

Pedro Alves da Veiga

Universidade Aberta, Centro de Investigação em Artes e Comunicação

Ciberperformance: da transposição à inovação

Abstract

This article proposes the exploration and identification of cyber-performance's characteristics, native to the digital environment, and with a particular emphasis on those practices that emerged during the pandemic period. Digital technologies have contributed to changing and even disrupting established practices, creating opportunities for innovation across the creative economy. This phenomenon has been amplified by the COVID-19 pandemic, which has hampered the enjoyment of public spaces and led to a significant increase in live experiences on most major social networks. As a result, the immediate response of artists and institutions was to literally transpose their events and creations to video conferencing or broadcasting systems, such as Zoom, Microsoft Teams, or Google Meet. However, digital natives have found ways and motivations to go beyond the simple transposition of traditional exhibition or performance to social networks and digital media, creating what can be called native cyber-performance, introducing new artistic formats and cultural products, whose creation is shaped by information technologies and networks. It is therefore important to explore the nature of digital artistic, creative, and performative literacy, as it is to understand how the aesthetic, participatory, and social interaction experience of audiences is shaped by the artistic enjoyment of these native cyber performances.

Keywords: cyber-performance; digital natives; covid-19; digital creation; performative media art.

Resumo

Este artigo visa explorar e identificar formas de ciberperformance nativas do meio digital e/ou telemático, com especial ênfase nas surgidas durante o período pandémico. As tecnologias digitais contribuem para a alteração ou disrupção de práticas estabelecidas, criando oportunidades de inovação em toda a economia criativa. Este fenómeno foi potenciado pela pandemia do COVID-19, que ao dificultar a fruição dos espaços públicos, contribuiu para um aumento significativo de experiências ao vivo nas principais redes sociais. Para tal, a resposta imediata de artistas e instituições das artes foi a transposição literal dos seus eventos e criações para sistemas de videoconferência ou videodifusão, como Zoom, Microsoft Teams ou Google Meet. No entanto, os nativos digitais encontraram caminhos e motivações para ir além da simples transposição da exibição ou performance tradicional para as redes sociais e media digitais, dando origem ao que se pode designar por ciberperformance nativa, constituindo novos formatos artísticos e produtos culturais, cuja criação é moldada pelas próprias tecnologias e redes de informação. Importa, pois, explorar a natureza da literacia digital artística, criativa e performativa. E importa entender como a experiência estética, participativa e de interação social das audiências é moldada pela fruição artística destas ciberperformances nativas.

Palavras-chave: ciberperformance; nativos digitais; covid-19; criação digital; média-arte performativa.

Introdução

As tecnologias digitais podem contribuir para questionar várias práticas estabelecidas, e criar novas oportunidades para a inovação nas Indústrias Culturais e Criativas (ICCs). Algumas formas de experiência cultural, como os jogos de vídeo, por exemplo, só existem graças à tecnologia digital. Outras, incluindo o cinema, a música, a literatura e as artes performativas, antecedem as tecnologias digitais, mas estão atualmente a ser produzidas ou distribuídas com o seu suporte. Este fenómeno foi acentuado pela pandemia de COVID-19 que, ao limitar o acesso aos espaços públicos e prevenindo os ajuntamentos de várias pessoas em espaço fechados, contribuiu para um aumento exponencial da migração de atividades de vários tipos para os suportes e redes digitais, incluindo o ensino, visitas a museus e galerias, festivais e performances ao vivo. Se antes da pandemia a educação a distância e as plataformas de e-learning já tinham mudado a forma de ensinar e aprender, possibilitando interações entre alunos e professores, ou entre os próprios alunos, sem limitações horárias ou geográficas, através de modelos síncronos, assíncronos e híbridos, durante a pandemia a resposta imediata da maioria das escolas foi a transposição das suas aulas para as plataformas de videoconferência, como o Zoom, o Microsoft Teams ou o Google Meet. Mas enquanto a resposta encontrada no ensino foi relativamente consensual, face às condicionantes impostas pelos confinamentos sucessivos, noutras áreas da sociedade não existiu uma concertação semelhante, possivelmente por falta de um organismo coordenador e pela independência relativa e natureza privada dos vários agentes desses setores. Assim, as respostas encontradas foram diversas. Contudo, e num primeiro momento, o esforço de companhias de teatro, músicos, artistas de comédia e outros performers, seguiu numa mesma linha: procurar transpor para o meio digital, suportado pela Internet, o que se desenvolvia em espaços físicos.

Theatre performances, live-streamed or recorded, have of course been shown online before, but as a supplementary strategy, assisting the promotion of a live performance, not as a cultural trend per se, nor to the huge extent that has become evident during the pandemic. The live event used to retain its distinctiveness and superiority over the recorded one, let alone the streamed or the mediatized. However, what we are currently experiencing through this massive trend of theatre performance going online, occurring because of the parallel inability for the staging and watching of a live performance in a physical space, is the actual eradication

of this very distinctiveness between the live and the recorded, the streamed or the mediatized, even an equation of a live theatre performance with a somehow digital version of its own.¹

Ciclo de vida (criativa) da inovação tecnológica

Na criação e utilização de novas ferramentas tecnológicas podem identificar-se momentos e conceitos fundamentais, começando pela identificação de um problema, apresentando seguidamente uma solução em continuidade com paradigmas pré-existentes e familiares, embora de forma mais eficiente. Só num momento de maturidade é que a potencial utilização dessas ferramentas conhece etapas de disrupção, através de utilizações não previstas, explorando falhas e limitações, assumindo-as como características diferenciadoras dos tais paradigmas pré-existentes. Esses pilares são:

1. Problema: a existência de um obstáculo ou processo que, aos olhos dos proponentes das novas ferramentas pode ser superado, é o primeiro passo para a sua criação e proposta de utilização.
2. Familiaridade e emulação: o hábito e a facilidade de utilização das ferramentas antigas, incluindo a compreensão do seu funcionamento e utilidade, determinam que uma nova ferramenta tecnológica possa ser desenhada para imitar essas ferramentas antigas, facilitando assim a sua entrada no mercado e a sua adoção pelos anteriores utilizadores, por se assemelhar a algo já anteriormente usado. Procura-se não criar uma curva de aprendizagem íngreme, e sim uma utilização semelhante à da geração anterior, muitas vezes através da emulação. Em muitos casos, os indivíduos poderão não estar aptos para abandonar por completo as ferramentas antigas que usam e nas quais confiam. A emulação dessas ferramentas pode ajudar a reduzir a ansiedade introduzida pela mudança, e permitir que se habituem gradualmente às novas ferramentas.
3. Eficiência: à medida que os indivíduos se familiarizam com as novas ferramentas tecnológicas e começam a explorar suas capacidades, podem descobrir formas mais eficientes de as utilizar, obtendo resultados que não eram anteriormente possíveis. Isto consagra o uso da ferramenta e assegura o seu lugar no mercado.

¹ Timplalexi, "Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects," 45.

4. Disrupção: o ato criativo e inovador dá-se quando a nova ferramenta já é amplamente conhecida, e começam a ser exploradas outras utilizações, características secundárias ou não-intencionais, incluindo defeitos ou problemas no seu funcionamento. Esta utilização criativa determinará novas formas de trabalhar e criar, para além da simples transposição dos paradigmas anteriores. Uma vez que a disrupção é antagónica à familiaridade, raramente este pilar está identificado no momento da conceção e introdução das ferramentas tecnológicas. É, por isso, apenas natural que este conceito possa não ser o inicial motor de sedução de novos utilizadores, surgindo por isso, mais habitualmente, ligado a comunidades criativas, artísticas e de vanguarda, numa fase de maturidade do ciclo de vida. Mas ele determina, com frequência, a vida dessas ferramentas, para além daquilo que seria o seu ciclo de vida expectável, ou consagra como elementos indispensáveis características secundárias ou limitações.

Tomemos o pincel como exemplo, uma ferramenta usada desde a antiguidade para aplicar e espalhar tinta numa superfície. No início, os pincéis eram feitos de pelos de animais e tinham formas simples, achatadas ou arredondadas, emulando (familiarmente) os próprios dedos humanos. Com o tempo, foram sendo desenvolvidas novas formas e tamanhos de pincéis: de espuma, *sword brush*, em leque, em garfo, entre outros, chegando aos rolos de pintura, todos eles permitindo inovadores efeitos e texturas, para além de ganhos de eficiência. Contudo, foi com o movimento artístico do expressionismo abstrato, liderado por pintores como Janet Sobel e Jackson Pollock, que o uso do pincel na pintura foi completamente redefinido. Pollock abandonou a técnica tradicional de aplicação de tinta com um pincel em contacto com a superfície, e começou a espalhar (ou gotejar) a tinta de forma livre e gestual, usando frequentemente pincéis com restos ressequidos de outras tintas, algo impensável nas abordagens clássicas. Esta técnica, conhecida como *dripping* ou *drip painting*, explorou possibilidades alternativas da mesma ferramenta, utilizando-a não só para espalhar tinta, mas também para criar manchas, respingos e texturas². O mesmo sucede com as ferramentas digitais que reproduzem, de formas mais eficientes, realidades já conhecidas no mundo físico. Os programas de desenho digital, como o Adobe Photoshop, começaram por emular as técnicas tradicionais de desenho, como o lápis, o pincel ou o balde de tinta – símbolos que persistem nas suas interfaces gráficas até aos dias de hoje. No entanto, com o tempo, foram

² Emmerling, “Pollock”.

sendo adicionadas novas funcionalidades, como a possibilidade de trabalhar em camadas ou a criação de ferramentas de retoque e filtros personalizados, permitindo aos artistas explorar novas técnicas e estilos. Mais tarde, e em vez de retocar fotografias (que era o propósito inicial da ferramenta, patente no seu nome) o mesmo software já é usado para desenvolver ilustrações, ou composições de texto, com efeitos fotorrealistas.

Videoconferência e Ciberperformance

Sob a designação de videoconferência agrupam-se várias ferramentas tecnológicas que permitem a comunicação em tempo real entre duas ou mais pessoas, independentemente da sua localização geográfica. A videoconferência é vista como uma transposição da presença física, já que através da sua utilização os participantes falam para uma câmara como falariam para os restantes elementos numa sala, que os veem e ouvem através de um sistema audiovisual, em ecrã informático ou projeção. Apesar de terem conhecido alguma utilização no período pré-pandémico, foi só com a chegada dos confinamentos impostos por conta do COVID-19 que as tecnologias de videoconferência começaram a ter uma utilização rapidamente crescente para o que se designa atualmente por *ciberperformance* ou *ciberperformance*. O termo *ciberperformance* foi cunhado por Helen Varley Jamieson³, que cofundou a plataforma *UpStage*, otimizada para a ciberperformance⁴. Esta é uma forma de arte digital que envolve a utilização de tecnologias de comunicação e informação, utilizando-se das características da videoconferência para criar performances artísticas em espaços virtuais. A ciberperformance é uma extensão da *performance art*, que se concentra na interação entre o artista e o público num espaço físico, enquanto a ciberperformance ocupa espaços virtuais e pode envolver interações remotas entre os participantes. Para Dixon⁵, a ciberperformance é uma forma de arte que está enraizada no potencial da tecnologia digital para permitir a comunicação em tempo real, criar interações entre pessoas em diferentes partes do mundo e permitir a participação ativa do público na performance. Broadhurst e Machon⁶ destacam a importância da interação em tempo real e do uso de tecnologias de comunicação e informação como garantes da telepresença, elemento essencial. A ciberperformance pode, então, ser definida como uma performance telemática que se desenvolve num espaço virtual

³ Jamieson, “Adventures in cyberformance.”

⁴ Jamieson and Smith, “UpStage: An online tool for real-time storytelling.”

⁵ Dixon, *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art and installation*, 3.

⁶ Broadhurst and Machon, *Performance and technology: Practice of Virtual Embodiment and Interactivity*.

ou digital, em tempo real, e onde a interação entre os participantes e o público é mediada por tecnologias digitais. Assim, a ciberperformance distingue-se do *streaming*, em que um registo pré-gravado do evento ou performance é transmitido de forma passiva, em diferido, através de qualquer tecnologia digital, incluindo as mesmas plataformas de videoconferência que suportam a ciberperformance. Sob a designação de ciberperformance podem encontrar-se vários géneros de expressão artística, tais como a música, a dança, a poesia, a performance vocal, a performance teatral e a performance visual, entre outros. Além disso, a ciberperformance pode envolver uma variedade de técnicas de interação entre artistas e público, como sistemas de conversa em tempo real (*chat*), de videoconferência ou de realidade virtual, e suas combinações. Assim, para além das plataformas tecnológicas de videoconferência, existem outras plataformas e tecnologias que podem ser usadas para ciberperformance. Alguns exemplos:

1. Videoconferência: *Google Meet, Zoom, Microsoft Teams*.
2. Ambientes virtuais: plataformas como *Second Life, VRChat.com, Sansar.com*, e outros ambientes virtuais permitem que os artistas criem espaços virtuais para performances interativas e colaborativas.
3. Redes sociais: plataformas como *Facebook, Instagram e Twitter* podem ser usadas para performances ao vivo, transmissões ao vivo e interações com o público. Os *lives* do *Facebook* e *Instagram* podem constituir ciberperformances, dependendo da forma como são concebidos e executados, pois permitem que os artistas realizem performances em direto e interajam com o público remoto, em tempo real.
4. Outras plataformas: *UpStage, Visitors Studio* (descontinuado), *Waterwheel's Tap*⁷.

Transposição: da Performance para a Ciberperformance

Durante a pandemia de COVID-19 o *Social Distancing Festival*⁸ propôs-se mostrar a arte de todo o mundo, apresentando uma série de eventos de artes visuais, dança, música, teatro e ópera, com transmissão em direto ou facilitando colaborações em modelos pré-definidos, como o *Cosmocabaret*⁹ ou *Connecting Perspectives*¹⁰. Tratou-se uma transposição direta dos eventos previamente preparados para uma apresentação em sala, e traduziu-se em processos

⁷ Fuks, “Waterwheel, Women & Collaboration.”

⁸ <https://www.socialdistancingfestival.com/>

⁹ <https://www.socialdistancingfestival.com/cosmocabaret>

¹⁰ <https://www.socialdistancingfestival.com/connectingperspectives>

naturais e familiares: em vez de se assistir a um concerto numa sala de espetáculos, assistiu-se em frente de um ecrã. Nessa época vários foram os artistas e instituições que entenderam recorrer à utilização de tecnologias digitais, sobretudo de videoconferência, para ultrapassar as limitações geográficas impostas pelos confinamentos, conseguindo assim, também, alcançar públicos mais diversificados. Foi uma transposição direta, forçada pelas circunstâncias de limitação de acesso a espaços públicos e partilhados, e a meios físicos de produção, e pela necessidade de dar continuidade a projetos profissionais, com o conforto de introduzir um mínimo de alterações ou adaptações nas obras artísticas. Num formato próximo do *streaming*, em que os artistas e equipa de produção se encontravam no mesmo espaço físico, e o público assistia por via remota, sem interação, estamos perante um modelo tão familiar como o de uma produção televisiva, apenas se distinguindo pelo tipo de tecnologias usadas. Contudo, e mesmo em performances transpostas diretamente para o meio digital, rapidamente apareceram pequenas inovações. Os espetáculos *InCrowd*¹¹ foram disso exemplo, com bilhetes de dois tipos: uma entrada normal, mais barata, para assistir ao espetáculo via *streaming* num sistema de videoconferência, e um bilhete VIP, para ser um dos rostos projetados no palco¹², num ecrã gigante em torno dos performers. Outros exemplos com menor complexidade técnica são os chamados *lives*, possibilitados por redes sociais como o *Instagram*, *Facebook* ou *YouTube*, e usados por vários artistas para se manterem em contacto com a sua base de seguidores. Já outras situações, em que os elementos do corpo artístico e/ou de produção se encontravam geograficamente dispersos, obrigaram a um passo adicional de diferenciação, recorrendo ao formato de videoconferência, com múltiplas janelas (uma para cada interveniente na performance). Ilustrando este tipo de transposição, considere-se a peça *Romeu e Julieta*, de Shakespeare, pela companhia de teatro *Inner City Shakespeare Ensemble*, cuja apresentação é pontuada pela expressão “*the show must go on(line)*”¹³. Para a sua produção, através da plataforma Zoom, a companhia enviou para casa de cada ator o respetivo guarda-roupa, panos verdes para *chroma-key*¹⁴, um kit de iluminação, bem como um conjunto de imagens para serem usadas como fundo virtual do Zoom, conseguindo assim uma coerência cénica entre todas as janelas/atores. Ainda assim, a

¹¹ <https://www.incrowdla.com/>

¹² <https://www.instagram.com/p/CCJs2uPAEuh/>

¹³ <https://innercityshakespeareensemble.org/romeojuliet>

¹⁴ Uma técnica que permite fazer, através de software, a substituição de uma cor específica (tradicionalmente um verde saturado, e por isso também designado *green-screen*) por qualquer outra imagem.

produção visou transpor o espetáculo para o ambiente de videoconferência tal como tinha sido concebido, com o menor número de ajustes. Como se pôde constatar em várias destas produções de ciberperformances em videoconferência, existem – e persistem – desafios e problemas técnicos. Alguns dos mais comuns são:

1. Qualidade variável de som e imagem: a qualidade do som e da imagem pode ser prejudicada quando se transmite uma performance ou espetáculo por videoconferência. O som pode ficar distorcido ou dessincronizado da imagem, e a imagem pode ser pixelizada ou não ser refrescada durante vários segundos, o que pode prejudicar a experiência do espectador.
2. Latência: a latência traduz-se no atraso entre o momento em que um som ou imagem é enviado e o momento em que é recebido. A latência pode ser especialmente problemática em performances ao vivo, onde a sincronização é crucial. Em sistemas de videoconferência, a latência pode ser suficiente para causar atrasos perceptíveis na transmissão do som e da imagem, o que pode ser particularmente problemático em performances musicais.
3. Conexão instável: problemas de conexão e flutuações na velocidade de transmissão, podem perturbar ou interromper completamente a transmissão, o que pode arruinar uma performance ou espetáculo se tal suceder com um dos performers.
4. Limitações técnicas: algumas plataformas de videoconferência têm limitações técnicas que podem dificultar a realização de uma performance ou espetáculo. Por exemplo, alguns sistemas de videoconferência não permitem que a emissão de áudio por vários participantes em simultâneo, degradando a qualidade do sinal e inviabilizando performances musicais em que os músicos estão dispersos geograficamente.

Para ultrapassar estes constrangimentos, muitos artistas recorreram a soluções de pré-gravação, pós-produção e transmissão diferida, o que foge ao conceito de ciberperformance aqui em análise. Ainda assim foram muitas as produções musicais que, uma vez mais, emulavam o ambiente de videoconferência, apesar de terem sido criadas recorrendo a software de edição e pós-produção, usando gravações individuais independentes. Um caso

destes foi o vídeo *What the World Needs Now*¹⁵, de Shelbie Rassler, cujo processo de criação foi detalhadamente descrito na revista *Wired*¹⁶.

Inovação: a Ciberperformance Nativa

No momento em que os problemas e limitações dos sistemas de videoconferência começam a ser cada vez mais conhecidos (e a causar mais situações confrangedoras durante os diretos), começa a tomar forma um conjunto de abordagens que, não só acolhem aquelas limitações, como as exploram de forma criativa. Um exemplo interessante é a produção cinematográfica *Host*¹⁷, um filme de Rob Savage, de 2020, inspirado pelas sessões de videoconferência na plataforma Zoom, e recorrendo aos acidentes mais característicos (como a perda de ligação de um dos participantes, ou o congelamento da imagem, por exemplo) como elementos da narrativa. Contudo, não se trata de uma ciberperformance, mas sim um exemplo de como características limitativas podem ser usadas de forma criativa.

Interatividade

Um exemplo notável de como a interatividade entre performers e público pode ser construída de forma diferenciadora numa ciberperformance, é a produção *The Present*¹⁸, de Helder Guimarães. O espetáculo de magia e ilusão foi originalmente concebido para apresentações ao vivo, mas foi adaptado para ser apresentada em formato de ciberperformance em 2020. A performance foi filmada em tempo real, e transmitida para uma audiência online. Durante a performance, Guimarães interagia com a tecnologia e com objetos físicos no seu espaço de atuação, criando uma experiência imersiva e interativa para a audiência online. Tirando partido de um conjunto de ilusões impactantes, Guimarães conduzia o público, limitado a 25 participantes, misturando uma narrativa envolvente com os seus truques. Cada um desses participantes recebia antecipadamente, pelo correio, um pacote-mistério selado, cujo conteúdo só seria revelado durante a ciberperformance. Este grau de personalização permitia ultrapassar dois dos problemas mais habituais: um deles, técnico, que se prendia com o número de participantes em cada sessão, sabendo que quanto mais elevado fosse esse número, mais variável e propensa a erros seria a qualidade do *streaming*. O outro, de índole

¹⁵ Rassler, “What the World Needs Now - for Virtual Orchestra.”

¹⁶ Pogue, “How to Make Your Virtual Jam Session Sound—and Look—Good.”

¹⁷ <https://www.imdb.com/title/tt12749596/>

¹⁸ Guimarães, “The Present — Helder Guimarães.”

psicológica, em que o público em casa se sente frequentemente invisível, ao assistir via *streaming*, sem contactos ou interações humanas. Ao personalizar todos os pacotes-mistério, cada indivíduo do público tinha um papel único, e tornava-se – ou sentia-se – como um verdadeiro participante da ciberperformance, conforme se pode ler nas várias críticas¹⁹ que o espetáculo recebeu. Foram feitas 248 ciberperformances, com 6200 caixas mistério enviadas, e uma lista de espera de mais de 12000 pessoas. O espetáculo recebeu o prémio *Webby' Voice Award* para melhor experiência narrativa em 2021.

Hibridização do espaço/tempo através de interfaces e funções

Benford et al.²⁰ propuseram um conjunto de quatro facetas sobre as quais analisavam o universo dos videojogos em realidade mista. Contudo, os próprios autores referem que essas características são baseadas na estrutura dramática de espaço, tempo, enredo e personagem. Assim, e a partir das quatro características propostas por aqueles autores, propõem-se agora quatro vetores de análise da inovação da ciberperformance, como que numa espiral convergente, que parte do teatro, atravessa os videojogos e chega à ciberperformance, suportando esta transdisciplinaridade na mediação pelas tecnologias digitais. Assim, na presente proposta, consideramos: (1) a estrutura espacial, (2) a estrutura temporal, (3) as funções e (4) as interfaces. São estes os vetores de análise de inovação de uma ciberperformance, considerando todos os agentes, num conceito de ecossistema. Estes agentes são também quatro: (1) a ciberperformance ou experiência artística, (2) os performers, incluindo criativos e técnicos, (3) o público e (4) a tecnologia. Começamos por considerar a estrutura espacial sobre a qual a experiência se desenvolve. Uma característica notável das experiências de ciberperformance é a criação de espaços híbridos, que interligam ambientes físicos e virtuais em várias configurações, permitindo em simultâneo a presença física e a telepresença, desafiando as fronteiras da materialidade num contínuo de possibilidades onde o real e o virtual se sobrepõem, como nos adereços em *The Present*. O resultado é uma estrutura complexa de espaços híbridos interconectados, que constroem o palco no qual a ciberperformance se desenvolve. Igualmente importante, e mais complexa, é a estrutura temporal: numa ciberperformance podemos assistir a eventos que se desenvolvem em tempo síncrono, atual e real, mas também a pré-gravações, assíncronas, em

¹⁹ Ver críticas em <https://thisishelder.com/the-present>

²⁰ Benford et al., “From interaction to trajectories: designing coherent journeys through user experiences”, 5.

tempo diferido, e à combinação de ambas, e todas elas podem aludir a eventos que se desenrolam em tempos diferentes do tempo da performance. Este tempo híbrido pode, então, desenvolver-se sobre cinco camadas distintas:

1. o tempo da história, que define a estrutura temporal do universo ficcional subjacente ao enredo, tal como concebido pelo autor;
2. o tempo do enredo, ou da ciberperformance, que define a ordem e o tempo de uma narrativa particular de eventos do universo da história;
3. o horário de programação, que determina quando a ciberperformance é efetivamente disponibilizada para o público;
4. o tempo de interação, que determina os momentos em que os participantes podem interagir, e qual o seu impacto sobre o ponto 2; e
5. o tempo percebido, que determina como os participantes, performers e público, finalmente reconstróem o sentido geral da história como resultado da experiência global.

Em todas estas camadas podem existir sobreposições de tempo real e diferido, e assim, tal como acontece com a estrutura espacial, o desenho de uma experiência complexa e, ainda assim, coerente, envolve a construção de trajetórias através desta estrutura temporal híbrida. Essa combinação de espaços e tempos é possível graças às tecnologias digitais que permitem a comunicação e a interação entre artistas e público em tempo real ou diferido. Por exemplo, pode ser criada uma ciberperformance em que alguns performers partilhem fisicamente um espaço, estando outros a distância, e o público participa remotamente, noutra espaço ou online. Além disso, partes da ciberperformance também podem ser gravadas e editadas para criar uma experiência artística imersiva e rica, contando adicionalmente com a interação com o público – ou um simulacro de interação, como parte da narrativa – em diferentes momentos. E este é, pois, o momento de introduzir o conceito de *funções*: as experiências de ciberperformance podem definir vários tipos de participantes, desde logo os próprios performers e o público. Mas o público pode ser chamado a tomar parte na performance, ou a influenciar a sua narrativa. E alguns dos elementos-chave podem ainda ser inanimados (como as caixas-mistério em *The Present*), pré-gravados ou gerados em tempo de execução, e tempo real, por sistemas computacionais com algum grau de autonomia. A ciberperformance é centrada na experiência do público, e essa experiência torna-se mais imersiva quando o público se sente parte da performance, e não apenas como espectador.

Assim, os processos de atração do público, de estímulo à curiosidade e à participação, conduzem a uma metamorfose da função do espectador passivo para participante ativo, integrado na performance, ou seja, um conjunto de estruturas e convenções que define os limites dessa participação, mas que, simultaneamente, permite que o público interprete tudo o que está a acontecer. As funções podem ainda ser híbridas ou distribuídas, como, por exemplo, um oráculo que funcione por via de um sistema de *chat*, onde o público deixa as suas mensagens, que depois são lidas por um técnico e transmitidas por um auricular para um dos performers que, por sua vez, integra a informação recebida na narrativa. Cada função pode ainda estar associada a um tipo de trajetória ou experiência. Por exemplo, um número selecionado de espetadores pode ser convidado a assistir a partir de determinado local (partilhado ou não pelos performers), onde ocorrem eventos ou participações distintas daquelas possibilitadas ou experienciadas pelos restantes membros do público, que assistem em casa. As funções podem ser dinâmicas, começando, por exemplo, como espectador, evoluindo para participante e regressando a espectador. Assim, as múltiplas funções numa ciberperformance formam, também elas, uma estrutura complexa, onde se podem estabelecer dinâmicas que atravessam as estruturas espaciais e temporais. Numa ciberperformance as estruturas espaciais, temporais e funcionais estão interconectadas por uma outra estrutura, as *interfaces* com os sistemas computacionais. Desde as interfaces usadas na própria performance, que podem envolver ecrãs verdes para *chroma key*, câmaras fixas e móveis, microfones e dispositivos de captação e gravação de áudio, reprodutores de imagem, vídeo e áudio, conversores e misturadores de sinal, bem como as interfaces para os espectadores, que habitualmente são os respetivos computadores pessoais, com sistemas ou aplicações de videoconferência. Existe ainda toda a rede informática que suporta as várias ligações à Internet – e a própria Internet. Muitas destas interfaces são montadas em ecologias locais e os participantes podem, através delas, ter participações dinâmicas, usando, por exemplo, uma combinação de aplicações para usufruir da experiência total, incluindo navegadores web, sistemas de *chat* ou mecanismos de votação. Tal como referido anteriormente, mais do que simples captação de atenção, a intenção é envolver e metamorfosear o espectador em participante, através de um envolvimento curioso, ativo e colaborativo, integrando-o na experiência.

Abraçando o improviso e o imprevisto tecnológico

Uma outra mudança paradigmática na ciberperformance é a integração dos erros e problemas mais comuns em videoconferência ou *streaming*, já referidos mais acima neste texto, e assumindo-os como uma parte essencial do processo criativo. Tal como o *glitch* que, segundo Betancourt²¹, evoluiu para toda uma nova corrente artística a partir de um erro de decodificação e/ou transmissão de informação visual por canais digitais, também os vários *glitches* que povoam as ciberperformances são agora incorporados, de forma criativa, na própria produção, e por vezes até explorados de forma deliberada, induzindo o público em erro/surpresa. Se a expressão *hacking tecnológico* se refere ao uso criativo e subversivo de tecnologias existentes para criar novas formas de arte e expressão, já o *hacking conceptual* refere-se ao uso criativo de conceitos e ideias para desafiar e subverter as expectativas do público. O *hacking* pode, assim, considerar-se um elemento diferenciador da ciberperformance, pois permite que os artistas explorem os limites e problemas da tecnologia para criar formas inovadoras de expressão artística.

Conclusão

Importa alcançar uma compreensão satisfatória desta nova realidade e do seu impacto, para poder estruturar, organizar e disseminar o conhecimento dela adquirido. Considerámos, para isso, no ecossistema da ciberperformance, os agentes: (1) a experiência artística ou ciberperformance, (2) os artistas, performers e criadores, incluindo o pessoal técnico, (3) a tecnologia utilizada na mediação e as respetivas interfaces e (4) o público. Considerámos ainda, na própria ciberperformance, os seguintes vetores de inovação: (1) a estrutura espacial, (2) a estrutura temporal, (3) as funções e (4) as interfaces. Desta forma, no cruzamento entre os agentes e os vetores de inovação obtemos uma matriz, apresentada na tabela 1, onde é possível caracterizar, de forma sucinta, alguns dos aspetos relevantes para a análise de uma ciberperformance nativa, bem como para a identificação de potenciais características diferenciadoras, ao criar uma ciberperformance nativa. A tabela não pretende enumerar de forma exaustiva os vários cruzamentos e as suas possibilidades, mas apenas apontar possibilidades.

²¹ Betancourt, *Glitch art in theory and practice: Critical failures and post-digital aesthetics*, 1.

Tabela 1: O cruzamento de vetores e agentes. Fonte: autor.

Vetores	Agentes	Ciberperformance	Performers	Tecnologia	Público
Estrutura espacial		espaço local / espaço remoto / espaço físico / espaço virtual / espaço híbrido /...	espaço local / espaço remoto / espaço físico / espaço virtual / espaço híbrido /...	espaço local / espaço remoto / espaço físico / espaço virtual / espaço híbrido /...	espaço remoto / espaço físico / espaço virtual / espaço híbrido /...
Estrutura temporal		síncrona	síncrona / assíncrona / híbrida	síncrona	síncrona / tempo da história / tempo do enredo / horário de programação / tempo de interação / tempo percebido /...
Funções		comunicar / exibir / envolver / participar / interagir / criar / divulgar / rentabilizar / híbridas /...	performance / cenografia / dramaturgia / coreografia / suporte técnico / operação de tecnologia / híbridas /...	comunicar / exibir / envolver / participar / interagir / criar / divulgar / rentabilizar / híbridas /...	assistir / participar / figurar / interagir / híbridas /...
Interfaces		videoconferência / redes sociais / chat / votação / híbridas /...	câmaras / microfones / sensores / computadores / videoconferência / redes sociais / chat / votação / híbridas /...	câmaras / microfones / sensores / computadores / videoconferência / redes sociais / chat / votação / híbridas /...	câmaras / microfones / computadores / chat / videoconferência / redes sociais / votação / híbridas / ...

As experiências inovadoras de ciberperformance permitem e estimulam a exploração de variações e características inéditas, não existentes na performance (dita) convencional. Essas características podem advir da introdução de conceitos baseados em aspetos tecnológicos, comunicacionais e sociais, cruzando-os com a exploração criativa dos conceitos de espaço e tempo. Estes aspetos introduzem formas inéditas de interação com o público, com a utilização cruzada ou combinada de diferentes tecnologias, para criar experiências imersivas e participativas. Entre elas distinguimos as que possibilitam a participação do público em tempo real, através de diversas plataformas digitais, bem como o uso de tecnologias de realidade aumentada e virtual, e também por via da integração de tecnologias de mapeamento de movimento e reconhecimento de voz para controlo das interfaces por parte dos artistas. Além disso, a ciberperformance também pode utilizar-se da arte computacional ou inteligência artificial para criar elementos cénicos, e interações dinâmicas e automáticas entre artistas e público. Este tipo de possibilidades pode, assim, conduzir a à criação de ciberperformances que desafiam as noções convencionais de narrativa, tempo e espaço. Também a criação de experiências que explorem temas como a identidade online, a privacidade e a vigilância, ou que utilizem plataformas digitais para criar espaços de diálogo e colaboração entre artistas e público, é aqui privilegiada, pela natureza dos sistemas e interfaces nativos, já existentes entre performers e audiência. Do ponto de vista dos performers, a ciberperformance facultar-lhes várias oportunidades para explorar e usar de

forma inovadora a sua capacidade de improvisar face a imprevistos tecnológicos, da audiência ou locais. A utilização de tecnologias digitais pode permitir a integração de elementos imprevisíveis numa performance, como comentários de espectadores em tempo real, ou imprevistos e erros tecnológicos. Além disso, a ciberperformance também oferece aos artistas uma liberdade geográfica maior do que as performances presenciais, permitindo que os artistas colaborem e se apresentem a partir de diferentes locais, o que pode ampliar o alcance e a audiência da performance. A utilização paralela de redes sociais também pode ser uma forma inovadora de integrar elementos interativos numa ciberperformance, permitindo que o público interaja com a performance e com outros espectadores em tempo real, contribuindo em simultâneo para a sua divulgação e, por isso, constitui um fator de apoio ao empreendedorismo e ao marketing digital. Pelo lado da tecnologia e das interfaces, a inovação na ciberperformance caracteriza-se pela transformação das limitações e características mais marcantes dos media e da mediação em ferramentas criativas, pela antecipação de problemas, falhas e erros, assumindo que os mesmos passam a fazer parte do próprio conceito da performance, e são exploradas enquanto tal. A atitude de *hacking* permite encarar as limitações da tecnologia como elementos que ampliam as possibilidades criativas, em vez de limitá-las. Os *glitches* podem ser usados como um elemento criativo, um meio de introduzir elementos de incerteza e acaso na performance, ou como uma forma de subverter o carácter determinístico da tecnologia. Além disso, a própria tecnologia também pode ser usada para antecipar problemas e garantir que a performance ocorra com recurso a um plano B, avisando a audiência dessa mudança em tempo real, como se fosse programada. Ao garantir a prossecução da performance, mesmo num cenário de falha tecnológica, permite-se que os performers se concentrem na expressão artística em vez de se preocuparem com problemas técnicos. Finalmente, ao considerar o público, a ciberperformance vem possibilitar o endereçamento do que se designa por *novo isolamento* e *novo silêncio*, fenómenos que ganharam visibilidade no período pós-pandémico, e que correspondem à perda de capacidades de socialização devido aos extensos períodos de confinamento. Mas a ciberperformance pode também integrar ou alavancar mecanismos que permitam que a sua integração com as redes sociais não dê origem a fenómenos de *trolling* ou *cyberbullying*, incorporando respostas para este tipo de situações, através de diálogo, interação, partilha e colaboração. A noção de se estar num ambiente seguro e respeitoso é importante para o público, através do estabelecimento de regras claras para o

comportamento online durante a performance. E mesmo que essas regras sejam permissivas, desde o início da ciberperformance o público sabe o que pode esperar. Ao ser chamado a participar de alguma forma na performance, a experiência ganha graus de imersividade e empodera o público, estimulando a sua conexão com a arte, com os artistas e com os outros espectadores, apesar de poder existir separação física. Por fim, a ciberperformance também pode desafiar as fronteiras entre diferentes géneros artísticos, permitindo que os artistas criem trabalhos com elementos de cinema, teatro, música e outras formas de arte, sempre combinando os vetores de estrutura espacial, estrutura temporal, funções e interfaces. É, pois, esta combinação que pode conduzir a novas formas de expressão artística e a um aumento da experimentação e inovação na ciberperformance, enquanto área artística de mérito próprio.

Referências bibliográficas

Benford, Steve, Gabriella Giannachi, Boriana Koleva, and Tom Rodden. "From Interaction to Trajectories." *Human Factors in Computing Systems*, April 4, 2009.

<https://doi.org/10.1145/1518701.1518812>

Betancourt, Michael. *Glitch Art in Theory and Practice: Critical Failures and Post-Digital Aesthetics*. Routledge, 2019.

Broadhurst, S., and J. Machon. *Performance and Technology: Practices of Virtual Embodiment and Interactivity*. Springer, 2006.

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press, 2015.

Emmerling, Leonhard. *Pollock*, 2016.

Fuks, Suzon. "Waterwheel, Women & Collaboration," November 27, 2013.

<https://directory.weadartists.org/waterwheel-women-collaboration>.

Guimarães, Helder. "The Present - Helder Guimarães," n.d. <https://thisishelder.com/the-present>.

Jamieson, Helen Varley. "Adventures in cyberformance." PhD diss., Queensland University of Technology, 2008.

Jamieson, Helen Varley, and Vicki Smith. "UpStage: An Online Tool for Real-Time Storytelling." *Springer EBooks*, January 1, 2013, 146–60. https://doi.org/10.1007/978-3-642-37919-2_8.

Pogue, David. "How to Make Your Virtual Jam Session Sound—and Look—Good." WIRED, June 4, 2020. <https://www.wired.com/story/zoom-music-video-coronavirus-tips/>

Rassler, Shelbie. "What the World Needs Now - for Virtual Orchestra." March 22, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=QagzdvzzHBQ>

Timplalex, Eleni. "Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects." *Home Virtualis* 3, no. 2 (December 2, 2020): 43-54. <https://doi.org/10.12681/homvir.25448>.

UpStage. "UpStage", November 10, 2022. <http://www.upstage.org.nz/>