



O EXPERIMENTO ILHAS
Jogos performativos em campo expandido

EL EXPERIMENTO ISLAS
Juegos performativos en campo expandido

THE ISLANDS EXPERIMENT
Performative games in expanded field

Nathan Tejada de Podestá¹
Marcos Aurélio Bulhões Martins²

Resumo

Neste artigo apresentamos notas para uma análise crítica sobre o processo de construção do experimento ilhas, uma série de jogos performativos em campo expandido que foram realizados através da plataforma Zoom durante a quarentena de 2020. Sem pretender encerrar o assunto o artigo está estruturado da seguinte forma: num primeiro momento discutimos a conjuntura de elaboração do experimento e os desafios que emergiram a partir desta para viabilizar sua realização. Em seguida, apontamos as contribuições das pesquisas em artes da cena e música no desenvolvimento de soluções para os desafios apresentados por meio da elaboração de uma cartografia poética de espaço, tempo e subjetividade na condução do experimento. Neste processo, discutimos formas de ocupação significativa dos espaços da casa e da plataforma e a criação de molduras teóricas para mediação dos jogos performativos, que apontam para uma relação de indissociabilidade entre som e imagem no aplicativo e entre música e cena na construção dos jogos. Por fim, analisamos as implicações educacionais das propostas desenvolvidas como um processo de desenvolvimento da complexidade interna e externa, em função de transformações estruturais para construção de novas formas de existências compartilhadas através da arte.

Palavras-chave: Roteiro Cênico; Música de Cena; Jogo; Processos de criação; Performance;

¹ Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Música da Universidade de São Paulo. Membro do Laboratório de Pesquisas Inter e Transdisciplinares em Música da Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Ribeirão Preto da Universidade de São Paulo. Membro do Laboratório de Práticas Performativas do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. E-mail: nathanpodesta@gmail.com. Áreas de estudo: “Música e educação: Processos criativos e de ensino-aprendizagem”. Pesquisa em andamento. Orientadora: Silvia Maria Pires Cabrera Berg. Bolsista CAPES.

² Um dos coordenadores do Laboratório de Práticas Performativas do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo. Performer e Diretor Artístico no Desvio Coletivo. Email: marcos.bulhoes@uol.com.br Áreas de estudo: Artes Cênicas, Práticas Performativas, Performance Urbana, Encenação Performativa, Cena em campo expandido.

Resumen

En este artículo presentamos notas para un análisis crítico sobre el proceso de construcción del experimento islas, una serie de juegos performativos en campo expandido que se llevaron a cabo utilizando la plataforma Zoom durante la cuarentena de 2020. Sin pretender cerrar el tema, el artículo se estructuró de la siguiente manera: en un primer momento discutimos la situación en la que se diseñó el experimento y los desafíos que surgieron de esta para permitir su realización. Luego, señalamos los aportes de las investigaciones en artes escénicas y música en el desarrollo de soluciones a los desafíos presentados a través de la elaboración de una cartografía poética del espacio, el tiempo y la subjetividad como forma de realizar el experimento. En este proceso, discutimos modos de ocupación significativa de espacios en la casa y la plataforma y la creación de marcos teóricos para mediar los juegos performativos, que apuntan a una relación inseparable entre sonido e imagen en la aplicación y entre música y escena en la construcción de los juegos. Finalmente, analizamos las implicaciones educativas de las propuestas desarrolladas como un proceso de desarrollo de complejidad interna y externa, en función de transformaciones estructurales para la construcción de nuevas formas de existencia compartidas a través del arte.

Palabras clave: Guion escénico, Escena musical, Juego, Procesos de creación, Performance

Abstract

In this article, we present notes for a critical analysis of the construction process of the islands experiment, a series of performative games in expanded field that were carried out using the Zoom platform during the 2020 quarantine. Without intending to close the subject, the article is structured in the following way: first, we discuss the context in which the experiment was designed and the challenges that emerged from it to enable its realization. Then, we point out the contributions of studies in performing arts and music on the development of solutions for the challenges presented through the elaboration of a poetic cartography of space, time and subjectivity during the experiment. In this process, we discuss means of significant occupation of the house and platform spaces and the creation of theoretical frameworks for mediating performative games, which point to an inseparable relationship between sound and image in the application and between music and scene in the construction of the games. Finally, we analyze the educational implications of the proposals presented as a development process of internal and external complexity, due to structural transformations for the construction of new forms of existence shared through art.

Keywords: Scenic script, Scene Music, Game, Creation processes, Performance

* * *

Introdução

A necessidade de isolamento para enfrentamento da pandemia de coronavírus trouxe como imperativo a mediação tecnológica dos processos de comunicação em ensino, pesquisa e extensão. Neste contexto, nossas pesquisas sobre processos criativos e de ensino-aprendizagem em artes da cena e música foram atingidas e se atravessaram, como parte de um estágio docente no Programa de Aperfeiçoamento do Ensino da Universidade de São Paulo e na realização de um curso sobre performance no Centro de Referência da Dança (CRD). Nesta conjuntura teve origem o experimento Ilhas, uma série de jogos performativos em campo expandido que se pautaram pela investigação transdisciplinar da relação dos sujeitos com o espaço, mediante ativação das residências dos participantes como lugar de produção artística e pela exploração do meio digital como plataforma para criação e expressão de suas pesquisas em performance.

Ilhas: um experimento de coralidade performativa no ciberespaço

Ilhas advém do isolamento social como forma de resistência poética à impossibilidade de desenvolvimento de experiências compartilhadas, em que os participantes, ilhados em suas próprias casas, reavaliam suas relações com o espaço que habitam, na medida em que realizam um processo de auto-observação da sociedade e de si e desenvolvem ferramentas para conceituação e materialização de suas concepções artísticas, através da performance. Sua construção se deu através de um experimento realizado durante a quarentena de 2020 como etapa do curso “performatividades” do CRD, Centro de Referência da Dança, em São Paulo. O experimento consistiu em uma série de **jogos performativos** (Schechner, 2006) em **campo expandido** (Monteiro, 2016; Quilici, 2014), no contexto das **coralidades performativas** (Martins, 2018) que foram produzidos coletivamente mediante a ativação de estratégias para criação e aprendizagem da cena contemporânea (Martins, 2006), envolvendo orientação coletiva

e cocriação individual de **programas performativos** (Fabião, 2013) executados durante cinco encontros semanais, pela plataforma Zoom.

O desafio inicial propunha a realização de uma oficina sobre **coralidades performativas**: a criação de um programa de performance coletiva, em espaço público. Entretanto, dada a impossibilidade de compartilhamento do espaço físico, emergiu a necessidade de investigação de um outro espaço que tornasse possível sua realização. O desafio se reconfigurou em como trabalhar a capacidade performativa no ciberespaço, conduzindo às seguintes perguntas: como podemos performar o que nos atravessa nesse isolamento social, diante da impossibilidade da existência coletiva? Como propor um encaminhamento que levasse a um trabalho de coralidade performativa que nos integrasse?

A ativação do ciberespaço se deu, inicialmente, através da alocação de endereços para a conexão e a criação de links para atividades específicas, em diferentes servidores. Um primeiro link para os encontros semanais na plataforma Zoom, outro para comunicação coletiva, compartilhamento de instruções e referências, via Whatsapp e um terceiro, para compartilhamento dos processos e progressos individuais, em um grupo fechado, no Facebook. Deste modo, o redesenho das atividades permitiu aprofundar a proposta performativa, com a estruturação da investigação em uma **tripartição espaço - tempo - subjetividade**, que explorou a relação dos participantes com as suas casas, seus sentimentos diante da pandemia e do isolamento social, ao articular o real e a experiência artística midiática.³

As relações com o espaço e a ativação da casa como local de produção artística

³ Uma vista do experimento de coralidade proposto em Ilhas pode ser acessada em: <https://www.youtube.com/watch?v=56aru0uqUOI&t=1s>

Na medida em que nos convidou a refletir sobre as possibilidades de elaboração e expressão artística no contexto do isolamento, o experimento conduziu a uma investigação da relação dos sujeitos com o espaço que teve nos trabalhos de Bachelard (1993) e Bollnow (2019) fonte de interlocução para a elaboração de um dispositivo de criação artística. Estes autores traçam uma relação entre o espaço e a subjetividade a partir de uma abordagem fenomenológica que, ao recusar tomar os espaços como meros objetos adentra no universo simbólico para refletir, no nível da consciência subjetiva, sobre a significação dos espaços pelos indivíduos. Deste modo refletem sobre formas de ocupação dos espaços, no viés filosófico e sobre a criação de um devaneio poético que perpassa os espaços da casa, no universo artístico. Em ambos os casos o que nos interessou não foi adentrar na fenomenologia, mas realizar um convite a olhar o espaço cotidiano sob uma ótica deslocada para promover o desenvolvimento de um olhar artístico, que introduz mecanismos de estranhamento poético, na criação de um devaneio artístico.

Bachelard (op.cit.) reflete sobre as relações simbólicas pelo viés da relação realidade e imaginação na construção de um ideário artístico. O autor cartografa espaços como o sótão, o porão, os corredores, o quarto, a gaveta, o cofre, o armário, o ninho, a concha, os cantos, a imensidão, desenvolvendo uma linha de reflexão em torno das relações oníricas que transcendem do espaço físico e da materialidade, de modo a “desenvolver uma verdadeira psicologia da casa” (Bachelard, 1993, p. 366).

Ao apresentar um estudo sobre a obra Celeri e Pereira (2018), indicam que para o autor a cartografia dos espaços da casa permitiria “distinguir todas as imagens” e “revelar a alma da casa”; apontando, para uma busca existencial numa espécie de “meditação-exaltação” cuja transação da espacialidade poética produz “infinitos diferentes” em buscas de grandezas relativas (CELERI e PEREIRA 2018, p.278). Neste sentido, para os autores, a cartografia revela não apenas as relações do consciente, mas

as relações entre espaço e inconsciente em uma leitura da realidade que transcende para as camadas psicológicas, denotando informações cruzadas sobre a relação entre o ser e o espaço. Por meio desta, revelam-se tensões entre o mundo físico e a imaginação e transcende-se a relação entre o espaço público e o espaço privado, através de reflexões que aproximam o espaço da poesia e da arte à reflexões filosóficas e psicológicas (Celeri e Pereira, 2018).

Por outro lado, Bollnow convida a reconsiderar o espaço como objeto de estudos filosóficos. Para o autor a filosofia sempre tratou muito do tempo, mas se ocupou pouco do espaço. Neste sentido, ao desenvolver uma investigação sobre o tema, argumenta que a noção matemática de espaço como algo homogêneo e isotrópico é artificial, pois o espaço tem densidades diferentes na medida em que é carregado de sentido pelos sujeitos que o ocupam (Bollnow, 2019).

Para o autor a casa tem um caráter central e íntimo na relação dos sujeitos com o espaço, de tal modo que o espaço ao redor da casa é dotado de maior significação. Assim, relaciona-se o espaço da casa e o espaço do mundo destacando o abrigo pela casa, a parede e a porta como pontos de demarcação entre o mundo interno e o mundo externo e a fechadura e a janela como pontos que estabelecem um contato visual entre estes dois universos. Neste sentido, ao desenvolver a noção que o mundo é finito e vasto (sendo esta uma questão de horizonte e perspectiva a ser desenvolvido), o autor expande o pensamento de Bachelard na direção de uma filosofia do espaço, levando à reflexão de que não adianta apenas estar presente, ou preencher os espaços com objetos sem nenhum sentido, mas é preciso ocupá-los de maneira significativa.

Estas referências à filosofia e a poética de Bachelard e Bollnow buscaram estimular um olhar menos óbvio, menos comum sobre a casa, a partir do qual chamou-se atenção para a seguinte questão: que relação tem o espaço com a minha subjetividade? Por meio desta, convidamos o participante performer a olhar criticamente para o espaço

da própria casa e desenvolver a sua própria cartografia poética: a percorrer sua casa, observar e escolher um espaço que fosse significativo para si e que contribuísse para materialização de sua sensação diante do isolamento. Qual espaço poderíamos escolher para a realização do programa performativo? Qual espaço revela esta subjetividade em nós que favorece sua expressão?

A questão central é, então, como estes conceitos e abordagem teóricas estimularam investigar a relação entre o espaço e a subjetividade, provocando os performers a investigarem as relações entre aspectos da sua subjetividade e do espaço em que habitam. Estas concepções ajudaram a criar uma espécie de dispositivo artístico: um conceito de encenação (ou de estrutura de jogo de cena) cuja moldura teórica foi utilizada para mediação de cartografias dos espaços da casa. É esta moldura, organizada em uma estrutura de jogo que se converte em estímulo para os participantes desenvolverem suas ações.

A ocupação do ciberespaço e a mediação tecnológica da presença

A partir da contextualização realizada e das reflexões apresentadas passamos a reconsiderar o meio digital como objeto de estudos artísticos. Questionamos maneiras de se ocupar o ciberespaço e investigamos possibilidades de elaboração e expressão artística através das plataformas utilizadas no experimento, com especial atenção para a plataforma Zoom, na qual foram realizados os encontros síncronos coletivos. Esta investigação, apontou para o seguinte questionamento: de que maneira, a mediação tecnológica da presença e as múltiplas opções que cada performer pode desenvolver, de forma centrada em seus programas, ou nas relações com os outros pela plataforma, intensifica a complexidade da relação espaço-tempo-subjetividade?

De forma crítica, discutimos que a mediação tecnológica traz como desafio a articulação do real com a experiência midiática, as possibilidades de edição e

manipulação tecnológica da performance e, simultaneamente, o risco de se transferir as relações humanas para um modo virtual de existência, levando a um aumento do individualismo e a perda do senso de comunidade (Benjamin, 1973). Em ambos os processos, na condição do isolamento a impossibilidade de compartilhamento do espaço público fez da casa um bunker: um local de aprisionamento e proteção. Este movimento de sobrevivência, contudo, se converteu em resistência, através do hackeamento da estrutura das plataformas utilizadas na condução do experimento.

Por meio desta abordagem objetivamos adentrar, dominar e apoderar do modo de funcionamento do Zoom: suas ferramentas e configurações (inclusive as não-usuais, ou não-convencionais) para manipulação de seus recursos expressivos, suas potencialidades e precariedades a fim de ressignificar seu uso cotidiano e provocar um deslocamento crítico de sua função utilitária (das reuniões de negócios às conversas cotidianas) de modo a criticar-se, difundir-se, espalhar-se, estender-se por meio destas e promover a busca por novas formas de existência compartilhada.

Esta proposta se consolidou através da instauração de um processo experimental de auto-observação referencial, crítica, autoaprendizagem compartilhada, experimentação e reinserção de elementos trabalhados pelo grupo dentro do próprio grupo. (Qvortrup, 2003). Processo que se estabeleceu nas diferentes rodadas dos jogos, ativando sua função agonística, da retórica e discussão (Huizinga, 1966), de tal modo que ao problematizar as escolhas individuais no âmbito do experimento e dominar o modo de funcionamento das estruturas do aplicativo, foi possível debater possibilidades de manipulação artística dessas estruturas pela performance em tempo real.

Por meio deste processo chegou-se ao entendimento da existência de uma relação indissociável entre som e imagem no aplicativo e em seu desdobramento na elaboração de um conceito de **indissociabilidade entre música e cena** como forma de

condução do experimento. Debateu-se, através deste conceito a possibilidade de ocupação dos espaços da plataforma com o som, as formas pelas quais o som promove a edição de imagens em tempo real no aplicativo e o desenvolvimento de ferramentas de performatividade musical em campo expandido. Em um processo de retroalimentação este conceito se desdobrou em um *work in progress*, com reestruturação constante das propostas artísticas na medida em que os jogadores passaram, a partir deste, à possibilidade de propor alterações na dinâmica de ritmo e edição de imagens, através do som de suas ações.

A relação com a temporalidade e os jogos performativos

A tripartição espaço – tempo – subjetividade conduziu a proposta de encenação em campo expandido estabelecendo, como regra, limites. Como vão se desdobrar no tempo as ações individuais em relação ao espaço escolhido? Como organizar temporalmente as proposições individuais de modo a articulá-las coletivamente? De que maneira alcançar uma visão polifônica, de simultaneidade de espaços, corpos e subjetividades por meio da plataforma? Tendo a abordagem de jogo como eixo metodológico dos processos de criação, a orientação levou à proposição de um contexto, o agora: uma determinação do tempo como regra de jogo a partir da cartografia dos espaços da casa.

Após a escolha do espaço os performers foram estimulados a propor uma ação ou presença como forma de estranhar poeticamente este espaço, salientando-se o estranhamento da presença do corpo: um confronto, ou estranhamento do que seria o comportamento comum nesta casa. A performance não seria, então, uma mimese, ou representação, do real, mas um estranhamento do real, ou poética do real. Esta poderia ser alcançada através de procedimentos como repetição minimalista de movimentos, superposição de movimentos díspares, construção de um corpo onírico, fantástico,

corpo em estado que normalmente não se encontraria naquele espaço e com o uso de materiais, objetos, iluminações, sonoridades, etc., como possibilidades de deslocamento do que seria uma cena real, cotidiana.

Ao aprofundar a investigação foram estabelecidas as seguintes regras de temporalidade: 1) os performers deveriam estar em cena até o fim do jogo; 2) Suas ações deveriam estar em foco por 1 '30". A estrutura dramatúrgica aberta não previu a fixação das ações individuais no que diz respeito à entrada e saída de cena. Não havia um roteiro que distribuía as ações no tempo de modo prévio, estabelecendo assim um jogo radical da temporalidade: um jogo de escuta que do ponto de vista da música pode ser lido de diferentes perspectivas, sob a ótica da improvisação musical (Costa, 2016; Cobussen, 2017; Podestá et al., 2020).

Como forma de mediação deste jogo a condução do trabalho se recusou a dirigir o desenvolvimento no tempo das ações: não fazer escolhas quanto ao roteiro, nem determinar as ações individuais, mas fazer as pessoas jogarem.⁴ Esta atitude levou a um processo de criação coletiva que envolveu escuta e atenção às interações para estabelecimento de diálogos e interferências artísticas através da relação de indissociabilidade entre imagem e som.

Neste processo foram delimitados parâmetros de criação e performance artística por meio da composição de partituras abertas em programas de performatividade do som e da problematização de escolhas relacionadas à musicalidade. Por meio destes parâmetros os performers foram convidados a trabalhar a estruturação da sonoridade

⁴ Em geral os criadores amarram o roteiro no tempo e espaço em uma estrutura que consta de introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão. Manuais de roteiro de cinema, como Doc Comparato (1995), reafirmam esta dinâmica realista de narrativa que tem como estrutura básica um modelo/manual que ensaia-se à exaustão para afinar o roteiro no tempo e espaço. O jogo proposto não tinha esse ensaio. As ações não foram marcadas, mas cada performer foi um pouco compositor desta estrutura rítmica de suas ações no tempo.

de suas ações, através da investigação de possibilidades sonoras relacionadas à composição da cena, criação de molduras sonoras para suas ações e realização de interferências dinâmicas com o som nas ações dos demais performers.

Esta abordagem conduziu uma proposta de performatividade sonora, mediante ativação de **sons performativos**, uma categoria teórico performática que remete à noção de performativo de Austin (2018) e seu desenvolvimento artístico (Féral, 2009; 2012; 2015) para conceituar sons que executam uma ação. Tal proposta apontou como possibilidades a articulação de sons corporais e de objetos da casa, fala dialógico-responsiva, organização de fluxo de pensamentos e sonoridades da memória, fragmentos de canções cantadas ou reproduzidas com dispositivos de áudio, buscando ressignificação do som do real para ocupação significativa do espaço com o som.

Estabeleceu-se, assim, um jogo performativo em campo expandido no qual os performers foram convidados a pensar sua própria atuação como uma performance musical. Um jogo de escuta que tinha como desafio essencial ouvir as sonoridades e os textos das diferentes janelas do aplicativo para interagir com estas de modo a alcançar uma visão polifônica, de simultaneidade e superposição dos espaços segundo a relação de indissociabilidade entre som e imagem, como forma de realização de edição e montagem em tempo real.

As estruturas de espaços-musicais e o jogo de performatividade sonora

Para mediar os jogos performativos foram criadas estruturas de espaços-musicais, que objetivaram unificar as construções individuais, organizando a forma da composição/performance em cinco partes: 1) Fechadura misteriosa; 2) Fogão Neon; 3) Privada Rock; 4) Purificação e 5) Janela do Mundo. Estas estruturas se agruparam em: a) Introdução (Fechadura misteriosa); b) Desenvolvimento (Fogão neon, Purificação, Privada Rock) e c) Coda (Janela do mundo).

Cada estrutura foi criada a partir da cartografia dos espaços e em diálogo com a teoria das cores (Goethe, 2013), suas utilizações culturais (Gage, 1999), a música aleatória de John Cage (Rossi, 2015), às sonoridades múltiplas de Rogério Duprat (Gaúna, 2002) e a música-teatro de Gilberto Mendes (Magre, 2017). Compôs-se mediante articulação entre som e luz, ao confundir a câmera com o olhar do espectador e manipular a luz (e a escuridão) como um elemento musical, com o intuito de promover uma imersão audiovisual, ressignificar o uso dos objetos da casa e lhes atribuir vida (como entes dotados de um ethos próprio), conforme representado a seguir:

- **Fechadura misteriosa:** portal que dá acesso à casa estranhada, traz o olhar de fora para dentro e promove o mergulho no desconhecido;
- **Fogão neon:** traz a energia do metal e do fogo que impulsiona o andamento rítmico e a preparação do alimento artístico, produzido polifonicamente pelo grupo;
- **Privada rock:** a aberração grotesca, sórdida, asquerosa. Conduz à eliminação das tensões acumuladas e dos resíduos.
- **Purificação:** contrapõe a calma, que conduz ao relaxamento do corpo e do espírito, com a paranoia da limpeza evidenciada pela insurgência das bactérias e vírus;
- **Janela do mundo:** ponto de comunicação com o mundo externo. Leva ao olhar de dentro para fora, um olhar inquisitivo, mas também de esperança.

Para materializar suas concepções foram utilizados canhão de luz, strobos, luz negra; guitarra, contrabaixo, teclado, percussão, instrumentos virtuais (computador), além dos próprios objetos da casa utilizados como instrumentos musicais: porta, talheres, fogão. Isolou-se portas e janelas para impedir a entrada de luz natural; selecionou-se a frequência cromática e a velocidade do strobo (em movimento alternado de luz e escuridão) para compor musicalmente com o pulso visual e criar uma ilusão de movimento nos objetos em foco. A partir desta base, cada estrutura foi composta por

fragmentos musicais que dialogavam com os momentos do jogo mediados por sua presença.⁵

As estruturas de espaço musicais objetivaram funcionar como cartas que embaralham o jogo, através de tensões e relaxamentos, ao demarcar o início e final de cada parte, em relação às quais os performers realizavam as diferentes etapas de seus programas de ações. Dessa forma, articularam as performances individuais sobre a mesma moldura, dando-lhes unidade.

Esta estruturação musical se aproximou do ideal de Obra Aberta (Eco, 1991), na medida em que era indeterminada no nível da forma, mas determinada no nível do conteúdo (sonoridades, ruídos, harmonias, melodias, vozes, colagens e riffs). Constituiu-se um sistema simultaneamente aberto e fechado (Morin, 2010) que permitiu transitar entre as noções de organização (ordem) e incerteza (desordem), mediando os discursos artísticos de forma contrapontística.

No polo da ordem, para demarcar o início e o final do jogo, a Introdução e a Coda foram espelhadas. A Fechadura misteriosa iniciava em Sol menor harmônico, com melodia cantada em boca chiusa e batidas na porta, que se abria, conduzindo ao escuro da sala vazia e ao mergulho no desconhecido. Na coda, a Janela do mundo partia do movimento contrário (do escuro à luz do dia) e se compunha com música vocal e instrumental no computador que levava ao desfecho em Sol maior com sétima maior e décima primeira aumentada, com a janela aberta.

No desenvolvimento a ordem de aparecimento das estruturas de espaços-musicais não foi definida previamente, intensificando o caráter aberto da obra, como um polo de desordem a ser reorganizado a cada rodada do jogo. Esta abertura trazia o

⁵ Exemplos dessa concepção podem ser acessados em:
<https://www.youtube.com/watch?v=c1F6x2QT3gs>
<https://www.youtube.com/watch?v=4hkSDOeEpmQ>

desafio da escuta para reordenação das ações e estabelecimento de diálogo entre os performers. Para tanto, como havia múltiplas possibilidades de escolhas e execução, foram compostos diferentes gestos musicais a serem ativados em cada situação, a depender da dinâmica do jogo.

O Fogão neon, percutido com talheres sob as trempes em fogo e luz negra, impulsionava o aumento de tensões, intensificando o diálogo e a coralidade. Através da escuta o jogo seria conduzido coletivamente ao clímax na Privada Rock, com o acúmulo de ruídos e vozes, unificados sob a sonoridade dominante da guitarra distorcida. Com a eliminação das tensões, a Purificação mediava o momento de menor atividade, com strobo lento, azul, sob a torneira aberta e o som das notas longas do acorde de lá menor.

Assim, a dinâmica do jogo se construiu através da escuta que promovia a passagem de uma estrutura para outra. Se por um lado a estruturação musical permitia conduzir o jogo do início ao fim, por outro lado, as estruturas não procuraram dirigir este caminho, mas, ao contrário, colocar em pauta as diferentes possibilidades de um roteiro aberto que poderia assumir diferentes formas, através da articulação coletiva das estruturas pela escuta.

Considerações finais

Ao lançarmos um olhar retroativo para o processo de criação do experimento observamos que as orientações relativas à criação dos programas performativos e das estruturas de espaços-musicais compartilharam a noção de jogo como proposta de ensino e aprendizagem das artes. Seus enfoques de constituição da cena contemporânea e desenvolvimento de novas formas artísticas e musicais estiveram articuladas, apontando para um contexto de colaboração mútua, por meio da inter-relação entre as diferentes linguagens na constituição de um campo artístico expandido, um campo que se estabeleceu, durante sua elaboração, em uma relação intrínseca com a tecnologia.

Neste contexto de imbricação e superação de fronteiras, o jogo performativo e a performance despontam como forma de realização da transdisciplinaridade na medida em que apontam para resultados complexos de seus objetos de estudos. Sua materialização indicou uma relação de complementaridade, ao destacar a importância do estabelecimento de um espaço compartilhado de criações coletivas e a contribuição das diferentes pesquisas na elaboração de soluções para os desafios apresentados durante o processo de criação: um processo sem o qual a elaboração do experimento, conforme desenhado, não teria sido possível.

Deste modo o jogo performativo passa a ser entendido como uma estratégia de mediação da complexidade na medida em que favorece o desenvolvimento da complexidade interna (relacionada às ferramentas de conceituação e materialização de propostas artísticas pelos participantes do processo criativo) e externa (relacionada ao produto final do experimento, à performance em si). Este jogo articula as noções de discricionariedade e policentrismo na medida em que se constitui como um processo de criação coletiva, orientado por objetivo comum, no qual cada participante contribui, a partir de suas especialidades, para a composição artística em suas etapas de concepção, materialização e performance. Constitui-se, então, como uma concepção pedagógica que permite superar a disciplinaridade, o tecnicismo e promover a materialização das propostas artísticas concebidas através de seus dispositivos.

Assim, na construção de ilhas, do mesmo modo em que este processo se deu a partir de um movimento experimental (de colocar-se em ação a partir das instruções), foi estabelecido por uma dinâmica de constante análise crítica para reelaboração das ações em direção aos objetivos comuns. Para tanto, combinou leitura e reflexão sobre a cena contemporânea de teatro, música, performance e performatividade; compartilhamento de links com performances artísticas; rodadas de discussão para elaboração coletiva de reflexões com os performers; questões de atravessamento da

subjetividade ressignificadas por questões sociais (em um processo de autoanálise da sociedade e de si); estudo de materialidades e do corpo como plataforma artística; investigações sobre o espaço; elaboração de um programa performativo como forma de estruturação das ações individuais e criação de uma moldura teórica para sua unificação. Deste modo, o processo estabeleceu um movimento de autologia (estudo de si) em relação à temporalidade e a espacialidade que foi retroalimentado pela mediação pedagógica, ao orientar, de modo contínuo, a elaboração individual de um programa de ações performativas que viesse a dialogar com os programas dos demais participantes na realização do experimento, como forma de alcançar a coralidade performativa.

De forma decisiva, a ressignificação da relação dos sujeitos com o espaço da casa e o espaço digital esteve envolvida na construção de uma poética do isolamento. Esta se deu através da condução de uma cartografia de tempo, espaço e subjetividade como forma de constituição deste itinerário, culminando no entendimento de que o processo de criação artística promove transformações nas estruturas dos indivíduos, levando a novas formas de existência compartilhada.

Assim, o experimento apontou para articulação entre o real e a experiência artística midiática indicando possibilidades de realização de ensino, pesquisa e extensão no contexto do isolamento. Nesta conjuntura, as perspectivas de futuro trazem novos desafios para articular os interesses individuais aos coletivos na transformação das realidades sociais. Desafios que se configuram em torno da promoção do desenvolvimento em diferentes níveis: o estrutural, relativo ao acesso às tecnologias de mídia, aos meios de informação e às condições de produção do conhecimento artístico e o pós-estrutural, relativo ao combate às formas sistêmicas de opressão, contrárias à formação de sujeitos livres.

Neste sentido, na medida em que a elaboração do experimento levou à ocupação do ciberespaço, permitiu também pensar em formas de atuação na fronteira das redes,

ou seja, nos processos de construção do significado e na formação de identidades sociais por meio de novas visões do corpo, do espaço, dos objetos, sonoridades, instrumentos e símbolos de uma sociedade em constante transformação. Portanto, o processo aqui desenvolvido contribui para a construção de uma noção de transmidialidade na medida em que aponta para formas de mediação da complexidade através das relações entre as áreas artísticas por meio das mídias. Esta culmina em uma poiesis crítica: uma forma de criação coletiva, a partir de experimentações empíricas, sem abrir mão de horizontes teóricos balizadores na auto-análise referencial como forma de transformação dos indivíduos e da sociedade.

Referências

AUSTIN, John Langshaw. **How to do things with words** /J.L. Austin. Edited by J.O. Urmson. Connecticut: Marino Fine Books, 2018.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. Tradução de Antônio da Costa Leal e Lídia do Valle Santos Leal. São Paulo: Marins Fontes, 1993.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. Coleção Os Pensadores, vol. XLVIII São Paulo: Abril Cultural, 1973.

BOLLNOW. Otto Friedrich. **O homem e o espaço**. Tradução de Aluísio Leoni Schmid. Curitiba: Editora UFPR, 2019.

CELERI. Márcio José; e PEREIRA. Márcio José. “Bachelard G. A poética do espaço. São Paulo: Marins Fontes, 1993.”. In: **Interespaço: Revista de Geografia e Interdisciplinaridade**. v.4, n.13, jan./abr. 2018.

COBUSSEN, Marcel. **The Field of Musical Improvisation**. Leiden University Press, 2017.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Ed rev. e atualizada, com exercícios práticos. Rio de Janeiro: Rocco, 1995.

COSTA, Rogério Luiz Moraes. **Música errante: o jogo da improvisação livre**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2016.

ECO, Umberto. **Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. 8 ed. São Paulo, Editora Perspectiva, 1991.

FABIÃO, Eleonora. "Programa performativo: o corpo em experiência". In: **Revista do Lume: Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais**, Unicamp. n.4, dez. 2013.

FÉRAL, Josette. "Performance e performatividade: o que são os Performance Studies? In: MOSTAÇO, Edécio et al. **Sobre performatividade**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009, p. 49-83.

FÉRAL, Josette (Org.). **Pratiques Performatives**. Body remix. Québec/Rennes: Presses de l'Université du Québec/Presses Universitaires de Rennes, 2012.

FÉRAL, Josette. "Por uma poética da performatividade: o teatro performativo": In **Além dos limites: teoria e prática do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2015, p.115-133.

GAGE, Jonh. **Color and Culture: Practice and Meaning from Antiquity to Abstraction**. University of California Press, 1999.

GAÚNA, Regiane. **Rogério Duprat: sonoridades múltiplas**. São Paulo: Editora Unesp, 2002.

GOETHE, Johann Wolfgang von. **Doutrina das cores**. Tradução de Marco de Giannotti. São Paulo: Nova Alexandria, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: a study of the play-element in culture**. Fifth edition, Boston, Beacon Press, 1966.

MAGRE, Fernando de Oliveira. **A música-teatro de Gilberto Mendes e seus processos composicionais**. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, 2017.

MARTINS, Marcos Aurélio Bulhões. **Dramaturgia em Jogo: uma proposta de ensino e aprendizagem do teatro**. Universidade de São Paulo/ Institut del Teatre de Barcelona . Tese de doutorado, eca USP São Paulo, 2008.

MARTINS, Marcos Aurélio Bulhões. Corralidades Performativas e subversão da cis-heteronormatividade: teatro e performance na expansão de gênero, sexualidade e afetividade. In: LEAL, Dodi; LEITE, M.D.T.. (Org.). **Gênero expandido : performances e contrassexualidades**. 1ed.São Paulo: Annablume, 2018, v. 1, p. 343-376.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI. ARJ – **Art Research Journal / Revista de Pesquisa em Artes**, v. 3, n. 1, p. 37-49, 17 maio 2016.

MORIN, Edgar. **Ciência com consciência**/ Edgar Morin; tradução de Maria D. Alexandre e Maria Alice Sampaio Dória - Ed. revista e modificada pelo autor - 13ª ed - Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

PODESTÁ, Nathan Tejada de; BRAGA, Simone Marques; SILVA, Laís de Souza. “Jogos de improvisação musical como estratégia pedagógica no ensino coletivo de instrumentos musicais”. In: **Anais do XIII Encontro de Educação Musical da Unicamp**, Campinas, 2020. p.184-193.

QVORTRUP, Lars. **The hypercomplex society**. Digital formations. Peter Lang Publishing Inc., New York, 2003.

QUILICI, Cassiano. O campo expandido: arte como ato filosófico. **Sala Preta**, 14(2), 2014 12-21.

ROSSI, Nathalia Angela Fragoso. **Acaso e indeterminação no processo de composição: um diálogo com a obra de John Cage**. Universidade Federal de Minas Gerais, Dissertação de Mestrado, 2015.

SCHECHNER, Richard. 2006. “O que é performance?”, In: **Performance studies: an introduccion**, second edition. New York & London: Routledge, p. 28-51.