

Artigos temáticos

Da performance digital à ciberperformance

Transformação, transposição e inovação

From digital performance to cyberperformance: transformation, transposition and innovation

Rosimária Rocha
rsrocha@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-6465-878X

Artigo recebido em 2022-10-11
Artigo aceite em 2023-02-03
Artigo publicado em 2023-02-28

Célia Vieira
cvieira@ismai.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade da Maia
ORCID iD 0000-0002-1181-0725

Mirian Tavares
mtavares@ualg.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade do Algarve
ORCID iD 0000-0002-9622-6527

Inês Guerra Santos
iguerra@umaia.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação
Universidade da Maia
ORCID iD 0000-0002-4952-2227

Agradecimentos

O presente artigo é fruto do Projeto EXPL/ART-PER/0788/2021 – CyPeT – “Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior ” para que conte como publicação no âmbito do mesmo, e financiado pela Fundação para a Ciência e a Tecnologia (FCT). Uma iniciativa do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) – Universidade do Algarve em parceria com a Universidade Aberta de Portugal e a Universidade da Maia.

Resumo

A performance digital e a ciberperformance têm em comum o uso das tecnologias digitais, todavia, diferem em seus processos de criação e transmissão. Neste artigo, buscamos relatar um pouco sobre a evolução da performance digital à ciberperformance, bem como a sua ascensão nos últimos dois anos. O cenário pandêmico intensificou a experiência da comunicação online e trouxe maior visibilidade para as práticas performativas digitais que, no campo das artes performativas, pela prerrogativa da presença física, pouco aconteciam, ou aconteciam de modo ainda muito experimental. Nesse sentido, pandemias, guerras e catástrofes podem trazer destruição em diversos níveis, mas ao mesmo tempo ser o motor para a aceleração de processos de transição e inovação.

Esta revisão histórica e conceptual integra o projeto de investigação CyPeT, financiado pela FCT, que está em curso. Além de apresentar um breve enquadramento teórico sobre a performance/ciberperformance, descreveremos alguns estudos de caso representativos das possibilidades artísticas e performativas destas manifestações digitais, de modo a dar luz a iniciativas criativas promovidas por grupos artísticos, artistas e comunidade académica no seguimento das artes performativas, tendo como eixo condutor os processos criativos, audiência, estratégias adoptadas e a percepção do potencial da internet para a performance ao vivo.

Digital performance and cyberperformance have in common the use of digital technologies, however, they differ in their creation and transmission processes. In this article, we seek to report a little about the evolution of digital performance to cyberperformance, as well as its rise in the last two years. The pandemic scenario intensified the experience of online communication and brought greater visibility to digital performing practices that, in the field of performing arts, due to the prerogative of physical presence, rarely happened, or were still very experimental. In this sense, pandemics, wars and catastrophes can bring destruction on several levels, but at the same time be the engine for accelerating transition and innovation processes.

After presenting a brief theoretical framework on performance/cyberperformance, we will describe some representative case studies of the artistic and performative possibilities of these digital manifestations.

This historical and conceptual review is part of the CyPeT research project, funded by the FCT, which is ongoing. In addition to presenting a brief theoretical framework on performance/cyberperformance, we will describe some representative case studies of the artistic and performative possibilities of these digital manifestations, to shed light on creative initiatives promoted by artistic groups, artists and the academic community following the performing arts, having as a guide the creative processes, audience, strategies adopted and the perception of the potential of the internet for live performance.

Palavras-chave

Performance digital • Ciberperformance • Artes performativas • Inovação

Digital performance • Cyberperformance • Performing arts • Innovation

1. Introdução

O contexto pandêmico intensificou a experiência da comunicação à distância, trazendo visibilidade para práticas performativas digitais que, até aquele momento, tinham sido desenvolvidas predominantemente de modo experimental, no domínio artístico e mais especificamente no ensino superior. Neste artigo abordaremos a evolução da performance digital à ciberperformance, bem como a sua ascensão nos últimos dois anos, procurando identificar alguns traços originais destas práticas artísticas. Esta revisão histórica, teórica e crítica integra o projeto de investigação CyPeT, financiado pela FCT, no qual buscamos refletir sobre o modo como o ensino da ciberperformance poderia enriquecer as práticas pedagógicas no domínio das artes performativas, nomeadamente em contextos de ensino, de modo a explorar a teoria e a prática da ciberperformance, a partir dos ângulos criativo, performativo e comunicacional, com o objetivo de desenvolver um novo modelo pedagógico para a sua inclusão nos currículos do ensino superior.

Dentre as narrativas que atravessam o nosso estado da arte, para este artigo nos limitaremos a apresentar os conceitos e as diferenças entre arte performativa, performance, ciberperformance, ciberperformance e alguns exemplos de performances artísticas, que estão presentes nos nossos estudos de caso. Explicitamos, porém, que a nossa investigação não tem a pretensão de refletir profundamente sobre a performance enquanto género, mas apenas apresentá-la em linhas gerais, a fim de traçar um contexto que facilite a compreensão ao adentrarmos na discussão acerca da ciberperformance.

2. Da Performance à Ciberperformance

O termo **performance** é empregue em variadas áreas. Tendo origem proveniente do latim, a palavra é composta pelo prefixo *per*, que significa executar ou desenvolver uma atividade, somada à palavra *formare*, que quer dizer formar, dar forma, estabelecer. De modo abrangente, o conceito

de performance liga-se à noção de desempenho; conjunto de resultados. Schechner (2013, p. 28) ilustra bem isso, ao comentar que “nos negócios, nos esportes ou no sexo, ‘performar’ significa fazer algo de alto padrão – ter sucesso, se destacar”¹. A palavra, por ser aplicada de variadas maneiras em tantos campos do conhecimento e mesmo no interior de uma determinada área, como a artística, por exemplo, apresenta várias aceções e pode acabar por ter complexa definição, como sublinhou Carlson (2018). Na tentativa de simplificar ao máximo a conceituação desse termo, concordamos com as afirmações de Schechner (2013, p. 1), quando comenta que “performance são ações”² que se diferenciarão conforme o campo a que pertencem.

Conforme Román (2012), no campo artístico, a performance está relacionada com as artes do corpo, da ação, manifestações que têm em comum a colocação em cena e a incorporação do artista numa estrutura temporal. É nesse sentido amplo de performance que são identificadas as artes performativas, muitas vezes apresentadas como equivalentes, nas classificações académicas e escolares, das artes do espetáculo ou das artes da cena em geral. Podendo incluir circo, dança, música, ópera, teatro, entre outras formas, estas artes distinguem-se de outras, como o cinema ou as artes visuais, pelo facto de implicarem uma atuação, realizada por um performer, na presença de uma audiência, em tempo real. Zumthor (2018), de modo mais geral, esclarece que a performance “é o saber-ser”, um saber que implica uma presença e uma conduta, por meio de coordenadas espaço-temporais e fisiopsíquicas concretas, uma ordem de comandos encarnados num corpo vivo. Nesta taxonomia das artes performativas em geral, o termo “performativo” descreve o envolvimento não mediado entre espectador e artista, um acontecimento artístico onde o aqui e o agora ganham verdadeiro significado.

1. Tradução nossa. Originalmente: “*In business, sports, and sex, ‘to perform’ is to do something up to a standard – to succeed, to excel.*”

2. Tradução nossa. Originalmente: “*Performances are actions.*”

Convém, contudo, diferenciar esta aceção lata de performance, relacionada com as artes performativas em geral, de uma aceção mais estrita de performance ou arte da performance enquanto género específico, concretizado em meados do século XX.

Dentre os principais precursores da arte da performance pontuados por Glusberg, “devem ser considerados os poetas, pintores, músicos, dançarinos, escultores, cineastas, dramaturgos e pensadores que buscaram um reestudo dos objetivos da arte” (Glusberg, 2013, p. 27). O autor cita dentre muitos artistas, John Cage e a sua atuação com os experimentos do ruído e dos sons do cotidiano, acrescentando, mais tarde, performances que reuniam diversas linguagens artísticas, como, por exemplo, *Untitled Event*³. Em relação aos principais artistas que contribuíram para essa construção da história da performance destacam-se ainda Jackson Pollock, com a *action painting*; Kaprow e os *happenings*; e o Grupo Fluxus, fundado por George Maciunas.



Figura 1. Fluxus: o Grito da anti-arte. Imagem disponível em <http://lounge.obviousmag.org/semiotizando/2012/05/fluxus-o-grito-da-antiarte.html>

O discurso crítico sobre a arte da performance, nas palavras de Bernstein (2017), busca valorizar, antes de tudo, a presença do performer, como algo a ser experimentado de forma imediata no encontro performer/espectador, sobretudo, como a finalidade da própria performance. Em *Modus Vivendi*, por exemplo, Marina Abramovic e Ulay descrevem a performance *Nightsea Crossing* sob a seguinte proposição:

Presença
Estar presente, por longos períodos de
tempo.
Até a presença se erguer e cair, do
Material ao imaterial, da
Forma ao informe, do
Instrumental ao mental, do
Tempo ao atemporal.

(Abramovic; Ulay, 1986, p. 31 *apud* Bernstein, 2017, p. 403)

Apesar de os conceitos de artes performativas e de arte da performance diferirem, ao longo dos tempos a fusão, a mistura e a própria noção de arte

3. (Evento sem nome) realizado em 1952 que propôs a fusão de cinco artes: teatro, poesia, pintura, dança e música. Participaram deste evento o músico Cage, a bailarina Merce Cunningham, o pintor Robert Rauschenberg, o pianista David Tudor e os poetas Mary Richards e Charles Olsen. “Ninguém recebeu instruções sobre como ou o que fazer e apenas receberam uma “partitura” que indicava momentos de ação, quietude e silêncio. Assim, Cage, do alto de uma cadeira, lê um texto sobre a relação da música com o zen-budismo e executa uma composição com o uso da rádio. De uma escada os poetas recitam seus versos enquanto o pianista toca um solo e a bailarina, juntamente com seus colaboradores, dançam perseguidos por um cachorro. O evento contou ainda com uma projeção de slides e filmes. Cage foi o primeiro a coordenar um ‘concerto’ baseado na intermedialidade entre as diversas artes (Glusberg 2013).

decolonial⁴ e de descentralização⁵ transformaram e quebraram muitas barreiras entre as artes, num movimento de inter e transdisciplinaridade artística. Nesse sentido, a performance, o teatro e a dança desde sempre foram artes interdisciplinares, muitas vezes transmídia ou multimídia. Os manifestos futuristas concebidos entre 1909 e 1920 poderiam ser considerados manifestos de mídia arte-digital apenas com a sutil troca da palavra “elétrico” pela palavra “digital”. Silva (2019) lembra a definição de Birringer⁶ (2007), que indica que a performance digital é caracterizada por uma estrutura de interface que inclui todos os trabalhos de performance nos quais os processos computacionais são parte integrante da composição e do conteúdo, das formulações estéticas, das configurações interativas e das formas de distribuição. Em muitos exemplos, a

integração de interfaces homem-máquina implica o design de sistemas interativos e de eventuais transformações em tempo real da multimídia.

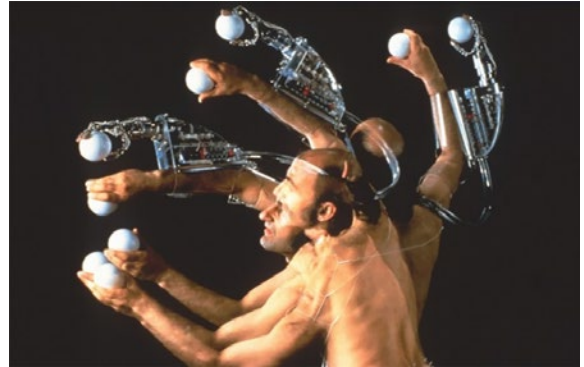


Figura 2. Stelarc – Extended arm (2000), <http://stelarc.org/?catID=20290>

4. É definida pelo processo de se libertar de conceitos e paradigmas colonizadores, requer uma postura aberta e sensível, disponível para o diferente. Nesse seguimento, existem diversos grupos de investigação, particularmente focando práticas artísticas ligadas à decolonização cultural, étnica, política, econômica. “Atentam para o sentir, o pensar e o fazer, como dimensões da práxis humana. Essas dimensões, ao invés de serem categorias para a classificação e hierarquização das pessoas, se entrecruzam para a configuração de zonas de abordagens de questões complexas do mundo atual, entre elas, as questões relacionadas com a estética. Na estética, se cruzam elementos de análise de caráter macroestruturais – tais como a matriz colonial do poder, o sistema-mundo, a geopolítica e as estruturas globais – com questões práticas singulares de arte e de culturas locais que se corporizam também mediante relações de poder no espaço cultural, visto como campo de batalha ideológico, onde se ganham ou se perdem lutas.” (Gómez (2012) e (2018); Mignolo (2012), Walsh (2017), apud Silva e Senna (2020, p. 180).

5. Movimento da arte contemporânea, que serve como um megafone para as várias vozes, representatividades e pensamentos geopolíticos da arte. Reafirma a existência de um circuito artístico e cultural que luta pelas várias histórias da arte, em detrimento de uma versão única decorrente da hegemonia do poder, do eurocentrismo e das dinâmicas gerais do colonialismo, e que reinventa a arte contemporânea e suas possibilidades plurais, livres, desconstruídas e que rompem com os rótulos, narrativas e pensamentos dominantes. (Rago, 2021).

6. Fundador do Performance Coletiva Telemática (ADaPT), grupo performático que utiliza a tecnologia digital em suas criações.

Najima (2020) destaca que o artista performático Stelarc inicia seu processo artístico por meio de suspensões com ganchos no corpo no início dos anos 1980 e em 1993 desenvolve o trabalho “*The Stomach Sculpture*” na “*Fifth Australian Sculpture Triennale*”. A obra investiga o interior do corpo através de um pequeno dispositivo que penetra no estômago. A escultura sonora que envolvia ouro, prata e aço inoxidável, foi inventada com a colaboração de um joalheiro, um cientista e um músico. A pele como superfície já foi o limite do corpo, porém, com as intervenções tecnológicas cria-se um “apagamento do interior e do exterior”.⁷ Esse híbrido homem-máquina remodela e expande o corpo orgânico ao passo que questiona a existência humana.

7. Para Stelarc, “O corpo é uma arquitetura evolutiva que opera e se torna consciente no mundo. Alterar sua arquitetura é ajustar sua consciência. O corpo sempre foi um corpo protético, ampliado por instrumentos e máquinas. Sempre houve o perigo de o corpo se comportar involuntariamente e de ser condicionado automaticamente. Um Cyborg é um sistema homem-máquina”. (Najima, 2020, p. 18)

Ainda no princípio dos anos 90, por meio de chats e de MUDs, surgiram as primeiras experiências performáticas em plataformas virtuais, a princípio textuais, integrando grafismo mais tarde. “Hamnet, estreado num chat, em 1993, é considerada a primeira performance documentada. Tratava-se de um fórum de performance participada em que uma versão de 80 linhas do Hamlet de Shakespeare foi apresentada pelo grupo Hamnet Players.” (Gomes, 2012). Após a estreia do *Hamnet*, surgiram outros grupos como o Desktop Theatre e os Plaintext Players, especializados em improvisações textuais dirigidas. Depois surgiram as performances digitais apresentadas em mundos virtuais como Second Life e Upstage, denominadas “*Cyberformance*”, cujos precursores podem ser encontrados entre projetos experimentais que utilizaram estratégias e tecnologias de participação e distribuição, como arte postal, telefonia, arte radiofônica (radioteatro), teleteatro, arte de satélite, entre outros

As performances da atualidade quebram com o paradigma da presença, do real e do virtual e avançaram para as transmissões em plataformas de Streaming com audiências globais, conectando públicos de todo o mundo. Os conceitos que envolvem performance e o desenvolvimento tecnológico criaram esse ambiente propício a ciberperformance.

Da junção entre computador e literatura, cibernética + ciberespaço + performance, surge o termo *cyberformance*⁸. Esse termo foi cunhado por Helen Varley Jamieson, uma artista com experiência em teatro, net art, desenvolvimento de software e performance digital. A palavra ciberformance foi utilizada pela primeira vez em 2000 para descrever sua prática como performer com os coletivos *Desktop Theater* e *Avatar Body Collison*. Publicou mais tarde, mais precisamente em 2008, a tese “*Adventures in Cyberformance: experiments at the interface of theatre and the internet*”, em que abordava o assunto. Podemos ver um exemplo de ciberformance criada por Jamieson (figura 3).



Figura 3. Baba Yaga por Rebekah Wild e Vicki Smith, 070707 UpStage Festival (2007). Ao lado visualiza-se a interação da audiência do UpStage. (Jamieson, 2008, p. 62)

Sobre a definição do termo, a artista refletiu bastante acerca do que melhor significaria e, na década de 2000, chegou à conclusão que *ciberformance* seria um tipo de “performance ao vivo com performers remotos agrupados em tempo real por meio de aplicativos de chat gratuitos na internet” (Jamieson, 2022?)⁹. Gomes já conceituara a ciberformance como

a performance ao vivo que se desenvolve em tecnologias digitais utilizando a Internet, muitas vezes em mundos virtuais [...] [, ou seja, corresponde] a uma categoria mais estreita que a performance digital, que é toda a performance que utiliza meios digitais, como o computador ou sistemas computadorizados [sic]. (Gomes, 2013, p. 132)

Percebe-se, portanto, que a pesquisadora amplia o conceito de Jamieson (2008) para além dos chats gratuitos da rede. Além disso, complementa, afirmando que a ciberformance pode envolver/ou se dar: textual; gráfica 2D/3D; com avatares: textuais (um nome) ou gráficos (uma foto, um dese-

8. Em sua língua original, essa é a grafia.

9. Tradução nossa. Originalmente: “in live performance with remote performers coming together in real time via free internet chat applications”.

nho ou uma figura 3D num mundo virtual); em rede na Internet: num chat (fórum); num mundo virtual; num jogo online; numa plataforma criada para o efeito; ao vivo na Internet; ao vivo na Internet e no palco; com diferentes níveis de interação/participação (até à quase não distinção entre performer e espectador); telemática (*live* vídeo streaming; teleconferência); usando outro tipo de interfaces para além do computador – motion tracking (webcam, Wii, Kinect), sensores, estimuladores; com temática auto-reflexiva, metalinguística/metamedial/social/política; com ou sem guião.

Além das condições necessárias para uma obra ser uma performance, duas condições são impreteríveis para ser ciberperformance: ser sempre ao vivo e estar na internet; ou seja, mesmo que inclua um ou outro elemento multimédia pré-gravado, a performance tem que ser transmitida de forma síncrona ou acontecer de modo síncrono. Outras autoras que também utilizam o termo ciberperformance para denominar as performances que acontecem em tempo real na rede mundial de computadores, plataformas ou mundos virtuais, são Papagiannouli (2011) e Duarte (2016), incorporando neste género uma das características da ciberarte pontuada por Piérre Lévy (1999): a “criação colectiva”, onde o trabalho é desenhado de forma aberta para ser participado através da interação e da transformação.

Duarte (2016) destaca que o corpo que Stelarc declara obsoleto (1995) na ciberperformance se desmaterializa ao sofrer uma mutação ontológica. Nas releituras de obras ou *reenactments*, não há sangue, cheiro, nu, arma de fogo, esperma ou contato físico. O que a autora observa em sua abordagem sobre a ciberperformance é que “a prática da performance em ambientes virtuais sinaliza a potencialização de sua abertura, estabelecendo-se como canal expressivo com limites borrados, indefinidos, elásticos” (Duarte, 2016, p. 458). Sobretudo, afirma que a ciberperformance é inacabada, sua existência é nutrida pela atualização do enunciado pelo espectador; acontece ao vivo, artista e público compartilham o tempo; é situada no ciberespaço, podendo acontecer em diversas plataformas virtuais; é geograficamente distribuída, podendo estar concomitantemente em lugares físicos e virtuais; tem atitude; é digi-

tal; transparente, não tenta simular a realidade e é engenhosa, ao utilizar os recursos tecnológicos disponíveis.

A desmaterialização da comunicação, a presença telemática e as colaborações entre engenheiros e artistas deram origem a uma grande variedade de obras performativas. Nesta intersecção entre a Ciberperformance e a Performance digital, muitas nomenclaturas são utilizadas, como indicou Gomes (2013), contudo, optamos por utilizar nessa investigação o termo “Ciberperformance”, já utilizado por Causey em 2006 (principalmente nas ligações entre performance pós-humana e pós-orgânica) mas de modo expandido, e buscamos incluir neste estudo performances que acontecem na internet em suas mais diversas formas e espaços, tanto no cenário artístico como académico (no âmbito do ensino das artes performativas), tendo como princípio as características da ciberperformance. Incorporamos nesta aceção, sem restrições, não apenas as atuações que ocorram apenas nas plataformas de mundos virtuais, mas também em todas as plataformas que utilizem o recurso *live stream*, desde *Youtube*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Meet*; *live* nas redes sociais como *Instagram*, *Facebook* e *Tik Tok*, plataformas que utilizam webcam e algumas delas criadas principalmente no período da pandemia Covid-19 para a transmissão de espetáculos que acontecem ao vivo ou de forma mista.

Najima (2020) define a ciberperformance a partir do conceito de Stephen Schrum por meio de categorias que são: performance cibernética mediada por computador que utiliza recursos multimédia digitalmente adaptados. Ou seja, performances que fazem o uso desde interações por computador, internet, criação de avatares, processos multimédia e interação em tempo real pelos performers. Acrescenta a visão de Dixon (2007) que “insere-se na esfera do que chamou ‘performance digital’, definida por ele como eventos de performance art, dança, música e teatro onde as tecnologias de computadores desempenham um papel-chave no conteúdo, técnicas, estéticas e formas de atuação”, para incluir o formato de Ciberperformance. (Najima, 2020, p. 11)

A ciberperformance impõe um repensar do conceito de performance digital e sua ancoragem corporal e humana, na medida em que a mediação

tecnológica obriga a considerar o dispositivo técnico simultaneamente como mediador e agente ativo da obra artística. Por isso, a teoria e a prática da ciberperformance situam-se, de forma mais ampla, no horizonte do pós-humanismo e da teoria da máquina (Remshardt, 2008).

A investigação acerca das ciberperformances se inicia a partir de conceitos sobre a arte cibernética e de práticas aplicadas à metodologia de desconstruir processos criativos tradicionais através de novas tecnologias. Nesse percurso, o reequacionamento do espaço e do tempo tornam-se necessários porque a relação entre o espaço da obra e o espaço do mundo comum se realiza por um espaço em obra, uma continuidade comunicacional que tangencia e interage com a obra. Na ciberperformance, o espectador é convidado a participar ativamente através de processos intersubjetivos e abertos. “É no momento em que o sujeito está numa relação menos mediada com a tecnologia que as noções de performance e performatividade se tornam os mais úteis modelos epistemológicos para entender o processo.” (Causey, 2006, p. 50-51).

3. O Processo criativo em ciberperformance: a Transformação

Em relação ao processo criativo, Valderde (2016) descreve que cada vez mais os processos de criação tornam-se inter e transdisciplinares, com a colaboração de engenheiros e programadores, confundindo-se por vezes com processos característicos da arte em rede. Reina a experimentação artística com novos interfaces e ambientes cibernéticos onde as atuações corporais recorrem ao design da experiência interativa entre sistema(s), performers e participantes.

Estas formas de conceber o corpo incluem a sua hibridização com as tecnologias digitais, em processos que tendem a desafiar os corpos nas suas percepções e ações comuns, para abarcar e interagir com as mutações simuladas da sua própria imagem ou com outros corpos sintéticos, quer virtuais, os avatares, quer físicos, os robôs. Outras experiências, com a mediação simulada em imagem vídeo ou avatar, permitem-nos observar e interagir com nós mes-

mos ou com a imagem/avatar de parceiros em locais remotos. Estas interatividades implicam, portanto, uma alteração pela expansão da experiência espacial e temporal que agora incorpora também estes ambientes e tempos virtuais e remotos da experiência.

No processo de criação e execução da obra de Ciberperformance, notamos uma alteração na lógica de produção/receção que permite uma total convergência entre artista e espetador por meio dos recursos da Internet. De uma criação artística individualizada passa-se a uma criatividade em desenvolvimento, inacabada, através de um processo participativo. O que implica, dessa maneira, o fim da separação entre performer e público, isto é, a anulação da distância performativa. (Gomes, 2014). E nesse ambiente surge o conceito de “público intermedial”, que Jamieson (2008), recorrendo a uma definição prévia de Chapple e Kattenbelt (2006), caracteriza como o público que está tão aberto, disponível e mediatizado como o tipo de performance na qual participa:

Quando também o público é transformado entre espaços, media e realidades, eu proponho que o público é ele próprio intermedial. [...] o papel do público estende-se para além da participação interactiva, primeiro através da mediatização do público e depois através da confluência dos públicos simultâneos. O público intermedial inclui públicos próximos e online; participantes activos e lurkers; performers como espectadores do público e das suas próprias representações; e a fluidez de movimento (individual e colectivo) entre todos estes e qualquer outras permutações de audiência que possam imergir dentro da ciberperformance ou outras formas nas quais o público intermedial existe. (Jamieson, 2008, p. 79, apud Gomes, 2014, p. 33).

Jamieson (2008) fala sobre o conceito de público, explicando que o espectador passivo é elevado à potência de participante sem, contudo, eliminar a distância performativa num processo criativo que é aberto, inacabado, evolutivo e híbrido, como o é a ciberperformance. E nesse pensamento ela apresenta o esquema:



Figura 4. O público intermedial. Esquema criado por Jamieson (2008), *apud* Gomes (2014, p. 33)

Ao se pensar nos espaços, por exemplo, estes dois públicos estão conscientes um do outro, uma vez que há formas e diferentes espaços para acontecer uma ciberperformance. Por exemplo, há obras em que a interação é sobretudo verbal; é o caso das *lives* no *Instagram*, *Facebook*, *Tik Tok*, *Youtube* e mesmo videoconferências de plataformas como *Zoom*, *Teams* ou *Google Meet*, onde os comentários permitem que a audiência interaja com o performer e entre si; mas também há as obras no espaço virtual com projeções que permitem intervenções do público online e esse público também pode ter a participação do público do espaço físico.

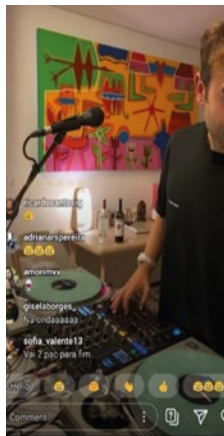


Figura 5. Screenshot da Live do Demo, integrante da Banda Expensive Soul, realizada em 2020. Imagem cedida do arquivo pessoal do artista de média-arte Hugo Canossa

A figura acima ilustra uma das muitas *lives* que aconteceram em 2020, onde artistas das artes performativas, em sua maioria, realizavam apresentações online e havia a participação da audiência com textos que sugeriam repertórios, peças para o espetáculo em andamento e outros a seguir; cumprimentavam-se entre si ou mesmo passavam a participar em vídeo, quando os artistas os convidavam, estando previamente combinado ou mesmo num momento de improviso. Um outro exemplo de performance muito parecida com a ideia de participação do público proposta por Jamieson, aconteceu em junho de 2020, uma parceria entre o Teatromosca e a Câmara de Oeiras, a ciberperformance *Jardins Esquecidos*.



Figura 6. Produção multissensorial do Teatromosca a partir do Parque dos Poetas em Oeiras. Foto: DR. Disponível em <https://www.tveuropa.pt/noticias/producao-multissensorial-do-teatromosca-a-partir-do-parque-dos-poetas-em-oeiras/>

A ciberperformance “Jardins Esquecidos” faz parte do projeto “Modos de Ver”, uma parceria entre a Companhia Teatromosca e a Câmara de Oeiras, Portugal. Estreou no dia 5 de junho de 2020, às 21h00, através da plataforma Zoom e esteve em cartaz por dois meses. Por meio de ligações entre obras, autores nacionais e internacionais, criou um espetáculo construído com recurso às tecnologias digitais, onde, por meio de documentos autênticos, tais como objetos, cartas, fotografias, postais, etc, foi concebida “uma intrincada narrativa em torno da vida de

um pescador e uma professora de Oeiras, uma história romanceada que, progressivamente, se vai complexificando, à medida que cada espetador vai sendo convidado a “submergir”¹⁰ na história deste casal que viveu em Portugal nas décadas de 1950 e 1960”. Ao mesmo tempo em que a narrativa é contada, os espectadores são “transportados” pelos caminhos do parque em Oeiras, onde exploram as imagens de “jardim” e “paisagem”, de modo a associarem-se a noções como crença, poder, ordem, expressão cultural, expressão pessoal ou identidade. A ciberperformance desafia os elementos da audiência a encontrarem em suas casas, nos seus objetos pessoais, mobília, cheiros e nas memórias, o cenário e os adereços deste espetáculo. E, assim, público e performers se confundem, colocando em causa o papel de uns e de outros durante os processos de criação e realização da obra.

A ciberperformance nativa leva-nos a repensar o conceito de performance, à medida que obriga a considerar o dispositivo tecnológico simultaneamente como mediador e agente ativo da obra artística, que foi criada exclusivamente para o ambiente cibernético.

4. Dos mundos virtuais às plataformas de Streaming: a Transposição

Dos anos 2000 a 2014, os mundos virtuais tiveram grandes avanços em termos de participação de utilizadores e criações artísticas por meio de congressos e festivais. A plataforma UpStage, por exemplo, surge em 2004, promovida pelo grupo *Avatar Body Collision*, do qual fazia parte Helen Jamieson. Anteriormente, o grupo realizava criações por meio das plataformas *The Palace* e *I Visite*. A plataforma é gratuita e de código aberto, reúne possibilidades da utilização de textos, gráficos, áudios, webcams, animação e desenho ao vivo, o que motivou a realização de inúmeras perfor-

mances entre 2007 e 2014, sediando festivais de ciberperformances. Isaacsson (2021) realça que, graças à multiplicidade de ferramentas, Upstage tornou-se um espaço de interação intermedial, onde a presença e as ações dos performers e dos espectadores se fazem por meios diversos, desde a utilização da escrita, colagens de imagens pré-gravadas, sons, entre outros recursos. Abaixo temos o exemplo da performance “Come & Go, performance no 070707 UpStage Festival e no 121212 UpStage Festival of Cyberformance, baseada na peça curta de Samuel Beckett (1965), essa foi a primeira ciberperformance realizada pelos *Colliders* com roteiro publicado.



Figura 7. Performance Come & Go, disponível em <http://www.avatarbodycollision.org/>

Já o Second life é um metaverso criado em 2003 pela Linden Lab e define-se como “um mundo 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você.” (Duarte, 2016). As possibilidades para a produção cultural em geral e para a ciberperformance, em especial, foram bem visíveis no desenvolvimento de plataformas para a performance online e na utilização de mundos virtuais, como o Second Life, por vários performers, como, por exemplo o colectivo Second Front; o projecto Senses Places; o festival de performance Interact (Gomes, 2014).

10. Texto disponível em <https://www.tveuropa.pt/noticias/producao-multissensorial-do-teatromosca-a-partir-do-parque-dos-poetas-em-oeiras/>, consulta realizada em 16/06/22.

Um dos exemplos de ciberperformance no Second Life é Senses Places ou Lugares sentidos, um projeto advindo da dança-tecnologia que questiona a redução da nossa “inteligência corporal”, produzindo um ambiente híbrido e corporalizado onde os participantes interagem física e virtualmente entre si e com o ambiente. São instalados sensores nos corpos dos participantes que permitem a utilização de dados biométricos na interação com os ambientes virtual e físico. (Valverde, 2016).



Figura 8. Avatares numa performance participativa do projeto Lugares Sentidos / Senses Places no Second Life® © Isabel Valverde. (Valverde, 2016, p. 47)

No cenário das artes performativas, a transitoriedade é acompanhada pela necessidade de contrariar esse ímpeto efêmero por meio de documentação e registo. Nesse sentido, o surgimento de plataformas digitais como o Youtube (ainda que não substitua a experiência “ao vivo”) permitiu não apenas a possibilidade de transmitir em tempo real, mas ainda deixar gravada no ciberespaço essa performance, produção e/ou processo criativo para arquivo e futuras produções. (Azevedo, Centeno e Jürgens, 2013).

Recorde-se que, no que diz respeito à etimologia da palavra YouTube, temos “You”, ou seja, o próprio indivíduo como recetor e transmissor da difusão, e “Tube”, isto é, um tubo de eletrões que se ligam à tela da televisão (Bañuelos, 2009, apud Chalaça, 2020, p. 19). O Youtube incita assim os utilizadores a divulgarem os seus próprios conteúdos através

do slogan: “Broadcast Yourself” (Divulgue-se a si mesmo). Atualmente, podemos considerar o Youtube como uma plataforma que ilustra o contexto da vida dos usuários, uma vez que amplia as possibilidades de artistas registarem e disseminarem suas criações audiovisuais, muitas delas referentes à sua própria vida cotidiana. A partir dela, criou-se uma profissão por parte dos usuários produtores de conteúdos digitais, o “youtuber”, que tem um canal onde partilha assuntos específicos para a sua audiência, através de “vlogs”¹¹, experiências de autoexibição online que circulam por meio de espetacularizações de si. O que antes era considerado como privado torna-se acessível aos olhos de uma audiência.

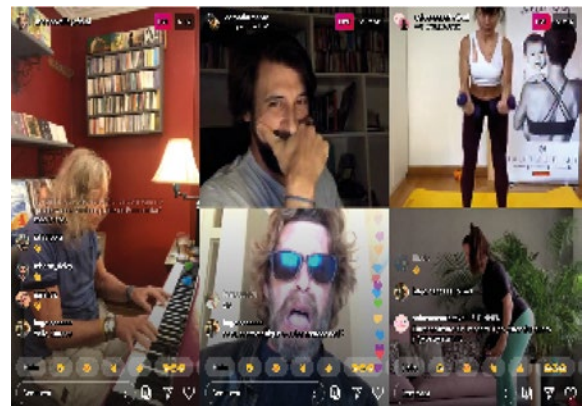


Figura 9. Screenshots de live streams no Instagram (Canossa e Rocha, 2021, p. 220)

De 2008 para cá muitos recursos foram atualizados, além da propagação do movimento DIY (*Do-It-Yourself*), que buscava a autossuficiência, a criação personalizada e faz parte da cultura do compartilhamento que habita o ciberespaço. (Lucentini,

11. Essa nomenclatura faz menção aos blogs em forma de vídeo que são postados nas redes online. O termo blog nomeia uma prática de exposição da intimidade que remonta aos diários íntimos, redigidos por seus donos, aos quais somente eles teriam acesso. Em forma de pequenos textos, chamados de posts, os usuários podem dar a ver um relato individual de suas vidas cotidianas. (Mendonça e Salgado, 2012, p. 96)

2019). Bertelli (2015) afirma que o Youtube trouxe o desejo de performar para o mundo, para a realidade cotidiana de todos, *performers* ou não, e relembra o debate de James Westcott (2011) no *New York Times* cujo título questiona “Did Youtube kill performance art?”. Nesse artigo, “A Culture perform yourself”, o autor levanta questões sobre a banalização e a capacidade de a audiência se emocionar ou de se chocar diante da vídeo-performance.

Além do Youtube, as redes sociais também se tornaram espaços de fruição artística, principalmente nos confinamentos pandêmicos entre 2020 e 2021, quando os artistas encontraram nas redes sociais e plataformas de videoconferência como Zoom, Google Meets e Microsoft Teams meios para a sobrevivência artística.

Nesse sentido, principalmente durante a pandemia Covid’19, aconteceram muitas *lives* em simultâneo no *Instagram* e por vezes na app e também no *Youtube*:

“Nas *lives* as audiências passaram a ter disputas acirradas, uma vez que aconteciam inúmeras *lives* ao mesmo tempo e não apenas dos artistas, os indivíduos de modo geral também queriam integrar essa nova realidade mediática” (Canossa e Rocha, 2021, p. 220).

E nesse momento tivemos o fenómeno da transposição, pois, com a impossibilidade das apresentações públicas nos diversos segmentos das artes performativas, a primeira estratégia, como define Gomes (2021) foi reativa, ou seja, perante a situação inesperada, o foco inicial foi mobilizar e apenas transpor as obras do meio presencial para o online. Todavia, a transposição do presencial para o digital foi melhor sucedida nos artistas e grupos que já estavam preparados para isso, quando já existiam experiências prévias à pandemia, que, de alguma forma, facilitaram a mudança.

5. Da Instabilidade à Inovação

Mas, ao mesmo tempo, os nativos digitais encontraram caminhos e motivações para ir além da simples transposição da exposição ou performance

tradicional para as redes sociais e mídias digitais. Um exemplo é a peça “What Do We Need to Talk About?” do autor Richard Nelson, que aconteceu no Zoom e foi transmitida pelo Youtube na página do grupo.



Figura 10. Shortscreen da peça “What Do We Need to Talk About?” Disponível em <https://www.thewrap.com/what-we-need-to-talk-about-theater-review-richard-nelson-apple-family/>

A peça apresenta a família Apple em conversas no Zoom sobre suas vidas agora suspensas e em quarentena. Eles falavam sobre compras de supermercado, amigos perdidos, novos empreendimentos, tudo em um momento em que a conversa humana (e a arte) eram muito necessárias¹².

“*Cyber-Changes*” ou “Mudanças Cibernéticas” é um outro exemplo inovador. A ciberperformance foi realizada pelo grupo alemão Rara Perform-Art e foi transmitida no seu canal em abril de 2020, como se se tratasse de uma versão fetiche sombria de “*Nothing Lasts Forever*”. A apresentação inclui pintura ao vivo, escultura, movimentos de dança, todos os atos combinados

12. Meyer, D. (2020). Stream of Richard Nelson’s What Do We Need to Talk About? Returns for Extended Run Online. Disponível em <https://playbill.com/article/stream-of-richard-nelsons-what-do-we-need-to-talk-about-returns-for-extended-run-online>, consultado em 08 de outubro de 2022.

com música, no mais puro exemplo das novas produções que utilizam em suas performances híbridas toda forma de arte.



Figura 11. “Cyber-Changes” – Rara Perform-Art & Dr Hoffmann; Fiction Recorder Performance Live Streaming Project (2020). Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=4bJYmAyN_NY

No ensino superior tivemos algumas boas partilhas de ciberperformances que utilizaram muita criatividade e inventividade nas aulas, com professores que não se limitaram apenas a transferir conteúdos do ensino presencial para o online, mas que criaram aulas especificamente para o meio cibernético. A artista, investigadora e professora Laurie Anderson foi um desses destaques. Anderson, em 2021, lançou uma série com 6 episódios, contendo 6 aulas online para a Universidade de Harvard, intitulada “Spending the War Without You: Virtual Backgrounds, Norton Lectures,” transmitidas via Zoom e disponíveis no *Youtube*. Scherlis (2021) comenta sobre sua experiência em relação às aulas a que assistiu do Norton Lectures, tanto no contexto presencial quanto virtual. Nas aulas presenciais, lembra os professores em 2017, a falarem para uma multidão no *Sanders Theatre*, onde os professores eram vistos em uma sala grande, como figuras minúsculas e iluminadas. E no mundo virtual, durante o confinamento, falava com Anderson no seu portátil, o que lhe parecia ao mesmo tempo uma figura mais íntima, mesmo estando mais distante que seus antecessores. A professora Anderson geralmente prefere públicos

que não estão realmente lá: nos anos 90, ela descreveu seu público ideal como sem corpos, pessoas que não possuem nomes, nem histórias, fora do tempo e do lugar. Tal como a artista refere na sua segunda palestra: “Estou falando com a parte de vocês que não fala”¹³. Scherlis (2021) considera ainda acertada a escolha de Laurie Anderson como a primeira Professora de Norton a dar uma palestra para um público invisível e desencarnado, pois, num webinar Zoom, somos todos sem corpos.

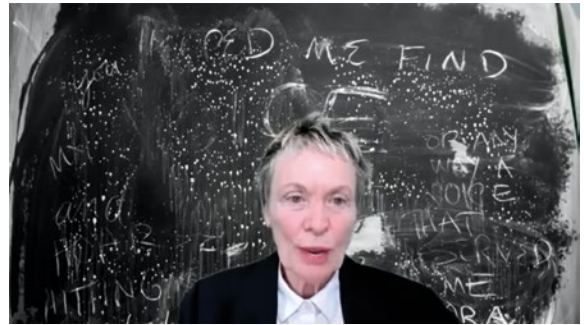


Figura 12. Norton Lecture 1: The River | Laurie Anderson: Spending the War Without You. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6LuKgGn5e2g>

Nas suas aulas, Laurie Anderson preferia mostrar em vez de contar, entendendo que o Zoom é um meio como qualquer outro, mas que fornece ferramentas para aparecer com uma cabeça fluutuante, um fundo que pode ser trocado, como um antigo quadro de cinema, onde o artista pode se materializar e desaparecer em um mundo de realidade virtual personalizado. O pensamento criativo apresentado em suas ciberperformances nos faz refletir que “O estímulo a um pensar criativo e inovador tem um papel indispensável na vida dos docentes, que necessitam buscar estratégias para o desenvolvimento desses aspectos na vida dos seus

13. Tradução nossa. Originalmente: “‘No Bodies,’ people that have no names, no histories. They’re outside of time and place.” “I am talking to the part of you that does not speak,” (Scherlis (2021), s/p).

educandos” (Tussi, Neves e Fávero, 2022, p. 741). O ensinar arte transcende as narrativas, corpos e presencialidades.

Considerações Finais

O contexto histórico da performance, desde o seu conceito em linhas gerais até a sua abordagem no campo das artes performativas e consequente utilização ligada as tecnologias digitais, nos conduz a uma reflexão sobre a abrangência do seu conceito enquanto experiência única e em tempo real.

No decorrer do texto, foram apresentados conceitos sobre performance digital, ciberperformance e ciberperformance, além de alguns estudos de caso associados a esses gêneros, de modo a explorar a transformação, transposição e/ou inovação dessa evolução da ciberperformance, tanto do ponto de vista da prática artística, como nos processos de criação e transmissão.

Com a pandemia de Covid’19 e a geração do movimentado trânsito online, tivemos o espaço cibernético povoado por lives, videoconferências e uma aceleração de experiências artísticas que saíram do estado presencial para o digital, naquilo que, no campo da média-arte digital, optamos nessa investigação por denominar de ciberperformance.

Os próximos passos dessa investigação buscam aprofundar estudos de caso sobre ciberperformances que aconteceram durante e após os confinamentos, bem como promover eventos com artistas de média-arte digital e artes performativas que desenvolvam ciberperformances na atualidade. Em geral, destacamos a conclusão de Gomes (2021) baseada em Sullivan (2020), que reitera que as actuações online têm o potencial de explorar novas formas de interacção com o público, uma vez que permitem aos artistas, grupos e associações desenvolver novas formas performativas, gerar interacções online e envolver o público numa experiência mais colaborativa. Na próxima etapa do projeto, pretende-se ainda compreender de que modo o ensino da ciberperformance poderá enriquecer os currículos e contribuir para a formação de performers e de audiências com uma exigência crítica mais amadurecida na fruição de experiências estéticas digitais.

Referências bibliográficas

- [1] Azevedo, P; Centeno, M.J.; Jürgens, S. (2013). Novas ferramentas de comunicação online, arquivo e comunicação em vídeo para base de dados das artes performativas. In 8º SOPCOM-Comunicação Global, Cultura e Tecnologia.
- [2] Bernstein, A. (2017). Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. Revista sala preta, vol. 17, n. 1, p. 400-419.
- [3] Bertelli, A. (2015). “Perform Yourself”. A performance art no Youtube. Dissertação de mestrado em Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. São Paulo: USP.
- [4] Canossa, H.; Rocha, R. (2020). Artefactos à Distância: a nova media-arte em tempos de pandemia 2020. In Proceedings of 2nd International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo2020. November 26-27, Faro: CIAC, ISBN:978-989-9023-32-1.
- [5] Carlson, M. (2018). *Performance: A critical introduction*. Third Edition. London; New York: Routledge.
- [6] Causey, M. (2006). *Theatre and performance in digital culture: from simulation to embeddedness*. London: Routledge.
- [7] Chalaça, M. (2020). Influenciadores digitais de tecnologia no Youtube. Tese de mestrado apresentada à Universidade Católica Portuguesa para obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, vertente Comunicação, Marketing e Publicidade. Universidade católica portuguesa.
- [8] Duarte, S. (2016). Ciberperformance, Second Life e Synthetic performances. Ouvrir: Uberlândia, V.12, N.2, p. 448-460, ago/dez.
- [9] Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of the New media in theater, dance, performance art and installation*. The MIT Press, London: Cambridge, Massachusetts.
- [10] Glusberg, J. (2013). A arte da performance. Tradução Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva. ISBN: 978-85-273-0675-1
- [11] Gomes, C. (2012). Me Myself and I: A Ciberperformance no Metaverso. Interact-Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. Vol 36, disponível em evistainteract.pt/19/me-myself-and-i/
- [12] Gomes, C. (2013). Ciberperformance: a performance em ambientes e mundos virtuais. Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- [13] Gomes, C. (2014). A internet como um lugar intercriativo e produtilizado – o caso da ciberperformance. In: Avanca Cinema International Conference. Avanca: Cine-Clube de Avanca, p. 25-38

- [14] Gomes, I. M. S. (2021). A digitalização do teatro em Portugal e a pandemia de COVID-19. Tese de mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação. Lisboa: Instituto Universitário de Lisboa.
- [15] Isaacsson, M. (2021). Teatro e tecnologias de presença à distância: invenções, mutações e dinâmicas. *Urdimento – Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 3, n. 42, dez/21.
- [16] Jamieson, H. V. (2008). *Adventures in Cyberformance - Experiments at the interface of theatre and the internet*. Tese de mestrado, Drama, Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology.
- [17] Jamieson, H. V. (2022?). *Cyberformance*. Disponível em: <https://www.creative-catalyst.com/cyberformance/> Consultado em: 26 de julho de 2022.
- [18] Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34. ISBN: 8573261269.
- [19] Lucentini, V. B. (2019). *Telectrópera: Performances, estéticas histórias, tecnologias e corpos sonoros*. Tese de Doutorado em Estética e História da arte. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- [20] Najima, F.M. (2020). *Ciberperformances e a Cibernética*. *Revista outras Fronteiras*. Cuiabá-MT, Vol. 7, N.1, jan./jul., 2020, p. 1-19, ISSN: 2318-5503.
- [21] Papagiannouli, C. (2011). *Cyberformance and the Cyberstage*. *The International Journal of the Arts in Society*. Vol 6, n. 4 (2011), p. 273-282.
- [22] Rago, L. (2021). O que é arte decolonial? O que artistas como Claudinei Roberto, Daniel Caballero e Denilson Baniwa têm para contar sobre isso. Disponível em <https://www.bigornaart.com/o-que-e-arte-decolonial/>, consultado em 22/06/22.
- [23] Remshardt, R. (2008). *“Beyond Performance Studies: Mediated Performance and the Posthuman”*. *Cultura, lenguaje y representación/culture, language and representation*. ISSN1697-7750 Vol. VI, p. 47-64.
- [24] Róman, J.C. (2012). *Tradição e descontinuidade na performance*. Traduzido do espanhol por José Gabriel Martins. In: *Artes Performativas: novos discursos*. Né Barros, Juan Carlos Román e Maria Helena Maia. Porto: CEEA | Centro de Estudos Arnaldo Araújo da CESAP/ESAP, 1ª edição, ISBN: 978-972-8784-35-5.
- [25] Schechner, R. (2013). *Performance studies: an introduction*. Third Edition. London; New York: Routledge.
- [26] Scherlis, L. (2021). *I Am Talking to the Part of You that Does Not Speak*. *Harvard Magazine*. Disponível em <https://www.harvardmagazine.com/2021/11/laurie-anderson-delivers-2021-norton-lectures>, consultado em 02 de setembro de 2022.
- [27] Silva, A.R.A.B. (2019). *A arte da Performance em plataforma digital: um estudo sobre a interação e a interatividade a partir da obra de Celina Portella*. Tese de mestrado em história, política e bens culturais, Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas.
- [28] Silva, U. R.; Senna, N. C. (2020). *Epistemologias e culturas silenciadas: Por uma formação decolonial em artes*. *Revista Educação, artes e inclusão*. Vol.16, n3, jul/set. ISSN: 1984-3178.
- [29] Tussi, G.B; Neves, E.A; Fávero, A. A. (2022). *Aprendizagem criativa e formação docente no Ensino Superior*. *Revista Educar Mais*, vol. 6, p. 737-747, e-ISSN 2237-9185.
- [30] Valverde, I. (2016). *Dança e Culturas de Rede*. Salvador: UFBA. 67 p ISBN: 978-85-8292-097-8.
- [31] Zumthor, Paul. (2018). *Performance, recepção, leitura*. Tradução: Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich. Ubu Editora, ISBN: 978-8592886721.

Bio

Rosimária Rocha é investigadora no CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação, no projeto EXPL/ART-PER/0788/2021 – CyPeT – “Desenvolvimento de um modelo pedagógico novo para o ensino de ciberperformance no ensino superior; Doutora em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta/Universidade do Algarve (2022); Mestre em Artes-UFBA; Pós-graduada em Gestão Integrada (FNMV); Graduada em Música (Unis) e Pedagogia (Unimontes). Artista multimédia e professora de música. transita pelas linguagens das artes sonoras e performativas, com as quais desenvolve investigações em Música, Arte e Tecnologia

Célia Vieira é professora associada da Universidade da Maia (Porto, Portugal) e investigadora do CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação, onde integra a equipa do Projeto CyPeT. Doutora em Literatura Comparada pela Universidade do Porto, possui numerosas publicações nos domínios da literatura comparada (domínios português, francês e espanhol), das humanidades digitais e dos estudos intermédia.

Mirian Tavares é Doutorada em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia. É coordenadora do CIAC – Centro de Investigação em Arte e Comunicação e Professora Associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade do Algarve (UAlg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital, lecionado em parceria entre a Universidade do Algarve e a Universidade Aberta. No plano internacional assume a vice-presidência da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH. As suas áreas mais recentes de investigação são: Comunicação, Média-Arte Digital, Cinema, Artes Visuais e Cultura e Artes.

Inês Guerra Santos é licenciada em Relações Internacionais pela Universidade do Minho, Mestre em Estudos Económicos e Sociais pela mesma Universidade e Doutorada pela Universidade de Salamanca (2009) exerce funções docentes na Universidade da Maia como Professora Associada no Departamento de Ciências da Comunicação e Tecnologias da Informação. Integra diferentes Projetos de Investigação a nível nacional e internacional. É investigadora integrada no CITEI/CIAC.

Como citar e licença

Rocha, R.; Vieira, C.; Tavares, M. & Guerra Santos I. (2023). Da performance digital à ciberperformance: transformação, transposição e inovação. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/10.34623/cnqz-6d53>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.