hipermídia², obviamente atingiram todos os campos de nossa sociedade, mas nas artes, particularmente nas cênicas, o uso destes novos artefatos, mesmo que tardio se comparado às artes visuais ou à música em utilização, criação de possibilidades e aprimoramento de uso para produção de conteúdo artístico, já está proporcionando o surgimento de recentes produtos estéticos, os quais colocam em suspensão/colapso importantes elementos constituintes que a definiam como singular no mundo das artes.

Em sua obra “Iniciação ao Teatro”, Magaldi apresenta o que considera como essencial:

[...] no teatro dramático são essenciais três elementos: o ator, o texto e o público. O fenômeno teatral não se processa sem a conjunção dessa tríade. É preciso que um ator interprete um texto para um público, ou, se quiser alterar a ordem, em função da raiz etimológica, o teatro existe quando o público vê e ouve ator interpretar um texto. Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores. (1998. pág 8)

Porém, estes pesquisadores gostariam de atentar, e de certo modo acrescentar/evidenciar, mais dois elementos constituintes ao que Magaldi chamou de fenômeno teatral; eles ficam subtendidos durante o acontecimento cênico, mas estão sempre presentes e são fundamentalmente importantes e inseparáveis como princípios fundantes desta arte específica, conhecida também como arte do efêmero por muito artistas. Os elementos são: o tempo e o espaço.

Acredita-se necessário o destaque para tais pontos, ampliando deste modo a tríade essencial apresentada por Magaldi, para um quinteto essencial, pois este dois elementos talvez sejam os mais substancialmente transmutados nesse jogo da incorporação/inclusão das novas mídias e tecnologias digitais pelas práticas e fazeres teatrais. Deste modo o que passaria a ser considerado como elementos constituintes de um evento cênico seriam: artistas – texto – público – tempo – espaço.

Assim, para esta análise o que será observado e analisado como passível de (re)significação é: um grupo de artistas, que apresenta um texto qualquer, para um público em um evento ao vivo

² O termo hipermídia aqui é concebido como nos apresenta Gosciola (pág 15): “ hipermídia - meio e a linguagem delimitado pelas tecnologias digitais(...)”

num único espaço. É sobre esse conjunto, sobre os elementos constituintes das artes cênicas que as transformações/transmutações nesta era pós-moderna estão ocorrendo.

Uma reconfiguração dos elementos constituintes definitivamente traz consigo características que auxiliam a identificar tal processo de mutação. A não definição de nomenclatura, tanto para o novo fazer artístico em si, como para obras e seus criadores surge como primeira característica. Nesta pesquisa examinou-se que em palestras e workshops de debate sobre o tema, bem como em diversos artigos, livros e sites esta prática cênica ainda em desenvolvimento possui vários nomes, entre os mais recorrentes encontramos teatro digital, teatro virtual, teatralidade virtual e pós-teatro. Este fato isolado já aponta para a confirmação das sucessivas transformações que estão ocorrendo e direcionam para novos rumos artistas – texto – público – tempo – espaço; as constituintes fundantes da arte originária conhecida como teatro.

Entre os aspectos fundamentais das artes cênicas alterados pela interação arte-tecnologia, as noções espaço-temporais ganham destaque, pois estão tornando-se cada vez mais relativas para artistas e público, seja de forma consciente ou inconsciente, como um espelhamento das transformações das noções de mundo na contemporaneidade. Todavia o uso da tecnologia no mundo das artes cênicas convida não somente a (re)significação de conceitos como espaço-tempo em um evento teatral através de seu novo meio de expressão, mas também coloca em xeque a interação autor-obra-público suscitando, o que na maioria das vezes apresenta-se de modo passivo, a aparecer como uma interatividade exacerbada, sem hierarquia aparente, através das mais distintas formas de expressão e colaboração entre artistas e plateia em diversos momentos do espetáculo, explicitando deste modo novas características marcantes destes novos eventos cênicos, e transformando o processo de vivência do acontecimento em si como principal propulsor da experiência.

O público agora vive, interage, cria o espetáculo junto com os artistas nas mais variadas camadas de tempo e espaço e não fica mais apenas passivamente tirando suas conclusões de uma obra “fechada”, criada como objeto pronto para servir para conclusões óbvias.

Assim, apresenta-se neste estudo a percepção de mudança de perspectivas referente às noções dos elementos constituintes cênicos enquanto genes que compõem o DNA do espetáculo, e do processo e fazer artístico cênico, bem como a possibilidade de transmutação de linguagem da cena conhecida até os dias de hoje. Afinal os novos produtos gerados da integração da tecnologia e das formas teatrais definidas e acumuladas pela experiência de séculos já existem para nossa fruição (além de muitas outras que surgirão brevemente após esta escrita, sendo perceptível a velocidade de desenvolvimento e utilização de tais produtos), e trazem um hibridismo típico de nosso tempo; e por conseguinte, compõem um novo fazer artístico e uma nova faceta na estética cênica contemporânea.

Atualmente os conhecimentos transbordam fronteiras; aliam-se e interagem de diversas

maneiras, e em inúmeras vezes alheios a certas regras e dogmas que em nossos tempos, no mínimo soam antiquados. Pois os territórios cognitivos não conseguem mais estabelecerem-se como únicos e intransponíveis frente a outras fontes de conhecimento teórico e/ou prática em um embate pela verdade nesta era contemporânea. Ciência e arte misturam-se, como numa incontrolável experiência físico-química, e tentar controlar essas possibilidades de misturas é algo que desregula a lógica adotada atualmente nessa relação simbiótica entre a história cultural de nossa sociedade e a emergente cultura digital.

Em seu livro *Modernidade Líquida* (2001), Baumann nos oferece uma excelente metáfora para como os conceitos e conhecimentos estão sendo mixados em nossa sociedade:

Os líquidos se movem facilmente. Eles fluem, escorrem, esvaem-se, respingam, transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. (2001, p. 8)

O livre trânsito dos conhecimentos, agora tido como objetos líquidos, de toda e qualquer natureza entre si, acarretam infinitas possibilidades de variações teórico-práticas. Assim, por exemplo, no passado o entrecruzamento de gêneros antes considerados estáticos -“sólidos”- e, portanto, quase isolados, como a engenharia computacional e a dramaturgia provavelmente não suscitaria em nada, vista a distância aparente entre as distintas áreas. Com esta miscelânea pode-se emergir possibilidades inovadoras tanto de mídias, como formas, efeitos de cena ou escrita, bem como recursos artísticos práticos, na criação de elementos para execução de determinada criação dramática, viabilizando sua utilização em suas respectivas áreas através de computadores ou em combinações sem prévio conceito de *medium* definido.

Montechio e Capuleto via microblog

Um exemplo prático destas misturas entre conhecimentos, onde o desaparecimento de fronteiras começa a dar sinais de fluência líquida dentro do universo das artes cênicas foi a remontagem de *Romeu e Julieta* por uma das mais célebres companhias de teatro do mundo, a Royal Shakespeare Company, da Grã Bretanha, internacionalmente conhecida pelas tradicionais montagens da obra de William Shakespeare.

As montagens desta companhia são reconhecidas pela alta qualidade de interpretação dos atores, direção correta e firme, apuros técnicos e fidelidade no referente ao em número de atos,

personagens, figurinos, maquiagens, texto na íntegra, etc. Contudo, esta tradicional companhia decidiu inovar e remontou, acredita-se, o mais famoso texto do bardo inglês através da mídia twitter.³

Durante o período de 12 de abril de 2010 até 12 de maio de 2010 esta obra secular do dramaturgo britânico foi reescrita/reencenada utilizando unicamente esta ferramenta de comunicação social, altamente difundida na internet, em todas as suas possibilidades. Nesta remontagem seus personagens foram transportados para nossa época; sendo assim, Julieta e Romeu seriam jovens do século XXI, conectados na internet, estando no mesmo tempo presente que os seus “espectadores”, e não mais seriam dois adolescentes do século XVI.

Seguindo a lógica de uso do twitter para a nova construção dramaturgica, seis dos principais personagens da peça eram avatares de suas pessoas “reais” (visto que eram atores de carne e osso interpretando um personagem através de recurso midiático) no mundo digital, exatamente como qualquer pessoa que possua conta nesta rede social o é ao fazer uso da ferramenta. No twitter eles relatavam seus afazeres diários, davam suas opiniões, faziam perguntas exatamente como fazem os milhões de usuários do microblog. Os usuários desta mídia podiam seguir/acompanhar o que os personagens contavam seu dia a dia; assim como podiam seguir outras celebridades da música do mundo real e seus acontecimentos ordinários. Podiam, se desejassem conforme permite o twitter, conversar, deixar algum comentário, responder alguma pergunta ou colocar opinião sobre qualquer assunto postado por qualquer um dos personagens em sua conta pessoal na página do site. Isto poderia ocorrer somente entre atores, só entre público ou na interação de ambos.

Como cada personagem possuía agora seu espaço para relato, os espectadores podiam, pela primeira vez, acompanhar o que acontecia durante as vinte e quatro horas na vida de diversos personagens através de sua escrita. Viam além da coxia do teatro, os seguiam para dentro do texto, numa imersão antes impossível de se imaginar; estava além de tudo o que já havia sido proposto.

Agora quem “assistia” o espetáculo invadia as casas e ambientes dos personagens através de fotos, sons e vídeos, via seus desejos, seus objetos de consumo, presentes recebidos e passava a ter a possibilidade de perceber outras nuances sobre suas vidas e sentimentos. Esse acompanhamento seguia por caminhos que transcendem em muito os relatos das ações escritas e propostas pelo dramaturgo, pois acompanhava-se as ações dos personagens/avatares em tudo o que faziam.

Este pesquisador acredita que a escolha da obra Romeu e Julieta por parte da Royal Shakespeare Company deve-se ao fato da história destes enamorados ser amplamente conhecida, fato que auxilia o público ao (re)assistir a obra em formato inédito, perceber sutis indicações para os momentos chaves do desenrolar cênico já conhecidos de grande parte da audiência.

³ Sobre o Twitter (twitter.com): Rede social e serviço de microblogging utilizando mensagens instantâneas, SMS ou de uma interface web. Site oficial. www.twitter.com. Fonte: <http://www.alexa.com/siteinfo/twitter.com>. Acesso em 20/03/2011.

Exemplo disso foi quando Julieta postou em seu microblog e no youtube⁴ um vídeo onde mostrava parte de seu quarto e nele podia-se ver além de um retrato de sua mãe e objetos pessoais, uma luminária no formato de rosas sob a cama. Esta peça da decoração, por seu formato peculiar, evoca de maneira sutil e delicada as famosas falas entre os enamorados no ato II, cena II⁵ para a audiência já familiarizada com todo o desenrolar da obra. Mesmo esperando pelas cenas que já conhecemos, esta nova possibilidade dramaturgica rende surpresas; assim capta e mantém nossa atenção para a continuidade dos fatos.

Julieta, agora sob o avatar @julietcap16, (avatars seriam os correspondentes virtuais que cada pessoa (ator e público) criam e utilizam no mundo digital em seus mais variados ambientes e aplicações como extensões do mundo real) poderia, se assim quisesse, tirar sua dúvida em relação a qual vestido usar na festa que iria participar a noite. O público poderia através de fotos na internet ajudá-la na escolha do vestido e, por conseguinte, passa a saber que através de sua opinião, está colaborando em um dos momentos decisivos da história. A heroína estaria solicitando a ajuda dos internautas para a escolha do vestido que iria usar na festa onde irá conhecer Romeu, onde eles seriam interator e não mais apenas espectador.

Esta ação proposta pela personagem, para receber a opinião de seus seguidores de qualquer parte do planeta em sua página pessoal no twitter na escolha do vestido a ser usado na festa; passa a permitir, mesmo que timidamente, a participação do público na escrita da obra, auxiliando, em mais uma forma, para a ampliação da imaginação deste em um dos momentos decisivos e lúdico da narrativa. Afinal, sabe-se que entre tantas outras coisas, o vestido auxiliou de alguma maneira para que Romeu apaixonasse-se por ela. O público participante ao colaborar nesta escolha, pode imaginar suas ações no decorrer da festa dentro de um figurino escolhido por ele e não somente pelo figurinista. A audiência como integrante da narrativa também saberia que colaborou para o ocorrido ser bem sucedido (o instante de enamoramento entre Romeu e Julieta), no exato momento em que o herói, também através de seu avatar @romeo_mo, comenta em sua página pessoal estar apaixonado por uma garota que usara um lindo vestido na festa onde foi.

Ao ser (re)contada desta maneira no ano de 2010; a obra escrita entre 1591 e 1595 surge

⁴ YouTube (www.youtube.com): O mais popular dos sites de compartilhamento de vídeo, o YouTube oferece upload ilimitado de clipes de vídeo de câmeras, celulares e filmadoras. Fonte: http://www.usatoday.com/tech/news/techinnovations/2005-11-21-video-websites_x.htm. Acesso em: 25/09/2010.

⁵ Trecho extraído da obra Romeu e Julieta de Wiliam Shakespeare. Fonte: http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm . JULIETA — Romeu, Romeu! Ah! por que és tu Romeu? Renega o pai, despoja-te do nome; ou então, se não quiseres, jura ao menos que amor me tens, porque uma Capuleto deixarei de ser logo. ROMEU (*à parte*) — Continuo ouvindo-a mais um pouco, ou lhe respondo? JULIETA — Meu inimigo é apenas o teu nome. Continuarías sendo o que és, se acaso Montecchio tu não fosses. Que é Montecchio? Não será mão, nem pé, nem braço ou rosto, nem parte alguma que pertença ao corpo. Sê outro nome. Que há num simples nome? O que chamamos rosa, sob uma outra designação teria igual perfume. Assim Romeu, se não tivesse o nome de Romeu, conservara a tão preciosa perfeição que dele é sem esse título. Romeu, risca teu nome, e, em troca dele, que não é parte alguma de ti mesmo, fica comigo inteira. ROMEU — Sim, aceito tua palavra. Dá-me o nome apenas de amor, que ficarei rebatizado. De agora em diante não serei Romeu.

como um exemplo concreto de uma nova possibilidade de nova dramaturgia cênica, onde a mistura de novas mídias e tecnologias digitais faz-se presente. Esta releitura/remontagem através de um suporte inteiramente novo, atualiza a discussão sobre a diluição de fronteiras entre real e virtual. Afinal, é clara a percepção de que os mundos reais e virtuais alimentam-se mutuamente de fontes e referências, servem-se de tudo o que estiver disponível e for necessário para o desenvolvimento desta nova forma narrativa existente só neste tempo histórico híbrido.

Pode-se aqui pela ocasião e exemplo proposto, já pode-se realizar uma prévia da análise dos elementos cênicos constituintes e suas possibilidades de (re)significação através da incorporação da hipermídia na obra *Romeu e Julieta* realizada através da mídia twitter pela Royal Shakespeare Company. Colocando cada elemento do quinteto essencial dos constituintes das artes cênicas (artistas-texto-público-tempo-espço) em foco isolado neste caso em particular, percebe-se imediatamente pontos de interação e transmutação devido ao contato com componentes da tecnologia digital.

Os artistas, agora, assumem-se em duas frentes, uma pessoal “real” (o ator e o personagem encontram-se em um mundo físico) e seu avatar (sua representação está no mundo digital), e assim podem encontrar-se tanto fisicamente como virtualmente com seus espectadores, se assim desejarem. No instante em que estes atores/personagens passaram a dominar estes mecanismos digitais de comunicação social, de uso diário de tantas pessoas no mundo atual, a sua performance passa a conceber o que acontece no mundo real integrada a interpretação no mundo virtual, gerando um duplo nunca antes realizado em um acontecimento cênico shakespeariano. Os atores podiam improvisar (para relacionarem/contracenarem com outros atores não somente através de suas falas/twittes (previamente adaptadas, ou não, de momentos do texto shakespeariano), mas também através de registros gravados ou suporte online ao vivo, via improvisações apresentadas em fotos, música e vídeo. As respostas em tempo real, ou não, para perguntas que eles improvisam e/ou não constavam no texto original podiam ser respondidas também pelos mesmos e diversos suportes empregados nesta encenação inovadora.

O texto, outro elemento constituinte das cênicas, é ampliado para além das falas escritas pelo dramaturgo, pois seguia-se os personagens por caminhos antes impossíveis, forçando a sua reinvenção constante pelos atores que agora também passam a atuar como dramaturgos. Ele sofre alterações contínuas, seja nas simples adaptações improvisadas de momentos que não existem na obra original (pois agora são apresentadas quase que integralmente as vinte e quatro horas de cada personagem); seja pela nova forma de proferi-lo usando uma linguagem do século XXI, mesmo que em alguns posts respeite-se as palavras originais da dramaturgia shakespeariana. E também deve-se atentar para a contribuição de comentários do público, agora incorporado ao texto originais escritos. Esses diálogos entre atores e público, tornam-se catalisadores de novos diálogos entre os próprios

atores, por vezes, obrigados criarem novas falas e situações para, ao mesmo tempo em que respondem ao público direcionam com habilidade a manutenção da linha condutora da história original.

O público pode pela primeira vez acompanhar a história de Shakespeare de seis pontos de vista simultaneamente, através de diferenciadas mídias digitais reunidas através de uma única ferramenta e de alguma forma interagir com eles, sugerindo algo, comentando algum fato ocorrido, alertando ou gerando mais conflitos na dramaturgia conhecida. Assim, o público através do suporte escolhido para a representação passa a interagir constantemente com o espetáculo se assim desejar.

O tempo de encontro entre artistas e público passa a ser dilatado, não se restringindo a um único instante; pode acontecer tanto ao vivo como não, aparecendo sob a forma de registro; tanto na página do twitter de determinado personagem, quanto em seu canal de vídeos do youtube. Assim, o encontro não fica mais reduzido ao único momento em que estes dois grupos estariam em um único período temporal. O elemento tempo recebe agora influências das ferramentas digitais comunicacionais de nossos dias que auxiliam a o diálogo e o compartilhamento de informações, em tempo real ou gravado. As informações e registros de encenação trafegam através de suportes ágeis de armazenamento e compartilhamento de som, texto e imagem e permitem a dilatação do tempo da execução de um espetáculo médio de duas horas para uma apresentação que acontece em um mês.

O espaço físico nesta montagem em questão foi o ciberespaço, independente de atores encontrarem-se entre si em local físico para “interpretar”/“twittar”, pois isto não ocorria entre eles e o público. O encontro só acontecia mediado por dispositivos moveis ou fixos conectados à internet, assim o ciberespaço foi o local onde a cena aconteceu. Público e artistas não se encontraram em um ambiente real onde suas presenças físicas interagiam; e sim num ambiente virtual, onde a conexão de redes telemáticas através da internet uniu suas presenças no compartilhamento de informações e trocas em comum durante o período da encenação. A presença tanto de público quanto de atores foi, neste caso, por meio de seus avatares no twitter e a criação dramaturgica, interpretações, contracenações só forma realizadas através da utilização das ferramentas digitais. Assim através do compartilhamento de informações, bits, é que se constituiu em conjunto o espaço de representação.

Participar da existência do evento cênico em si e do encontro entre artistas e público como descrito acima, em todas as suas alternativas apontam para novas possibilidades artísticas e outras formas de produção. E elenco e plateia comungam da cena, independente de suas localizações geográficas nesta encenação cênica, e isso é um das possibilidades que afirmam como inovadora esta ação para o futuro cênico contemporâneo.

Esta representação de Romeu e Julieta de Shakespeare através da mídia twitter serve de exemplo e amostragem prática do surgimento de novas poéticas e anseios estéticos por partes de artistas e público já familiarizados, em grande parte, com este mundo híbrido na troca de

informações e experiências. Porém, de forma alguma deseja-se fazer apologia a tecnologia, sobrepujando a criatividade humana em expressar-se em qualquer mídia ou suporte. Bem como, caracterizar que o desenvolvimento de qualquer evento cênico com interações tecnológicas não é superior ou inferior a um evento cênico sem a utilização de artefatos digitais, eles são apenas formas diferentes expressão.

Porém, a discussão sobre agentes responsáveis pela existência de uma possível hibridização estética das artes cênicas com meios digitais, reconfigurando sua constituição central e orgânica faz-se pertinente, principalmente em razão da existência de produtos estéticos com características especificamente ubíquas entre elementos hipermidiáticos e elementos cênicos. Uma das principais questões levantadas por artistas e público, quando discute-se sobre possibilidades de (re)significações em elementos cênicos constituintes, provém da questão presença entre estes dois grupos diante de si em um ato cênico e a incerta possibilidade de ocorrência da mesma em meios digitais.

Pode-se tomar como primeiro enlace para caminhar em direção a uma possível elucidação sobre este debate da existência ou não da presença e troca de informações em ambiente virtual (o ato um ser humano estar diante do outro de alguma forma em algum espaço) nos meios de comunicação digital utilizados em larga escala atualmente, o presença virtual em instrumentos digitais como MSN, SKYPE, GOOGLETALK, ou jogos multi-player online. Nas ferramentas comunicacionais citadas parece estar superado, ou talvez nem seja questionado, por boa parte da população mundial pelo uso comum e ordinário destas ferramentas a possível falta de presença entre emissor e receptor de qualquer mensagem via meio digital. Pois tornou-se amplamente aceita a visão dominante sobre a existência da presença entre interlocutores em ambientes virtuais; onde quando alguém conversa por texto, som ou imagem com outro ser humano localizado geograficamente até em outro hemisfério do planeta em tempo real pela imediata troca de experiências e informações sob a forma digital 0-1. Não existe mais oposição/dúvida sobre o fato de que estes interlocutores estiveram presentes diante de si durante o evento ocorrido, bem como existência de uma efetiva e bem sucedida troca de informações ou de comunicação estabelecida similar ao que chamamos de presencial.

Na encenação de Romeu e Julieta através da mídia twitter e no debate sobre a existência da presença cênica em espetáculos contaminados pelas tecnologias digitais, nota-se uma propensão aparente ao “nascimento” de mais uma forma de expressão, em todas as suas, ainda inimaginadas, possibilidades, fato que pode ser considerado brilhante, instigante e assustador. E o considerável envolvimento das artes cênicas com as novas mídias e tecnologias digitais traz algo de novo e inusitado, tanto pela criatividade de seus experimentos, quanto pela proliferação de novos produtos.

Este “nascimento” parece assumir a natureza híbrida de nossos tempos, sensível através das

várias interações e conexões humano-digitais presentes em nosso cotidiano, e encontra-se em estado de plena expansão. A interação destes meios digitais em nossos hábitos de comunicação já é clara e manifesta, e sua imersão no campo das artes como extensão de suas possibilidades práticas, filosóficas e estéticas amplia não somente os recursos técnicos a disposição dos artistas e público, mas traz consigo novamente, pontos de complexidade para reflexão de suas ações e possíveis desdobramentos em vários aspectos da vida humana, especialmente a linguagem.

Estas interações, arte e tecnologias digitais na contemporaneidade, podem estar levando ao limite as fronteiras do quinteto essencial das artes cênicas, artistas – texto – público - ao vivo - no mesmo espaço físico; deste modo seus produtos e suas práticas ficam sujeitos a situarem-se como modelos repletos de características pós-modernas. E a impossibilidade de nomeação, talvez seja uma das características mais marcantes para esta linguagem em pleno desenvolvimento.

Deste modo, a percepção de perspectivas de (re)significação de elementos constituintes das artes cênicas, mais que fruto da característica da própria arte em incorporar o novo em sua gênese; constitui-se síntese expressiva dos mecanismos presentes na sociedade atual, em sua construção de saberes e lugares. Sujeito e contexto produzem através de diálogo constante a essência formadora de uma arte de fronteiras líquidas. Suas mais variadas e distintas manifestações, sob a forma de novos espetáculos cênicos, servem como metáforas que num jogo constante de aproximações e afastamentos, provocam condições de um questionamento sobre a possível quebra revolucionária de paradigmas parciais ou totais desta arte, expressos pelas possíveis modificações em seus elementos constituintes.

Ainda acometida e impossibilitada de nomeação; esta modificação nas artes cênicas abre ao homem a posição de ser ao mesmo tempo, artista e público, emissor e receptor na feitura artesanal e maquinaica dessa nova cena contemporânea onde emergem novas conexões e o processo contínuo de estar no limiar, de *work in progress*, torna-se um imperativo. Mas uma ressalva faz-se inevitável; esta conjectura de remixibilidade e imprevisibilidade nos elementos constituintes das cênicas, objeto de análise desta dissertação, só poderia acontecer neste determinado período histórico atual; onde através de avanços tecnológicos da hipermídia, como a internet e outras conquistas instrumentais eletrônicas e digitais da cultura contemporânea, o indivíduo pode diluir ainda mais barreiras, tão definitivas como tempo e espaço em seu processo de troca e comunicação.

Referências Bibliográficas

AZEVEDO, I.; OLIVEIRA, R.; LARDOSA, F. *Arte e ciência, um novo olhar na Arte contemporânea*. Acta do 5 congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação. Braga, 2007.

BAUMAN, Z. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro. Editora Jorge Zahar, 2001.

COHEN, R. *Pós-teatro: Performance, tecnologias e novas arenas de representação*, (p. 327-333). IN: Teoria Digital – 10 anos do File. São Paulo; Imprensa Oficial, 2010.

GEERTZ, C. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GOSCIOLA, V. *Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2003.

HALL, S. *A Identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro. Editora DP&A, 2006.

JAMESON, F. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

MAGALDI, S. *Iniciação ao teatro*. São Paulo. Editora Ática, 1985.

RUSH, M. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, L.. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo. Editora Papyrus, 2007.

Links relacionados pesquisados sobre espetáculo Romeu e Julieta da Royal Shakespeare Company:

<http://suchtweetsorrow.com/>

<http://twitter.com/julietcap16>

<http://twitpic.com/photos/julietcap16>

<http://www.youtube.com/user/94Juliet#p/a>

http://twitter.com/romeo_mo

<http://twitter.com/mercuteio>

http://twitter.com/Tybalt_Cap

<http://twitter.com/LaurenceFriar>

http://twitter.com/Jess_nurse

<http://www.rsc.org.uk/explore/projects/such-tweet-sorrow.aspx>

http://www.culturabrasil.pro.br/romeuejulieta/romeu_e_julieta.htm

<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/04/24/como-twitter-tem-sido-utilizado-para-criar-recriar-cultura-916423905.asp>

<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2010/04/12/romeu-julieta-ganha-versao-improvisada-no-twitter-916316281.asp>

<http://g1.globo.com/Noticias/PopArte/0,,MUL1565825-7084,00.html>

http://www.bbc.co.uk/portuguese/cultura/2010/04/100412_romeujulietatwitterml.shtml