



Revista Brasileira de Estudos da Presença

ISSN: 2237-2660

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Muniz, Mariana Lima; Dubatti, Jorge

Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina)

Revista Brasileira de Estudos da Presença, vol. 8, núm. 2, 2018, Abril-Junho, pp. 366-389

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

DOI: 10.1590/2237-266069727

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=463555173008>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org

redalyc.org
UAEM

Sistema de Informação Científica Redalyc

Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal

Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina)

Mariana Lima Muniz

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, Belo Horizonte/MG, Brasil

Jorge Dubatti

Universidad de Buenos Aires – Buenos Aires, Argentina

RESUMO – Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina)¹ – O artigo analisa os espetáculos *Play Me*, de Rodrigo Campos, estreado em Belo Horizonte, *Distancia*, de Matías Umpierrez, e *Las Ideas*, de Federico León, estreados em Buenos Aires. Eles têm em comum o uso de elementos das mídias digitais que atuam, em alguns momentos, em substituição à presença do corpo do ator. Identificamos que as micropoéticas desses espetáculos representam uma cena de exceção no contexto teatral dessas cidades, que primam pelo convívio entre os corpos viventes no acontecimento teatral. Como exceção, no entanto, revelam uma idiossincrasia do teatro de ambas as cidades em relação à cena neotecnológica: a valorização do convívio e da copresença através da ausência provocada pelo jogo com as novas tecnologias.

Palavras-chave: **Cartografia Teatral. Cena Neotecnológica. Convívio. Real/Virtual. Presença/Ausência.**

ABSTRACT – A Scene of Exception: neotechnological theater in Belo Horizonte (Brazil) and Buenos Aires (Argentina) – This paper examines theater shows *Play Me* by Rodrigo Campos, premiered in Belo Horizonte, and *Distancia* by Matías Umpierrez and *Las Ideas* by Federico León, premiered in Buenos Aires. In the three shows, elements of digital media are used to momentarily replace the physical presence of actors. The micro-poetics of these productions are exceptions in the theatrical scene of two cities known for a lively theater scene, in which the coexistence of spectators and performers in the same space is appreciated. As exceptions, however, they shed light on an idiosyncrasy of the theater present in the two cities in relation to the neotechnological scene: the appreciation of coexistence and co-presence despite the absence introduced by the use of novel technologies.

Keywords: **Theater Cartography. Neotechnological Scene. Coexistence. Real/Virtual. Absence/Presence.**

RÉSUMÉ – Exception Scène: le théâtre neotechnologic à Belo Horizonte (Brésil) et Buenos Aires (Argentine) – Cet article analyse les spectacles de théâtre suivantes: *Play Me* par Rodrigo Campos, première à Belo Horizonte, *Distancia* par Matías Umpierrez et *Las Ideas* de Federico León, créé à Buenos Aires. Ces spectacles ont en commun l'utilisation d'éléments de l'œuvre media digitale, à quelques moments, en remplacement de la présence de corps de l'acteur. Nous avons trouvé ceux micropoetics représentent une exception dans le contexte théâtral de ces villes et aspire à la convivialité entre les organismes vie des artistes et le public à l'événement théâtral. À titre d'exception, cependant, révéler une idiosyncrasie du théâtre de ces villes sur la scène neotechnologic: l'appréciation de la coexistence et de coprésence par l'absence causés par les nouvelles technologies.

Mots-clés: **Théâtre Cartographie. Neotechnologic Scène. Convivialité. Réel/Virtuelle. Absence/Présence.**

Introdução

Este artigo situa-se no campo da crítica teatral contemporânea e pretende contribuir para os estudos de cartografia teatral latino-americana. O que nos propomos é investigar os procedimentos e motivações de três artistas (dois de Buenos Aires e um de Belo Horizonte) que usam as mídias digitais em seus trabalhos. Também queremos discutir o efeito que esse uso provoca na relação convivial entre atores e espectadores, especialmente quanto aos binômios real/virtual e presença/ausência.

Para os estudos de cartografia teatral é fundamental a imersão do pesquisador na cena teatral que pretende analisar. A cartografia teatral aproxima-se de uma prática de pesquisa na qual o pesquisador descreve e analisa o que efetivamente observou em campo. Para discutir criticamente o teatro de uma cidade é preciso, dentro do entendimento da cartografia teatral, viver esse teatro de forma intensa e continuada, seja como artista, espectador ou crítico. Assim, a escolha de ambas as cidades – Belo Horizonte e Buenos Aires – se deu por nossa vivência continuada nesses lugares, seja como artista, pesquisador ou espectador de seu teatro na contemporaneidade.

As Cidades

Buenos Aires é capital da Argentina e uma das principais capitais culturais internacionais, destacando-se pela sua numerosa produção teatral, tanto no que se refere ao teatro comercial (normalmente musicais, com patrocínios ou apoios de empresas), quanto ao chamado teatro institucional (subvencionado pelo governo através de seus Centros Culturais) e o teatro independente (feito por coletivos autossustentáveis, em sua maioria, sem subvenção do estado ou da iniciativa privada).

Belo Horizonte, capital do estado de Minas Gerais, se encontra fora do principal eixo de produção teatral do Brasil, centrado nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro. Ainda assim, tem uma importante tradição teatral, se levarmos em conta que é uma cidade jovem, com pouco mais de um século. Seu teatro se desenvolve em duas frentes principais: o teatro comercial (normalmente de comédia, com grande apelo de bilheteria) e o teatro de grupo (teatro feito por coletivos com estéticas diversas). Ambos recebem recursos por meio das Leis de Incentivo à Cultura. Como uma terceira via ao

teatro belo-horizontino está a produção dos formandos em teatro (nível técnico e superior) das instituições existentes na cidade. Essa produção, muitas vezes, dá início a uma carreira profissional do espetáculo e cria novos coletivos.

Em comparação com Buenos Aires, que chega a ter mais de trezentos espetáculos em cartaz em uma noite de sábado, a cidade de Belo Horizonte tem uma produção pequena durante o ano, ainda que contínua. A cada fim de semana, além de espetáculos vindos do eixo Rio-São Paulo, é possível assistir a, pelo menos, uma dezena de espetáculos locais. Durante os meses de janeiro a março, no entanto, a oferta teatral de Belo Horizonte se intensifica com a *Campanha de Popularização do Teatro* e com o *Verão Arte Contemporânea*, com mais de cem espetáculos locais em cartaz. Sem entrar nas polêmicas existentes em torno a ambos os eventos, o que queremos destacar é a concentração da oferta teatral nos primeiros meses do ano em Belo Horizonte, ao contrário de Buenos Aires que, ainda que tenha eventos e festivais, mantém uma grande oferta durante todo o ano.

Enquanto em Buenos Aires a temporada acontece de segunda a segunda em inúmeros locais alternativos, em Belo Horizonte a temporada foi se reduzindo ao longo das últimas décadas e hoje concentra-se, principalmente, de quinta a domingo. Na capital mineira há três teatros municipais, dois deles recentemente reinaugurados, e diversos teatros particulares, em sua maioria, construídos a partir de auditórios de escolas privadas tradicionais na cidade. Além desses espaços, os grupos de Belo Horizonte, individualmente ou de forma compartilhada, tentam manter espaços alternativos que abrigam suas produções e a de outros coletivos da cidade, concentrando-se na região Leste. Em Buenos Aires, o teatro comercial concentra-se na famosa *Calle Corrientes*, e em suas imediações. Também há diversos Centros Culturais que mantêm uma programação contínua, principalmente nas zonas mais nobres da cidade. Surpreende a quantidade de espaços alternativos, mantidos por grupos, que se concentram, principalmente, no bairro de Abasto, região central.

Nossa análise se concentrou no teatro independente e institucional (Buenos Aires) e no teatro de grupo (Belo Horizonte). Essa escolha deve-se à familiaridade dos modos de produção entre eles, bem como o investimento na pesquisa de linguagem e na reflexão sobre a própria produção.

Teatro Neotecnológico

Esclarecemos que a adjetivação *neotecnológica* ao substantivo teatro no título deste artigo tem o objetivo de não desconsiderar que a tecnologia sempre fez parte do teatro, desde o uso de máscaras e coturnos no Teatro Clássico Grego, até o *live streaming* atual. Por isso, entendemos que não se trata de uma cena tecnológica, pois a tecnologia está lado a lado da cena teatral ao longo de sua tradição. Esse conceito ampliado de tecnologia é importante para não restringirmos sua relação com o teatro à atualidade e, dessa forma, considerar, equivocadamente, um desvio em relação à tradição teatral. Entendemos que faz parte da tradição do teatro sua relação com a tecnologia que, muitas vezes, é utilizada como recurso de ampliação da presença do ator (como no caso das máscaras e coturnos já mencionados). *Neotecnológico* está se referindo, portanto, ao uso, no teatro, das mídias digitais² que revolucionaram a conectividade entre as pessoas em diferentes lugares do mundo, bem como aumentaram consideravelmente a velocidade do compartilhamento de dados e de recursos audiovisuais.

O termo mídias digitais se caracteriza em oposição às mídias analógicas, também chamadas de meios de comunicação de massas: a televisão, o cinema, o rádio etc. Sua principal oposição em relação às mídias analógicas é a ausência de base material nas mídias digitais.

As mídias analógicas, em linhas gerais, tinham uma base material: em um disco de vinil, o som era gravado em pequenos sulcos sobre uma superfície de vinil [...] Nas mídias digitais, esse suporte físico praticamente desaparece, e os dados são convertidos em sequências numéricas ou dígitos – de onde digital – interpretados por um processador capaz de realizar cálculos de extrema complexidade em frações de segundo, o computador (Martino, 2014, p. 10-11).

Com o surgimento do computador na década de 1940, criou-se uma inteligência artificial capaz de dar respostas adequadas a uma diversidade de estímulos binários que, constantemente retroalimentados, é capaz de aprender a dar novas respostas a novas perguntas. Com a possibilidade de fazer essas máquinas se inter-relacionarem em rede – a internet (desenvolvida no final da década de 1960) –, o computador mudou de forma determinante nossa forma de nos relacionarmos com o mundo e entre nós, bem como as possibilidades de criação de narrativas em diálogo com esse novo meio.

O *hipertexto*³ se estabelece como uma desconstrução da linearidade sequencial do livro provocando uma narrativa multiforme (Murray, 2003) e multiespacial, como será observado na análise dos três espetáculos selecionados para este artigo. Por outro lado, a capacidade de imersão em um ambiente fictício no *ciberespaço*⁴ traz a ampliação da coordenada espacial através da *ubiquidade* que é a “[...] presença em todos os lugares, de mídias digitais conectadas em rede, estabelecendo conexões em qualquer espaço e tempo” (Martino, 2014, p. 12). A ampliação das coordenadas espaciais e temporais é um recurso comum às obras aqui analisadas e se desenvolve por meio de tecnologias bastante difundidas, desde a internet sem cabo e o *Skype* até programas como *Word* e editores audiovisuais de livre acesso. Tudo isso trouxe consigo a capacidade de o usuário interagir com essas narrativas, seja nos games, em textos de páginas e blogs, ou nas redes sociais etc. Janet Murray caracteriza os ambientes digitais:

Ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. As duas primeiras propriedades correspondem, em grande parte, ao que queremos dizer com o uso vago da palavra interativo; as duas propriedades restantes ajudam a fazer criação digitais parecerem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real, correspondendo, em muito ao que temos em mente quando dizemos que o ciberespaço é imersivo (Murray, 2003, p. 78).

Os espetáculos de Campos, Umpierrez e León induzem à imersão e à interatividade tanto por meio da manipulação do espaço físico da cena (o labirinto de *Play Me* e a sala reduzida em *Las Ideas*), como pela ubiquidade provocada pelas várias telas de *Distancia* e *Las Ideas*. Além disso, a possibilidade de interferência do internauta na cena de *Play Me* radicaliza a capacidade de interatividade do espectador, como veremos na continuação deste artigo.

A capacidade de imersão amplia a percepção do real em um movimento de virtualização das relações, dos espaços e dos corpos. Nesse contexto, há duas perspectivas principais e contraditórias. A primeira teme uma desumanização das relações humanas, já anunciadas em livros como *Admirável Mundo Novo* (1932) ou na série inglesa *Black Mirror* (2011 - 2014), para citar somente alguns exemplos. Essa relação conflitiva e temerária com a tecnologia e os aparatos técnicos remonta aos princípios da relação do homem com esses artefatos, como reflete André Lemos (2013, p. 40):

A técnica é, ao mesmo tempo, um instrumento profano (transgressão da ordem da natureza) e potência mágica e simbólica (transformação do mundo). [...] É, sem sombra de dúvida, o que vivemos na cibercultura, já que a civilização contemporânea mistura temor e deslumbramento pelos objetos técnicos.

Jean Baudrillard (1978) reflete sobre a perda do contato com o real através de contínuas e sucessivas simulações que acabam por criar um *hyper-real*, movido pela sociedade do consumo e auxiliado pelo culto à imagem, principal temática abordada pelos três trabalhos aqui analisados por meio das mídias digitais, seja nas imagens reais ficcionalizadas de *Las Ideas*, seja na incapacidade do toque entre as atrizes de *Distancia*, seja pelo anonimato do internauta que intervém na ação de *Play Me*. Ao discutir sobre a representação de Deus pela imagem icônica, Baudrillard discute o conceito de simulacro, importante ao entendimento das poéticas estudadas:

[...] todo o sistema fica flutuando convertido em um gigantesco simulacro – não em algo irreal, senão em simulacro, quer dizer, não podendo trocar-se pelo real, mas oferecendo-se em troca de si mesmo dentro de circuito ininterrompido onde a referência não existe (Baudrillard, 1978, p. 13, tradução nossa de versão em espanhol).

Os meios de comunicação não existem fora da sociedade de consumo e, muitas vezes, assumem o protagonismo na criação de simulacros, “[...] nos simulacros, as imagens do cotidiano não substituem ou representam a realidade, mas se tornam, elas mesmas, a própria referência do que é real” (Martino, 2014, p. 261). A discussão entre real e virtual é o foco da cena neotecnológica que destacamos, como se verá a seguir.

A segunda perspectiva sobre a influência das mídias digitais e suas consequências em nossa cultura pode ser representada por Pierre Levy que, por sua vez, tem uma percepção não catastrófica do aumento da virtualização em nossa sociedade. Para Levy (1999), a virtualização implica em uma heterogeneidade do humano, um movimento de converter-se em um outro. Para o autor, o virtual não é o oposto de real, assim como a palavra virtual não é sinônimo de falso ou de ausência. É, portanto, uma possibilidade, uma realidade e uma presença latentes.

Em seu uso corrente, o termo virtual se costuma empregar para expressar a ausência pura e simples de existência, pressupondo a ‘realidade’ como uma realização material, uma presença tangível. [...] A palavra virtual procede do latim medieval *virtualis*, que por sua vez deriva de *virtus*: força, potência.

[...] Com todo rigor filosófico, o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atu-al: virtualidade e atualidade só são duas maneiras de ser diferentes. [...] O possível é idêntico ao real, só lhe falta a existência (Levy, 1999, p. 10, tradu-ção nossa da versão em espanhol).

Em *Play Me* e *Distancia* substitui-se a presença física do ator por uma presença latente, mediada pelas tecnologias de transmissão remota, oriundas da popularização da internet. Após o advento da Web 2.0., no início dos anos 2000, os sistemas de navegação e interação na rede ficaram muito mais rápidos e acessíveis ao grande público. Com ferramentas e comandos razoavelmente simples e intuitivos, os usuários passaram a ter a possibilidade de criar, modificar e compartilhar conteúdos na web. Com o aumento da interface com o computador, com a web – e com a cultura participatória –, os diversos setores da sociedade, bem como a arte e, especificamente, o teatro, também se viram tensionados e modificados por esse movimento. Afinal, a cultura participatória se define como a “[...] potencialidade de qualquer indivíduo se tornar um produtor de cultura, seja recriando conteúdos já existentes, seja produzindo conteúdos inéditos” (Martino, 2014, p. 11). Os artistas aqui analisados estabelecem uma relação fluída com a cibercultura e as narrativas próprias do ciberespaço, valorizando a interatividade, o hipertexto e a convergência entre o mundo virtual e o mundo físico, entre o *on-line* e o *off-line*.

Resta dizer que a relação do teatro com a cultura midiática já vem sendo observada por estudiosos antes mesmo da popularização das mídias digitais. Se pensamos em mídias analógicas como o cinema e a televisão é difícil não ver suas relações com a prática teatral do século XX. O uso da imagem projetada foi inaugurado por Piscator no início do séc. XX e continua sendo um recurso importante no teatro contemporâneo. Mas, para além do uso das mídias analógicas ou digitais na cena teatral, há um contágio dos procedimentos de criação e divulgação entre o cinema, a televisão, o computador e o teatro. Esse contágio pode ser entendido como uma *cultura da convergência*, conceito proposto por Henry Jenkins (2009), e que denomina um processo cultural no qual os indivíduos estabelecem conexões entre os elementos de diversas mídias e linguagens. A pesquisadora norte-americana Amy Jensen afirma que não é possível realizar uma análise consistente do teatro de seu país, a partir da década de 1970, sem considerá-lo como elemento inserido em uma cultura midiatizada. Jensen afirma que

A interação entre o performer vivo e a tecnologia digital [...] deixa claro que o uso dos meios tecnológicos pode desafiar a noção tradicional do que um corpo performático pode ser e o que um espaço teatral pode incluir. Isso pode também desafiar o que a presença significa em um espaço teatral fundido com mídias tecnológicas (Jensen, 2007, p. 12).

A presença discutida por Jensen conecta-se com as questões de real/virtual, presença/ausência que serão discutidas na cena neotecnológica que analisaremos neste artigo porque, assim como na cena norte-americana analisada por Jensen, os três exemplos aqui apresentados rompem com os conceitos tradicionais de corpo e de teatro. Antes de passarmos à análise dos espetáculos, portanto, nos parece importante entrar na problemática ontológica do teatro para entendermos a ruptura que o uso da tecnologia em substituição à presença física do ator representa para a área dos estudos teatrais. Para isso, nos valemos de dois estudiosos latino-americanos cuja produção intelectual se alinha na valorização do convívio e da *poiesis* no acontecimento teatral: Jorge Dubatti e Ileana Diéguez Caballero.

Teatro-Matriz, Teatro-Liminar e Transteatralização

O professor e crítico argentino Jorge Dubatti publicou, em 2016, o livro *Teatro Matriz, Teatro Liminar*. Após mais de dez anos da publicação de sua trilogia *Filosofia do Teatro I, II e III*, na qual trata da questão ontológica da arte teatral, o crítico argentino se viu na necessidade de discutir a pluralidade de sentidos, procedimentos e fenômenos da contemporaneidade que se relacionam ao campo do teatro. Seria tudo teatro, então? Essa é a pergunta principal que move a escrita do livro. Para respondê-la, o autor trabalha com o conceito de teatro-matriz, liminaridade e teatralidade.

Teatro-matriz é, para Dubatti (2016a, p. 5, tradução nossa),

[...] uma estrutura formal ontológica-histórica maior, fundante, geradora, da que se desprendem outras ao longo da história, que inclui todos os acontecimentos nos que se reconhece a presença conjunta e combinada do convívio, *poiesis* corporal e expectação. É a estrutura ancestral, hoje plenamente viva, que nos permite afirmar: tudo o que o teatro toca é transformado em teatro, tudo pode transformar-se em teatro.

Assim, o Teatro-Matriz define-se pela copresença dos corpos viventes dos artistas, técnicos e público na mesma coordenada espaço-temporal na

produção de um evento *poiético* em expectação. *Poiesis* é entendida por Dubatti (2007) como um duplo – um desdobramento da relação real entre artistas e público em uma ficção –, ainda que essa ficção tenha caráter de realidade, como no teatro documentário, entre outros. Assim, não é a estética que define o que é teatro, nem muito menos questões relativas à *qualidade*, ou ao grau de convenção teatral presente. No entanto, existem uma série de acontecimentos teatrais e/ou performáticos que possuem características do Teatro-Matriz e, ao mesmo tempo, ultrapassam o conceito moderno de teatro, muito relacionado ao conceito de drama. Esses eventos são considerados, por Dubatti (2016a, p. 17, tradução nossa), em sua liminaridade.

Acreditamos que a ideia de liminaridade tem, então, um duplo valor: 1) é uma ferramenta que supera as categorias taxonômicas modernas que propunham uma classificação racionalista e excludente (só é teatro o teatro dramático, ou suas variantes mais ou menos canônicas e aproximadas), pouco válida para pensar os fenômenos concretos da práxis (contra os sistemas cerrados de pensamento, a ideia de liminaridade inclui muitos fenômenos não prototípicos nem canônicos); 2. Permite descobrir fronteiras internas no acontecimento teatral canônico, inclusive no drama absoluto.

Esse conceito de liminaridade é fundamental para analisarmos as micro-poéticas⁵ selecionadas neste artigo e que, por substituírem momentaneamente o convívio corporal por um convívio mediado pela tecnologia, tensionam o conceito de convívio do Teatro-Matriz. A liminaridade supera categorias arraigadas que podem desconsiderar as constantes tensões entre arte/vida; real/ficção; corpo natural/corpo poético (que produz *poiesis*); representação/não representação; presença/ausência, no teatro atual.

A crítica mexicana Ileana Diéguez Caballero analisa suas experiências teatrais como espectadora no Peru, Argentina, Colômbia e México, na primeira década do século XXI, no livro *Cenários Liminares*. A autora se perguntou, durante a pesquisa, se os fenômenos que ela analisava poderiam ser considerados arte. Nesse sentido, aproximou-se do conceito de liminar da antropologia social, procurando transpô-lo para a arte.

Interessa-me estudar a condição liminar que reside numa parte dessas teatralidades atuais, nas quais se entrecruzam não só outras formas artísticas, mas também diferentes arquiteturas cênicas, concepções teatrais, olhares filosóficos, posicionamentos éticos e políticos, *universos vitales*, circunstâncias sociais (Caballero, 2016, p. 21).

Assim, seu conceito de liminaridade é próximo ao usado por Dubatti e destaca a teatralidade atravessada por outras formas de produção artística – no nosso caso as mídias digitais – que alteram o Teatro-Matriz.

Anterior ao teatro, entendido como Teatro-Matriz, há a concepção antropológica de teatralidade que perpassa diversas atividades humanas “[...] a teatralidade é uma condição do homem que consiste na capacidade do homem de organizar o olhar do outro, de produzir uma ótica política ou uma política do olhar” (Dubatti, 2016a, p. 9, tradução nossa).

Entendendo a teatralidade como uma atividade essencialmente humana de organização do olhar do outro, amplia-se o conceito de teatro para chegar no conceito, proposto por Dubatti, de Transteatralização. Transteatro-ação, ou seja, a atividade que inclui a teatralidade de forma intencional, mas que não se constitui em evento artístico. A transteatralização está presente em quase todas as atividades da nossa vida diária, na publicidade, no esporte, na política, na educação etc.

Eu chamo de transteatralização a algo que se vê muito na sociedade contemporânea: que toda a ordem está teatralizada, recorre às estratégias teatrais para dominar melhor a teatralidade social. [...] Essa transteatralização seria a ideia central que não podemos ignorar. Quer dizer, fazer teatro, hoje, é, entre outras coisas, dialogar com a transteatralização. Não há forma de propor uma prática teatral que não esteja entrando em tensão, em briga, em discussão e, em complementariedade, em sedução, de múltiplas formas, com o fenômeno da transteatralização (Dubatti, 2016a, p. 14, tradução nossa).

A transteatralização se pretende invisível em seus meios e procedimentos. Faz parte dos modos de organização política e social da sociedade de consumo. Cria uma realidade estudada teatralmente, uma ficção disfarçada de real, ou um hiper-real, para retomarmos o conceito de Baudrillard (1978). Nesse hiper-real transteatralizado, as mídias digitais e demais meios de comunicação têm um papel protagonista. A desterritorialização provocada pela crescente virtualização das relações parece ter realmente dois lados. Se, por um lado, possibilita o surgimento de uma inteligência coletiva por meio da cultura participatória, por outro, tende a borrar o local, o específico, o territorial e o convívio, elementos tão importantes para o teatro. Esses elementos de transteatralização são abordados nas obras de Campos, Umpierrez e León. Seus espetáculos parecem indagar: se tudo é teatro, o teatro pode se tornar o real? Ao evidenciar a hiper-realidade da sociedade de con-

sumo mediada pelo universo digital, a cena teatral de Belo Horizonte e de Buenos Aires reivindica o convívio e a territorialidade mesmo quando mediada pelas novas tecnologias.

É importante atentar-se, como faz Ileana Caballero (2016) ao final de seu livro, para o risco de entendermos a imagem, ou a representação, como contraposição da existência, da presença e do real. Esse pensamento encontra eco no proposto por Levy (1999) e discutido anteriormente neste texto. A representação pode ser pensada como uma delegação da presença e não como ausência. A imagem presentifica o que está ausente. No mesmo sentido, a presença física do ator não significa, por si só, o acesso ao real em contraposição à representação. Para Ileana, “[...] não é a fisicalidade ou a objectualidade pura aquilo que asseguraria a saída das simulações, as repetições ou as perpetuações de uma ausência presentificada (e petrificada) por representações” (Caballero, 2016, p. 187).

Essa discussão é importante para situar o campo teórico da cena neotecnológica, tal e como a estudamos, pois amplia o conceito de teatro por meio da liminaridade, da teatralidade e da transteatralização. Dessa forma, a pergunta “*isso é teatro?*” torna-se secundária na crítica das obras analisadas neste trabalho, principalmente porque, apesar de usar elementos neotecnológicos, como veremos adiante, não renunciam ao convívio dos corpos viventes, “O teatro pode incluir elementos tecnológicos [...], mas não pode renunciar ao convívio” (Dubatti, 2015, p. 99).

A seguir, descreveremos brevemente cada uma das obras analisadas destacando os vínculos encontrados em nossa crítica comparativa.

*Distancia*⁶

Distancia estreou em 2013 no Centro Cultural Rojas em Buenos Aires. Foi dirigida e concebida por Matías Umpierrez, jovem artista multidisciplinar que, desde o início do século XXI, vem trabalhado a relação entre teatro e as novas tecnologias. A obra é composta por nichos cobertos por telas nas quais são projetadas várias janelas com a imagem de quatro atrizes em diferentes cidades do mundo por meio do sistema de *streaming Skype*. As atrizes falam com seus amores por meio da tela em um discurso simultâneo, mas sem conexão entre elas. Falam sobre a solidão, a ausência e a distância que os separam (Figura 1).

Atrás das telas projetadas, está uma banda que toca em presença do público. Todo o espetáculo acontece ao vivo, não há nada gravado, nem na projeção das atrizes, nem na música. Ao final da obra, caem as telas e se desobre que, em um dos nichos, encontrava-se presente uma das atrizes.

Dubatti (2014b) utiliza essa obra como estudo de caso para estabelecer sua diferenciação entre convívio e tecnovívio na crítica realizada no momento de estreia da obra. Convívio seria o compartilhamento da mesma coordenada espaço-temporal em uma situação de expectação no evento teatral. Por sua vez, o tecnovívio é a intermediação tecnológica que atua sobre a expectação alterando sua coordenada espacial ou temporal, exemplos: televisão, cinema, projeções, gravações de voz etc. Para Dubatti, o teatro exige o convívio e a obra *Distancia*, ao substituir temporariamente o corpo poético das atrizes, acaba aprofundando o desejo de copresença dos corpos viventes.

O mais comovedor de *Distancia* [...] é que, em lugar de exaltar as maravilhas da vida tecnologizada, põe em evidência seus limites: as quatro mulheres tematizam a dor e a degradação das relações amorosas porque o vínculo convival dos amantes não existe territorialmente (Dubatti, 2014b. p. 133, tradução nossa).

Matías Umpierrez vive em diversas cidades do mundo, ainda que ultimamente tem considerado Madri como seu lugar de retorno. Suas relações profissionais e pessoais se dão, durante a maior parte do tempo, por meio das mídias sociais. Desde o início de sua produção teatral, sua preocupação era entender como os diferentes meios de comunicação e aparatos tecnológicos modificam e reestruturam as relações entre as pessoas. Em *Distancia*, o artista procurou falar a um espectador contemporâneo que está imerso na virtualidade.

[...] preciso dialogar com esse espectador que está inquieto. [...] A ideia era que o público não precisasse entender a obra e sim recordar. Parte da virtualidade está relacionada com a ação de recordar. Recordar porque o cosmos virtual é quase infinito e está crescendo constantemente. Cresce sem medida, à medida que nós vamos crescendo. Por isso existem ferramentas como o *Google* que é nossa forma de recorte real. Por outro lado, me interessava ampliar o raio do cenário. Não somente em termos físicos e virtuais, mas também como informação. Por isso, a obra está cheia de hipervínculos (Umpierrez, 2016, p. 25, tradução nossa).



Figura 1 – Foto de cena de *Distancia*, de Matías Umpierrez.

Fotógrafa: Sandra Cartasso. Fonte: Acervo do diretor.

A utilização do recurso *streaming* em *Distancia* revela uma alteração da relação tempo e espaço no convívio teatral. Há um compartilhamento da mesma coordenada temporal entre as atrizes e os espectadores. No entanto, há um alongamento tremendo da coordenada espacial. Compartilha-se um espaço real (o teatro e a casa das mulheres), mas esse espaço é dilatado e não permite, por exemplo, o toque. Ao não permitir o toque, chama-se a atenção para a distância que os separa, ainda que a imagem seja tão carregada de presença e seja transmitida em tempo real. É dessa distância que se queixam as atrizes, da distância entre seus amores, da impossibilidade do toque, da relação mediada pela tecnologia, do tecnovívio no lugar do convívio. Por meio dos hipervínculos trabalhados na obra, percebemos a ubiquidade da vida contemporânea mediada e, ao mesmo tempo, ressentimos o contato direto com o outro. Evidenciando as características de transteatralização das tecnologias de transmissão remota como o *Skype*, tecnologias que desterritorializam o diálogo, *Distancia* aponta para a impossibilidade de uma substituição absoluta da copresença em nossas relações.

Distancia é um dos poucos espetáculos estreados em Buenos Aires, na segunda década do século XXI, que trabalha a ausência do ator como tema e procedimento artístico a partir de sua substituição pelas mídias digitais. É

interessante perceber que, mesmo utilizando-se da tecnologia para subtrair a presença, é a vontade de convívio que acaba sendo ressaltada de forma, inclusive, nostálgica. Frente à globalização, à desterritorialização que os espaços virtuais e suas presenças/ausências parecem apontar, o teatro reafirma a necessidade territorial do contato entre os corpos. E o faz mesmo quando desterritorializa a presença e institui a ausência. *Distancia* parece dialogar com gerações que ressentem profundamente a ausência e a virtualidade e desejam a presença e o toque.

Las Ideas, obra que analisaremos a seguir, não subtrai a presença dos atores em nenhum momento. O que faz é ampliá-la, seja pela redução do espaço de representação, seja pela ficcionalização de imagens em princípio *reais*, seja pelo *looping* sem fim de imagens. O espetáculo provoca conscientemente uma confusão entre real/virtual; verdade/mentira; ficção/realidade; arte/vida, relacionando-se, assim, com *Distancia*.

Las Ideas

Las Ideas é uma obra apresentada no pequeno estúdio localizado atrás da casa de Federico León, no bairro de Abasto, em Buenos Aires. Esse fato já chama a atenção para a necessidade de territorializar a cena. O público toca o interfone para entrar no quintal do diretor e atravessar o curto caminho que separa sua casa da sala onde acontece a obra. Segundo a crítica de Mauro Libertella, publicada no jornal argentino *El Clarín*:

[...] a casa é um espaço institucional que condensa sempre uma história familiar, entre paredes, refratária às multidões sempre implicadas em uma proposta teatral [...]. Nesse caso, então, não somente se conquista um espaço íntimo, senão que também se reduz o elenco ao mínimo: dois amigos, León e Julián Tello conversam e pensam ideias para uma futura e hipotética obra de teatro [...] (Libertella, 2016, online).

Las Ideas expõe o próprio processo de criação da obra, em uma constante livre-associação de ideias que discute o real e o verossímil e trabalha com a imagem como um espelho infinito de diferentes realidades.

Em um espaço muito pequeno, cerca de vinte espectadores assistem a Julian e a Federico sentados em uma mesa de *ping-pong* que serve como apoio para computadores, teclado, equipamento de edição de som, celulares

e raquetes. A mesa é partida ao meio e uma das metades é colocada verticalmente, para servir como tela de projeção.

Federico León atua no teatro e no cinema desde a década de 1990 em Buenos Aires. Em sua obra, a relação entre teatro e cinema é uma constante e se revela nas apropriações de procedimentos e códigos do cinema no teatro e vice-versa. Em *Las Ideas*, o uso de imagens gravadas anteriormente é constante e surgiu desde o primeiro momento do processo criativo. Segundo León:

Todo o tempo estávamos gravando. [...] Há um material que é real, obviamente quando você começa a filmar com uma câmera você quer registrar algo. A ideia era registrar sem saber se esses materiais seriam utilizados. Em um momento, decidimos que o material seria utilizado porque é interessante ver o que aconteceu em dias anteriores. Começamos a fazer isso, e a ficção voltou a ganhar (León, 2016, p. 40).

Com a expressão “a ficção voltou a ganhar”, León refere-se à refilmagem das gravações realizadas durante o processo criativo. Ou seja, depois de ver o material gravado no processo, León roteirizou esses materiais e os filmou levando em consideração os aspectos técnicos, ficcionalizando-os, corroborando para a linha tênue entre realidade e ficção proposta por *Las Ideas*: “Quando apresentamos o material filmado na obra, há um trabalho com a luz, com a câmera, há atuação. Não são materiais reais. Então, todo o tempo é ficcionalizar até o que poderia ser real efetivamente” (León, 2016, p. 40). Desde o início, houve um interesse em explorar as identidades, as imagens e os gestos do cotidiano enquadrados em uma obra de ficção. Os corpos, o discurso e os temas remetem diretamente ao ócio criativo e à divagação.

Se trabalha todo o tempo entre o real e a ficção: Julian é Julian, eu sou eu, mas ao mesmo tempo não sou eu. [...] Também me interessa armar uma ficção a partir de momentos que são reais, mas depois eu os levo aonde necessita a ficção (León, 2016, p. 40).

Toda a dramaturgia da obra – propositalmente caótica, sem conflito determinado e em um *looping* de livre-associações – centra-se na relação entre realidade/ficção/verossimilhança. Essa questão central se expressa, em grande parte, no trabalho sobre a imagem. A imagem é trabalhada como um espelho enganador que se repete ao infinito. Imagem de imagem. Espe-

lhos que, colocados em determinada posição, não permitem distinguir o corpo de sua imagem. Desse modo, a questão entre realidade/ficção se desdobra e também discute a relação entre o real e o virtual, conectando-se, assim, com *Distancia*. Em um momento bastante paradigmático (Figura 2), os dois estão em determinada posição na mesa de *ping-pong*, sobre ambos é projetada uma imagem deles na mesma posição, essa imagem vai em *looping* diminuindo de tamanho. Federico, então, levanta-se e desenha com giz sobre a imagem projetada. Para Libertella (2016, online):

Como em um espetáculo de um mago, o espectador vive em estado de pergunta: isso que aconteceu foi uma verdade ou uma atuação? Esse é o fio narrativo da obra, um fio narrativo abstrato e especulativo, quase sem ação, e por isso a obra se chama *As Ideias*.



Figura 2 – Fotografia do espetáculo *Las Ideas*, de Federico León (à dir.).

Fotógrafo: Ignacio Iasparra. Fonte: Acervo do diretor.

Ao tratar todas as imagens como duplos de si mesmas, *Las Ideas* coloca a presença dos atores em cena em pé de igualdade com suas imagens projetadas. Apesar de não haver uma subtração da presença dos atores em cena, como em *Distancia*, há um redimensionamento de sua importância e da categoria de real e verdade, que costumam associar-se. Essa confusão entre verdade e mentira, imagem e realidade, também é explorada em *Play Me*,

que, com a análise que segue, encerra o grupo de espetáculos contemplados neste trabalho.

Play Me

Play Me é uma webvideoperformance⁷ dirigida por Rodrigo Campos na formatura do Centro de Formação Artística – CEFAR (curso técnico de ator), em 2012. Rodrigo Campos é um artista multidisciplinar que atua desde a década de 1980 em Belo Horizonte. Foi convidado pelos alunos do CEFAR a dirigir a montagem de final de curso. Ao mesmo tempo, estava desenvolvendo um projeto para a internet, baseado em jogos digitais, chamado *Play Me*. Durante o processo, propôs ao CEFAR que incorporasse o *Play Me* como espetáculo de formatura.

A partir desse momento, houve a necessidade de muitas adaptações ao projeto inicial que corroboram para a análise que estamos desenvolvendo sobre os espetáculos. Enquanto era um projeto para a internet, os atores se encontravam em um *set* de filmagem e todo o processo era pensado sem a presença de público *in loco*⁸. Quando passou a ser um projeto de formatura de um curso técnico de atores, fez-se necessário a inclusão do público, corroborando para a definição de Teatro-Matriz de Dubatti, na qual é indispensável o convívio entre os corpos viventes em uma mesma coordenada espaço-temporal. Esse fato, que poderia ser anedótico, acabou revelando a necessidade do convívio em uma obra teatral frente ao tecnovívio. Segundo Rodrigo Campos:

Teatro sem público *in loco* não é teatro, não sou eu que estou afirmando isso, existe essa ideia. Houve uma certa pressão dos atores e da administração para essa mudança. É da tradição, deve ter soado estranho uma turma formar sem ninguém estar presente. Eu também acho estranho e eu concordei imediatamente (Campos, 2016, p. 5).

Essa afirmação do diretor induz a pensar que a principal diferença sentida pelos envolvidos era a de que, para ser teatro, deveria haver público na mesma coordenada espaço-temporal que os artistas. Tomou-se, então, a decisão de se fazer duas versões da obra, uma para ser vista pelo público *in loco* e outra a ser gravada e transmitida *via streaming*, sendo seguida pelo internauta na web.

A ação de *Play Me* se passa em uma casa com seus vários espaços. Em cada espaço, há uma temática. A situação geral é a de um personagem/avatar chamado Vic (interpretado por um ator e uma atriz indiscriminadamente) que adentra uma república de estudantes no objetivo de conseguir uma vaga. Nesse percurso, interage com seus habitantes e com as situações de cada espaço. O público *in loco* acompanhava Vic e se colocava na mesma posição do avatar ao assistir as cenas. Na web, a câmera substituía o olhar do avatar, em uma relação subjetiva com a cena na qual o público ocupa o lugar do protagonista: “[...] é quando o avatar vira pra câmera e pergunta: e agora o que é que eu faço? É como virar pra si mesmo” (Campos, 2016, p. 7).

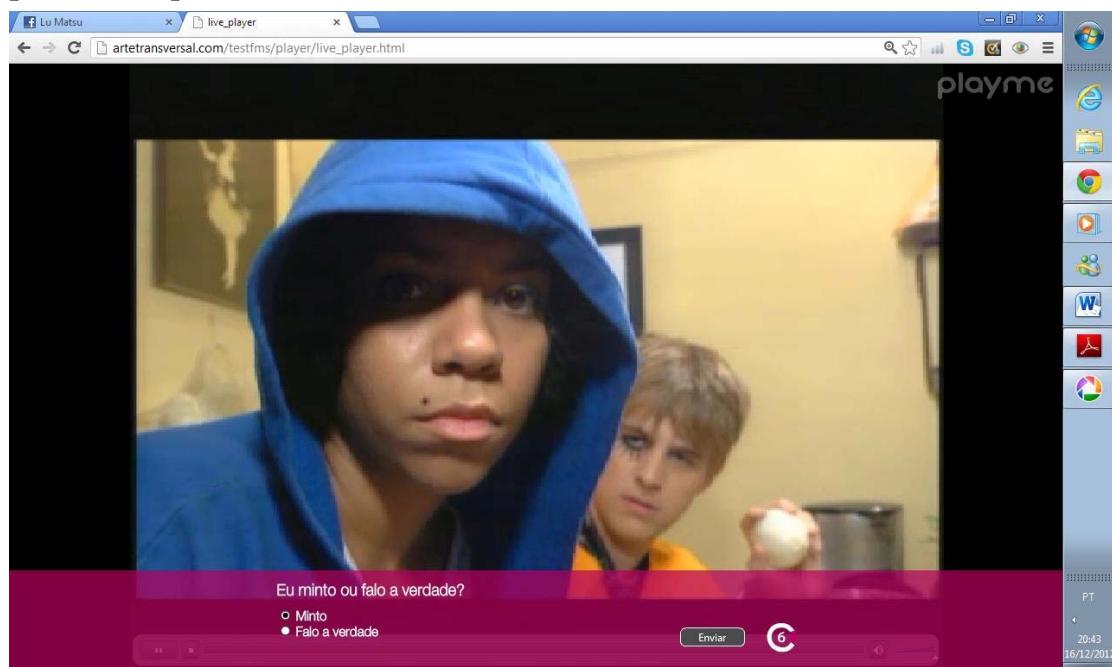


Figura 3 – Captura de Tela durante a exibição de *Play Me*, de Rodrigo Campos, pela Internet em 2012.
A tela foi capturada por Lu Matsu. Fonte: Acervo do diretor.

A cada espaço/situação, é colocado um dilema ético e de opressão ao qual o avatar deve optar por submeter-se ou não. Nesse momento, entra em jogo a interação com o público (Figura 3). Essa intervenção direta pretende evidenciar o papel protagonista do público que, a partir de suas escolhas, vai desenvolvendo as ações da peça.

Nas apresentações com o público *in loco*, o público teve que optar por duas ou três propostas de desenlace de um conflito. Pela internet, Vic olha para a câmera e as opções aparecem para o internauta. Este deve votar em

uma delas ou sugerir outras possibilidades. O que percebemos, ao acompanhar as apresentações com o público *in loco* e as transmissões via internet, é que a diversidade das respostas não provocava mudanças substanciais nas cenas. No entanto, revelavam uma resposta coletiva frente a determinado conflito ético e a questão de fundo poderia ser descrita como: até que ponto você aceita se submeter para ser aceito/amado por um grupo? E, ao mesmo tempo: até que ponto você está disposto a abusar do poder sobre alguém que deseja algo que somente você pode dar?

É interessante observar uma marcante diferença entre o comportamento do público *in loco* com o do internauta. As pessoas que estavam na presença dos atores tiveram uma tendência a serem mais *politicamente corretas*. Ou seja, a votarem na opção que não significava uma submissão humilhante do avatar ou a evitar a violência. Na internet, o comportamento foi o contrário, os internautas acabaram votando ou sugerindo respostas de submissão, opressão e violências às mesmas perguntas. Isso nos remete diretamente à questão do anonimato da internet. Na presença uns dos outros, sabemos quem somos, vemos nossos rostos e gestos e podemos reconhecer claramente quem votou, qual foi seu voto e emitir um juízo de valor sobre o mesmo. Na internet, nos transformamos em maioria: a maioria dos internautas optou por um ou outra resposta. Nessa maioria, somos dessubjetivados e desidentificados, o que nos poupa o juízo de valor do coletivo. É o avesso dos objetivos da cultura participatória que mencionamos anteriormente. A cultura participatória não apenas produz e democratiza o saber e o conhecimento, tornando-o participativo, também intensifica nossas reações perversas cuja maior manifestação é a presença dos *haters* (aqueles que odeiam, em uma livre tradução do inglês) nas redes sociais. Sem a vigilância que exercemos uns sobre os outros, revela-se uma maior perversidade ou até mesmo um desejo de ver até onde os atores (que não ocupam a mesma coordenada espacial que o internauta) estão dispostos a ir. Essa percepção foi compartilhada pela equipe e demais espectadores que acompanharam ambas as versões de *Play Me*:

Foi uma percepção unânime do público e dos atores: a auto-observação no desafio de ter que votar. [...]. É a censura do coletivo. A internet te dá anonimato e seu monstro pode aparecer. Então as pessoas eram muito mais perversas na internet, muito mais cruéis, talvez mais verdadeiras (Campos, 2016, p. 10).

Em *Play Me*, o olhar do público é guiado pelo avatar, que é o ponto de vista da câmera. O público delega a um agente não-humano – a câmera-avatar – as ações que poderia tomar, e a cena se desenrola sob o ponto de vista desse agente-não humano e a partir de suas escolhas. Mais do que um espectador passivo que assiste a uma situação completa e complexa, identificando-se ou não com um ou outro personagem, a proposta de *Play Me* é a identificação direta do público com esse misto entre humano e não humano representado pelo avatar-câmera. O público, assim, age e sofre ações, respondendo, por sua vez, a elas. A partir de suas respostas, como em um *game*, os conflitos são resolvidos em cada espaço da *webvideoperformance*. Também, como em um *game*, existe um objetivo claro do avatar: chegar até o final da casa e conseguir uma vaga na república. Suas ações são guiadas por esse *super-objetivo*. Conquistá-lo ou não depende de suas respostas às situações colocadas. Como foi dito anteriormente, essas respostas dependem do grau de submissão e, por vezes, de violência emocional, psicológica ou física, que somos capazes de deixar nosso avatar-câmera sofrer.

Os espetáculos *Distancia*, *Play Me* e *Las Ideas* subtraem a presença do ator apenas ocasionalmente, havendo copresença e convívio em algum momento da obra. Há uma forte relação com a ubiquidade e a imersão por meio da virtualidade, entendida como aquilo que existe como possibilidade, ainda que não esteja presente no aqui e no agora. Destaca-se, ainda, o questionamento da noção de ausência e de presença por meio do uso das mídias digitais nos três casos analisados. Por último, observa-se que esses espetáculos valorizam o convívio e territorialidade por meio do tecnovívio e da desterritorialização. Revelam a transteatralização da sociedade contemporânea em seus meios de comunicação e na produção de simulacros e o fazem tensionando as dicotomias realidade/virtualidade/verossimilhança.

A Cena Neotecnológica: exceção

Analizar o impacto das novas tecnologias da informação na cena contemporânea das cidades elencadas se apresentou uma tarefa especialmente desafiadora. No recorte temporal proposto (segunda década do século XXI), ambas as cidades passaram por grandes crises econômicas e políticas, assim como seus países, o que reduziu fortemente os recursos de subvenção à produção teatral. Com esse corte orçamentário, a produção neotecnológica,

que demanda, necessariamente, um investimento financeiro maior, se viu prejudicada. Esse fato chamou a atenção para a necessidade de recursos continuados na cultura para o desenvolvimento de um teatro neotecnológico, realidade ainda longínqua para as cidades aqui analisadas, bem como para grande parte da América Latina.

Nesse sentido, a análise comparativa entre Buenos Aires e Belo Horizonte – como capitais latino-americanas que, guardada suas diferenças, compartilham de modos de produção próximos – se mostrou rica pois possibilitou verificar que a cena neotecnológica nessas cidades existe, ainda que em menor número que outras formas teatrais. Este projeto desenvolveu-se de 2012 a 2016, em Belo Horizonte, com a frequência constante à produção teatral dos grupos da cidade. Em 2016, também assistimos a mais de três dezenas de espetáculos em Buenos Aires. Nesse tempo de vivência direta como espectadores, as três obras aqui relacionadas destacaram-se como as que se relacionavam com a cena neotecnológica. Logicamente, não há como abarcar toda a produção dessas capitais e outras obras podem relacionar-se com o tema. No entanto, não foram encontradas durante a pesquisa de campo e de fortuna crítica. Assim, comparativamente, há ainda muito mais teatro que não utiliza de nenhum recurso via *streaming* que subtraia, ainda que momentaneamente, a presença do ator, do que o contrário. O teatro neotecnológico poderia ser visto, portanto, como uma cena de exceção à regra da copresença entre público e artistas, que caracteriza a maior parte da produção dessas cidades.

Nos espetáculos comparados, por meio do uso das tecnologias de comunicação, o espaço é fragmentado e ampliado. O espectador é levado a dialogar com a obra na linha tênue entre o real e o virtual, a ausência e a presença. Quanto mais familiarizado com as linguagens virtuais, maior é a capacidade de diálogo com as obras. Por vezes esse diálogo é direto (por meio de intervenções como em *Play Me*), por vezes, indireto (no caso de *Distancia* e *Las Ideas*). Seja pela repulsa ou pela aceitação, a relação proposta pelas três obras aqui analisadas com a tecnologia não difere do que enfrentamos em nosso cotidiano.

O que interessa destacar é que a cena nessas duas cidades latino-americanas responde à crescente virtualização das relações da nossa sociedade, reiterando a necessidade do convívio, mas também ampliando a ideia de

realidade para abarcar o que está distante, longe do alcance das mãos, mas perto dos olhos e em relação efetiva conosco.

Notas

- ¹ Este artigo é resultado do *Projeto Criadores teatrais de Belo Horizonte e Buenos Aires: cena neotecnológica*, financiado pela CAPES (Estágio Sênior 2016, supervisionado pelo Prof. Jorge Dubatti na Universidad de Buenos Aires) e pela FAPEMIG (Demanda Universal 2015).
- ² “[...] o termo ‘mídias digitais’ é às vezes intercambiado com ‘nova mídia’, ‘novas tecnologias’ e expressões variadas. De algum modo, essas expressões procuram estabelecer uma diferença entre os chamados ‘meios de comunicação de massa’ ou ‘mídias analógicas’, como a televisão, o cinema, o rádio, os jornais e revistas impressos, dos meios eletrônicos” (Martino, 2014, p. 10).
- ³ “Hipertexto é um conjunto de documentos de qualquer tipo (imagens, textos, gráficos, tabelas, videoclipes) conectados uns aos outros por links” (Murray, 2003, p. 64).
- ⁴ “Ciberespaço: espaço de interação criado no fluxo de dados digitais em redes de computadores; *virtual* por não ser localizável no espaço, mas *real* em suas ações e efeitos” (Martino, 2014, p. 11).
- ⁵ Dubatti (2007; 2010; 2014a) estabelece o termo micro-poéticas para esclarecer que, na contemporaneidade, cada criador possui uma poética específica que, se bem que se relacione com outras do seu tempo, estabelece seus próprios parâmetros. Daí usarmos micro-poéticas aos nos referirmos às poéticas dos criadores aqui estudados.
- ⁶ Usamos a grafia em castelhano de Distancia, sem o acento circunflexo do português, por tratar-se do nome original da obra.
- ⁷ Termo usado por Rodrigo Campos ao descrever sua obra.
- ⁸ *In loco* é uma expressão usada por Rodrigo Campos na entrevista realizada. Utilizamo-la aqui por reforçar a questão da coordenada espacial na relação de convívio proposta pela obra.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y Simulacro**. Trad: Pedro Rovira. Barcelona: Editora Kairós, 1978.

BLACK MIRROR. Criado por Charlie Brooker. Produzido por Charlie Brooker e Annabel Jones. Reino Unido: Channel 4 (2011 -14). Netflix (2016 – presente). HDTV 1080i. (44 – 89min). Color.

CABALLERO, Ileana Diéguez. **Cenários Liminares:** teatralidades, performances e políticas. Uberlândia: EDUFU, 2016.

CAMPOS, Rodrigo. **Rodrigo Campos:** entrevista [mar. 2016]. Entrevistadora: Mariana Lima Muniz. Belo Horizonte, 2016. Entrevista concedida ao Projeto *Criadores teatrais de Belo Horizonte e Buenos Aires*: cena neotecnológica, financiado pela FAPEMIG e pela CAPES.

DUBATTI, Jorge. **Filosofía del Teatro I.** Convivio, Experiencia, Subjetividad. Buenos Aires: Editora Atuel, 2007.

DUBATTI, Jorge. **Filosofía del Teatro II.** Cuerpo Poético y Función Ontológica. Buenos Aires: Editora Atuel, 2010.

DUBATTI, Jorge. **Filosofía del Teatro III.** El Teatro de los Muertos. Buenos Aires: Editora Atuel, 2014a.

DUBATTI, Jorge. Convívio y tecnovivio: el teatro entre infância y babelismo. **Revista Lamparina**, Belo Horizonte, v. 1, n. 5, p. 102-114, 2014b.

DUBATTI, Jorge. Teatología y Epistemología del Arte: para una cartografía radicante. **Revista Pós**, Belo Horizonte, v. 5, n. 10, p. 94-111, nov. 2015.

DUBATTI, Jorge. **Teatro-matriz; Teatro-Liminar.** Estudios de Filosofía del Teatro y Poética Comparada. Buenos Aires: Atuel, 2016a.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo.** São Paulo: Abril Cultural, 1982.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENSEN, Amy Petersen. **Theatre in a Media Culture:** Production, Performance and Perception since 1970. Jefferson, North Carolina; London: MacFarland & Company, 2007.

LEMOS, André. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LEÓN, Frederico. **Frederico León:** entrevista [jul. 2016]. Entrevistadora: Mariana de Lima e Muniz. Buenos Aires, 2016. Entrevista concedida ao Projeto *Criadores teatrais de Belo Horizonte e Buenos Aires*: cena neotecnológica, financiado pela FAPEMIG e pela CAPES.

LEVY, Pierre. **Que es lo virtual?** Barcelona; Buenos Aires; México: Editora Paidós, 1999.

LIBERTELLA, Mauro. Sobre *Las Ideas*: el teatro es verdad. **El Clarín**, Buenos Aires, 22 de Abril de 2016. Disponível em: <https://www.clarin.com/escenarios/el_teatro_es_verdad_0_SkweJz3dP7l.html>. Acesso em: 16 ago. 2017.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; UNESP, 2003.

UMPIERREZ, Matías. **Matías Umpierrez**: entrevista [jul. 2016]. Entrevistadora: Mariana de Lima e Muniz. Buenos Aires, 2016. Entrevista concedida ao Projeto *Criadores teatrais de Belo Horizonte e Buenos Aires*: cena neotecnológica, financiado pela FAPEMIG e pela CAPES.

Mariana Lima Muniz é atriz e diretora teatral. Professora Titular do Departamento de Fotografia, Teatro e Cinema da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Atua na Graduação em Teatro e na Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. Doutora em Teatro pela Universidad de Alcalá de Henares (Espanha). Pós-doutorado na Universidad de Buenos Aires (Argentina).
E-mail: marianamuniz32@gmail.com

Jorge Dubatti é crítico teatral. Professor da Cátedra de História Universal do Teatro na Universidad de Buenos Aires. Autor de diversos livros sobre teoria e crítica do teatro argentino contemporâneo.

E-mail: jorgedubatti@hotmail.com

Este texto inédito também se encontra publicado em inglês neste número do periódico.

*Recebido em 30 de novembro de 2016
Aceito em 21 de agosto de 2017*

Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos de uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional. Disponível em: <<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>>.