



**CÓDIGO (NÃO)BINÁRIO:**

**O objeto técnico enquanto processo potencializador na criação cênica**

**CÓDIGO (NO)BINARIO:**

**El objeto técnico como proceso potenciador de la creación escénica**

**(NON)BINARY CODE:**

**The technical object as an empowering process in scenic creation**

Benaia de Carvalho Sena<sup>1</sup>

<https://orcid.org/0009-0007-0631-267X>

José Flávio Gonçalves da Fonseca<sup>2</sup>

<https://orcid.org/0000-0001-7631-2607>

**RESUMO:** O presente artigo tem como objetivo contribuir com os estudos voltados à criação cênica – mais especificamente no que tange a cena intermedial – compreendendo o objeto técnico enquanto elemento potencializador de seu desenvolvimento. Para isto, os autores Gilbert Simondon, Fernanda Areias, Marta Isaacsson, Ludovic Duhem, Gabriela Monteiro, entre outros, serão de suma importância para trazer luz a termos e perspectivas aqui utilizadas no processo criativo do corpo-mídia presente no experimento cênico autobiográfico *Código (Não)Binário*, realizado em laboratório.

**Palavras-chave:** Objeto técnico, Imagens técnicas, Corpo-Imagem.

**RESUMEN:** El objetivo de este artículo es contribuir a los estudios sobre la creación escénica - más concretamente en lo que se refiere a la escena intermedial - entendiendo el objeto técnico como un elemento que potencia su desarrollo. Para ello, los autores Gilbert Simondon, Fernanda Areias, Marta Isaacsson, Ludovic Duhem, Gabriela Monteiro, entre otros, serán de suma importancia para esclarecer los términos y perspectivas aquí utilizados en el proceso creativo del cuerpo-medio presente en el experimento escénico autobiográfico *Código (No)Binario*, realizado en el laboratorio.

**Palabras-clave:** Objeto técnico, Imágenes técnicas, Cuerpo-Imagen.

**ABSTRACT:** This article aims to contribute to studies focused on scenic creation – more specifically regarding the intermediate scene – understanding the technical object as an element that enhances its development. For this, the authors Gilbert Simondon, Fernanda Areias, Marta Isaacsson, Ludovic Duhem, Gabriela Monteiro, among others, will be of utmost importance in bringing light to terms

<sup>1</sup> Universidade Federal do Amapá. Graduande em Teatro. Pesquisa concluída, 2023 – Orientador: Prof. Dr. José Flávio Gonçalves da Fonseca. Área de Estudo: Processos de Criação e Expressão Cênica. Multiartista com ênfase em Arte e mídia e estudos de gênero.

<sup>2</sup> Universidade Federal do Amapá. Professor Adjunto II. Pesquisa concluída, 2023. Área de Estudo: Processos de Criação e Expressão Cênica. Doutor em Artes, Artista-docente-pesquisador com ênfase nos estudos em Teatro e Tecnologia, Pedagogia do Teatro e Acessibilidade Cultural.

and perspectives used here in the creative process of the body-media present in the autobiographical scenic experiment *Code (No)Binary*, carried out in the laboratory.

**Keywords:** Technical Object, Technical Images, Body-Image.

## 1. O USO DE OBJETO TÉCNICO NA CENA TEATRAL

Conforme vai se dando a evolução dos diversos objetos técnicos para fins de comunicação, o ser humano vai encontrando novas formas de expressão a partir do uso dessas tecnologias imersas em seu cotidiano. Assim como na vida cotidiana, no teatro não seria diferente.

A cena teatral, atualmente, é cercada e imersa em várias formas de tecnologias, em especial, as mídias. Com o avanço da ciência, também vieram as ampliações dos recursos técnicos que contribuíram no desenvolvimento da composição do espaço cênico. A tecnologia foi adentrando no teatro sutilmente, começando por sua mais pura e simples forma de existência, a técnica, a exemplo disso temos: roldanas, polias, pequenas maquinarias empregadas por trás das coxias. No entanto, para Marta Isaacsson, é a partir do surgimento da eletricidade que as relações entre tecnologia e teatro passaram a ganhar um estreitamento significativo. Ela diz que

Na verdade, graças à introdução da eletricidade no teatro, a cena se abriu a novas experimentações de ilusão ótica, à realização de jogos de luz e sombra, permitindo aos atores descobrir, inclusive, novos modelos de deslocamentos sobre o palco. No início do século XX, André Antoine reconhece também com entusiasmo o potencial da luz para uma nova estética da representação (ISAACSSON, 2011, p.10)

Neste caso, podemos perceber que a energia elétrica foi uma aliada importantíssima para que se abrissem caminhos para novas experimentações concernentes à composição da cena teatral. Pois, além de contribuir para a consolidação do efeito de ilusão no teatro, ela contribuiu, posteriormente, na criação de novas tecnologias de imagem como, por exemplo, a câmera fotográfica, a televisão e o projetor. Ademais, segundo ISAACSSON (2011), a partir dos anos 1920 se iniciou os primeiros entrelaçamentos do teatro com o cinema a partir de alguns cenógrafos e encenadores que em suas produções resolveram utilizar dentro de suas composições cênicas projeções de fotografias e filmes.

Embora Meyerhold seja bastante conhecido pelo emprego de projeções em cena – a exemplo disso, sua montagem da peça *A terra erguida* (1923), uma adaptação da peça *A noite* de Marcel Martinet –, ISAACSSON (2011) destaca Piscator, visto que ele desenvolveu maneiras bastante elaboradas na operação destas tecnologias, visando uma integração das imagens técnicas ao palco. Isto é, em contraposição à cena ilusionista burguesa, ele passa a utilizar recursos técnicos audiovisuais mais avançados e, conseqüentemente, aprimora os modos de operação destes objetos técnicos na cena.

Peter Brook também ganhou notoriedade em suas composições cênicas por meio da inserção de mídias no palco, mas diferente de Piscator que utilizou o objeto técnico (projeto de imagens) enquanto função didática para abordar temas voltados à Revolução Russa. Brook utiliza uma tecnologia de imagem (televisão) para difundir imagens de seus atores, capturadas em tempo real, na intenção de “retratar os movimentos interiores e exteriores do homem contemporâneo, seus traumas neuropsicológicos” (ISAACSSON, 2011, p.18), no qual uma das suas principais características é que a supremacia do ator sobre a cena em relação ao objeto técnico, não é colocado em xeque.

Atualmente, imersos em um mundo repleto de aparatos tecnológicos, estamos familiarizados com a existências dessas e outras mídias bem mais avançadas. A par disto, o artista canadense Robert Lepage, explica que foi mediante a esta familiarização do espectador com os objetos técnicos que ele optou em utilizá-las em seus espetáculos, pois, na sua perspectiva, isto tornaria mais forte a comunicação sensorial da cena com o espectador. Partindo desse pensamento, Marta Isaacsson destaca que

Diferentemente das primeiras montagens com tecnologia, a imagem virtual não vem constituir veículo de informações da realidade social a ser estampada sobre um telão, nem aparece empregada na construção de uma espetacularidade mágica, até porque, como bem coloca Lepage em citação aqui já mencionada, a familiaridade do espectador com os equipamentos de produção de imagem esvaziou o poder de espetacularização da tecnologia. Dá-se então início ao desenvolvimento de um teatro multimídia, no qual a imagem dos corpos reais convive sobre a cena com a imagem tecnológica em favor da teatralidade. (ISAACSSON, 2011, p.21)

Este “teatro multimídia” que a autora aponta acima, se caracteriza pelo encontro entre mídias. Esse encontro se denomina como cena intermedial. Esta intermedialidade que ela apresenta, é determinada pelas formas de articulação e dinâmica de interatividade, sob a qual elas vão se estabelecendo em cena. Mais especificamente,

Quando a presença física dos corpos em cena se articula efetivamente com os efeitos de presença das imagens virtuais, a cena interroga o olhar do espectador. A intermedialidade cênica instaura um nível de tensão perceptiva, seja borrando os limites do real e do virtual por meio de procedimentos inusitados de entrelaçamento, seja destacando o diferencial natural existente entre as mídias. (ISAACSSON, 2011, p.2)

No espetáculo *Le Projet Anderson*, de Lepage, é possível perceber a dissolução das fronteiras existentes entre a imagem real (orgânica) e a imagem virtual surgindo durante o acontecimento da cena. O que uma hora distinguia uma da outra, agora passa a abrir caminhos para dialogar com outras práticas oriundas da arte. Desde modo, podemos compreender que a cena contemporânea é, portanto, a inter-relação entre os meios.

## 2. OBJETO TÉCNICO NA POÉTICA TEATRAL

Como pudemos ver, na cena teatral contemporânea, quando o objeto técnico – mais especificamente a tecnologia de imagem – adentra o espaço cênico, ele provoca tensões nas relações estabelecidas entre a imagem real e a imagem virtual postas em cena. A partir desta correlação e hibridização das linguagens das mídias presentes na composição cênica que há uma modificação na percepção do acontecimento teatral. Isto é, a complexificação das relações estabelecidas entre mídias e a percepção do espectador atrelada a presença mediada por meio da tecnologia de imagem, tem um papel fundamental para que se chegue à intermedialidade.

No entanto, vale ressaltar que a discussão deste artigo não está reduzida a uma produção contemporânea de uma cena intermedial. Pelo contrário, o que se visa aqui é discutir um experimento cênico no qual o objeto técnico assume um caráter processual que contribuirá fortemente para surgimento de uma poética. Ou seja, o objeto técnico é visto para além de um meio para fins estéticos e até mesmo técnicos de um cenário. Neste sentido, é fundamental destacar que ele desempenha um papel importante na criação de uma poética cênica intermedial.

Ademais, segundo Gabriela Lírio Monteiro, para que se compreenda e analise a poética existente por trás de espetáculos intermediais é necessário que, antes de mais nada, primeiro se entenda que “o processo de criação do ator diferencia-se quando o dispositivo é usado na sala de ensaio. O dispositivo é processo e não simples recurso para criação; ele não é autônomo e não pode ser analisado isoladamente, não se dissociando do que se cria.” (MONTEIRO, 2014, p.97). Neste sentido, o objeto técnico não se dissocia da criação, pois ele faz parte dela. Não é recurso, visto que ele interage e se relaciona diretamente com o corpo do/a ator/atriz.

Dentro da cena intermedial, onde as linguagens presentes na cena coexistem de forma híbrida, a ponto de não conseguirmos dissociá-las, o corpo do/da ator/atriz ganha uma nova ótica, pois ele é visto enquanto uma espécie de “dispositivo” – que aqui entendemos enquanto objeto técnico – pelo qual se relaciona com outro dispositivo, que, neste caso, seria a tecnologia de imagem utilizada na cena.

Nesse sentido, o corpo do ator é também dispositivo e suas ações surgem na interação com as imagens projetadas. Um corpo-imagem que nasce do encontro entre o virtual e o real, como um amálgama. O corpo é tradutor dessa inter-relação, por vezes é atravessado por elas, fragmentado, como nas experiências do Wooster Group e, mesmo, potencializado e expandido, em Brook, Lepage e Bausch. (MONTEIRO, 2014, p.97)

Isto é, a partir das relações que se estabelecem entre as ações produzidas pelo corpo do/da ator/atriz em interação com imagens projetadas no espaço cênico, um novo corpo se apresenta. A partir das reverberações oriundas dos atravessamentos desta hibridização, que o objeto técnico é

capaz de fazer com que o corpo do/da ator/atriz alcance, encontre, desperte no âmago de suas emoções, uma poética cênica intermedial. Assim, a poética vai surgindo e aos poucos ganhando um corpo, um corpo pelo qual Monteiro nomeia enquanto um corpo-imagem.

### **3. PROCESSO CRIATIVO DO EXPERIMENTO CÊNICO *CÓDIGO (NÃO)BINÁRIO***

O primeiro contato que tive com espetáculos que trazem novas perspectivas referente ao uso do objeto técnico em cena – neste caso, fora de um contexto cenográfico – ocorreram no ano de 2019, durante uma disciplina denominada “Imagem e Mídia”, ministrada pelo professor Dr. Flávio Gonçalves, no curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Amapá. Boa parte dos espetáculos trazidos por ele faziam o uso de projetores em suas produções, foi então que resolvi iniciar minha pesquisa acerca das possibilidades que se poderia encontrar por meio deste objeto técnico como processo de criação cênica.

Desde 2020, venho pesquisando sobre o manuseio de objetos técnicos dentro da cena teatral. Cheguei a participar de oficinas voltadas a *teatro e tecnologia*, como por exemplo, as oficinas: *Teatro Digital*, ministrado pelo Dr. Flávio Gonçalves; e *Vídeo Mapping*, ministrado pela Ma. Luciana Ramin. Ambas as oficinas foram realizadas pela Oficina de Arte Teatro & Cia (OFICARTE) de forma online, via *Google Meet*, devido a pandemia em decorrência da Covid 19. Vale ressaltar que essas oficinas foram fundamentais para a realização deste trabalho.

O curso de *Teatro Digital*, me trouxe várias referências bibliográficas que contribuíram fortemente para a compreensão dos termos *técnica e tecnologia*, além de poder conhecer vários exemplos de trabalhos artísticos que mostravam possibilidades de criação artísticas em que o objeto técnico era a válvula impulsionadora do processo criativo. Já o curso *Vídeo Mapping*, contribuiu para a construção prática do meu trabalho, pois me ensinou como manusear o projetor multimídia de forma mais criativa por meio do procedimento de mapeamentos do espaço em que se deseja projetar as imagens técnicas. Para isso, o *Resolume Arena* é um dos programas utilizados para a realização deste procedimento de mapeamento.

Após a pesquisa bibliográfica deste trabalho, dei início a experimentação cênica na sala de ensaio. Para iniciar o processo criativo deste experimento cênico, usei um projetor multimídia – uma tecnologia de imagem bem conhecida e utilizada em apresentações de eventos corporativos e cinemas – na sala de ensaio para realizar algumas experimentações práticas com ele.

Na sala de ensaio, me sentei de frente para o projetor multimídia, ainda desligado, e passei a observá-lo de forma analítica. Assim como eu, ele também possui uma história sobre sua origem,

então passei a refletir sobre sua ontologia. Para que isto acontecesse, o primeiro passo foi olhá-lo enquanto *ser técnico*, assim como sugere Simondon, ou seja, não reduzir o objeto técnico à sua funcionalidade, mas entendê-lo enquanto um “ser” – que não é biológico, pois não é feito de matéria orgânica, mas sim técnico, pois é uma máquina. Queria estabelecer um relacionamento, uma comunicação com o objeto. Neste sentido, o projetor multimídia, deixou de ser um aparato técnico para assumir o caráter de *colega de cena* e ao mesmo tempo processo.

Deste modo, questões começaram a surgir em minha mente, servindo como caminhos para entender este *ser técnico* posto em minha frente: a) qual a origem do projetor multimídia? b) De qual técnica ele teve influência para que chegasse nesta tecnologia atual? c) Qual é a linguagem que ele utiliza para sua comunicação? Com base nessas questões levantadas, dei início ao segundo passo, também proposto por Simondon, que é refletir sobre a evolução deste objeto técnico para entender a história que provém desse *ser técnico*.

O termo *multimídia* faz parte de seu nome pelo fato desse objeto técnico processar arquivos provenientes de outras mídias, como o celular, a TV, o computador, entre outros. Segundo a redação do site da *Conecte Já Proteste* o projetor multimídia

(...) é um **equipamento eletrônico que projeta imagens** como fotos, vídeos, apresentações, planilhas ou qualquer outro recurso visual. As imagens podem ser projetadas pelo equipamento em uma parede, um telão, uma lona ou qualquer outra superfície que favoreça o contraste de cor com a imagem projetada. (...) De forma resumida, um projetor multimídia serve para **reproduzir imagens em tamanho ampliado**. (PROTESTE, 2022, n.p.)

Neste sentido, o que se pode extrair de entendimento sobre sua função é que este objeto técnico foi criado para projetar imagens técnicas ampliadas. Isto nos dá uma pista de que sua origem esteja possivelmente ligada à evolução da imagem. Segundo as análises feitas por Douglas Orben, em sua obra *Imagens técnicas: origem e implicações segundo Vilém Flusser*, “a máquina fotográfica, que se comparada com muitos outros aparelhos existentes poderia até ser considerada simples e de pouca importância, para Vilém Flusser é o modelo a partir do qual a sociedade contemporânea deve ser analisada” (ORBEN, 2013, p.113). Isto é, o universo das imagens está ligado ao período de desenvolvimento histórico das formas de se significar o mundo por meio das produções de imagens. Neste sentido, Flusser divide a evolução da imagem em três períodos históricos: pré-histórico (pinturas e figuras pictóricas), histórico (símbolo conceitual, escrita linear/texto) e pós-histórico (criação de aparelhos produtores de imagens técnicas). Segundo Orben

Flusser denomina o universo das imagens técnicas de “pós-histórico”, pois ele é a síntese entre uma pré-história dominada por imagens pictóricas e o universo histórico, o qual se inicia com a escrita linear e culmina com os mais abstratos textos científicos. Neste processo, o mundo ganha significado de acordo com o período de seu desenvolvimento: para o homem

pré-histórico o significado da realidade era expresso e determinado pelas imagens tradicionais, por meio de pinturas e figuras pictóricas; com o surgimento da escrita, o sentido da realidade passa a ser definido pelos conceitos, o homem torna-se um ser letrado e a sociedade organiza-se a partir de tratados, teses e textos científicos; a pós-história, por sua vez, é caracterizada pelo surgimento dos aparelhos produtores de imagens técnicas. Em tal domínio, a sociedade encontra-se orientada pelas imagens técnicas, pois são estas que determinam o sentido do mundo pós-histórico. (ORBEN, 2013, p.114)

Deste modo, o que podemos entender é que o projetor multimídia tem sua origem atrelada ao processo evolutivo da produção da imagem. Dentre os três períodos históricos elucidados por Flusser, o projetor multimídia se encontra no pós-histórico, visto que é qualificado enquanto aparelho produtor de imagens técnicas. Neste sentido, podemos entender que as técnicas de produção de imagens que influenciaram na criação do projetor multimídia, foram a pintura e as figuras pictóricas, que Flusser nomeia enquanto imagens tradicionais. Ademais, dando seguimento ao pensamento de Flusser, Orben fala que

As imagens técnicas nascem da tentativa de recuperar a capacidade imaginativa, negada pela textolatria. Elas são imagens que procuram suprir o esgotamento do texto e (re)significar a realidade, paralisada em conceitos inimagináveis. Mesmo opondo-se à textolatria, as imagens técnicas são produzidas por aparelhos que, por sua vez, são a manifestação técnica de textos científicos. Nesta dialética, as imagens técnicas são, ao mesmo tempo, a negação e a conservação dos textos. Segundo Flusser, “imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais” (FLUSSER, 2002, p.13). Enquanto que as imagens tradicionais são pré-históricas, pré-alfabéticas, as imagens técnicas, por sua vez, são o produto de textos científicos, digitalmente codificados. (ORBEN, 2013, p.118-119)

O homem pós-histórico diminuiu significativamente seu interesse por textos, devido às extensas explicações presentes nos textos científicos. Agora, em vez de passar um longo tempo decodificando símbolos no seu processo de leitura, ele possuía a magia presente nas imagens técnica, ou nas palavras de Flusser: “Explicações nada adiantam se comparadas com o que se vê” (FLUSSER, 2002, p.57. *Apud.* ORBEN, 2013, p.120).

Ademais, concernente a linguagem desses objetos técnicos, segundo a redação do site *XP Educação*, é nomeada como *Código Binário*. Ele está presente em celulares, TVs, computadores, etc. Mas o que seria esse código binário? A *XP Educação* explica que

O código binário é uma **linguagem de máquina**. Ele é usado para que as máquinas possam interpretar as informações que são enviadas por meio dos comandos – como um texto digitado no teclado, por exemplo, que se transforma em uma letra. Enquanto existem diversas linguagens de programação, o código binário é um só. Ao observar o termo “binário”, podemos ter uma ideia do que ele é. “**Bi**” é igual a dois e “**nário**” significa número. O código binário é composto por dois números, o 0 e o 1. Isso significa que somente esses **dois números** são usados para representar todos os caracteres do computador, incluindo as letras, caracteres especiais e números. (XP EDUCAÇÃO, 2022, n.p.)

Então, o código binário é um alfabeto composto por duas letras, representadas pelos números 0 e 1. Isto acontece porque estes objetos técnicos, por serem máquinas eletrônicas, só conseguem fazer a leitura de duas informações, que é a presença e a ausência de energia. Embora possua apenas

dois algarismos para se comunicar, este código é capaz de representar as mais diversas coisas utilizando uma ilimitada variação de combinações dos números 0 e 1.

Além disto, Orben explica que todo aparelho que produz imagens técnicas possui uma programação específica para si, são virtualidades que possibilitam e que delimitam o funcionamento desses objetos técnicos, ou seja, as programações são formadas por textos científicos digitalmente codificados.

Isto posto, retomaremos a falar sobre o seguimento dos ensaios citados lá no início deste tópico. Nos primeiros dias na sala de ensaio, não fiz uma prática corporal de forma imediata. Como eu havia mencionado, sentava em frente ao projetor multimídia e tentava conhecê-lo, quando as perguntas me vinham à mente, eu anotava no papel para pesquisar. Afinal, se eu quisesse começar um processo criativo com aquele *ser técnico*, antes de mais nada, deveria conhecê-lo, iniciando assim um primeiro contato. É válido esclarecer que Simondon não criou sua teoria sobre os processos de individualização do objeto técnico para fins teatrais ou criação cênica, mas seus conceitos foram fundamentais para nortear minha prática em sala de ensaio, mostrando-me uma nova perspectiva em relação ao objeto técnico, mais especificamente, o projetor multimídia.

Dando seguimento, após entender e refletir sobre alguns processos evolutivos e atravessamentos pelo qual o projetor multimídia passou, em outro dia de ensaio, resolvi ligar o projetor multimídia, ficar na sua frente de pé e deixar sua luz projetando em mim, sem nenhuma imagem. Deste modo, o primeiro *insight* surgiu: pensar a “projeção de imagem” de forma metafórica, por meio de perguntas direcionadas a mim. “Qual a imagem que a sociedade projeta em mim?”, “qual a imagem que a sociedade quer que eu tenha socialmente?”

Dentre as variadas questões sociais que giram em torno dessas perguntas, as questões de gênero foram a que ficaram, pois elas me atravessam de um jeito muito sensível. Há quase um ano, me descobri enquanto uma pessoa não-binária, é algo bem recente para mim e pelo qual ainda me encontro em processo de transição. *A priori*, a ideia era criar um experimento cênico a partir de memórias de amigos que já partiram, como forma de homenageá-los. Abro um parêntese aqui para pedir desculpas àqueles que me olham lá de cima pela promessa quebrada. Mas conforme a interação entre mim e o objeto técnico se dava na sala de ensaio, mais ainda ela me conduzia para esta temática de gênero. Meu corpo pedia por isso.

No ensaio seguinte, resolvi escrever uma lista com frases que passei, boa parte da minha vida, escutando de familiares, colegas, professores e conhecidos quando meu padrão de comportamento, segundo eles, não era “condizente” com o gênero que escolheram para mim quando nasci, baseado



no sexo que possuo. Ninguém chegou a me perguntar se eu me sentia confortável em ser mulher. Mas todo dia havia alguém opinando sobre como eu deveria ser, como deveria andar, falar, vestir.



Figura 1 – SÁ, Raissa de. Experimentações com as cores azul e rosa, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px

Em um dos encontros que tive com meu orientador, refletimos bastante sobre a estética presente em festas de chá revelação de bebês. Nestas festas, a cor azul e a cor rosa, geralmente são utilizadas para associar ao sexo da criança que irá nascer. Isto, infelizmente, só reforça pensamentos e comportamentos que socialmente são utilizados para fortalecer a ideia errada de que o gênero humano é binário e que cores possuem sexo. E, sobretudo, que a criança não tem poder sobre seu próprio corpo. Resolvi inserir em minhas experimentações a cor azul e a cor rosa, bem como vídeos da Barbie, de homens de academia e jogadores de futebol – pois, socialmente, são vistos enquanto padrões de comportamento ditos “feminino” e “masculino” – a fim de problematizá-los.

A cada novo ensaio, novos objetos foram sendo inseridos em cena para experimentação, como por exemplo, um biombo, dois manequins vestidos com roupas brancas, um tecido branco, um refletor de luz, um notebook, um projetor multimídia, um Arduino<sup>3</sup> e um sensor ultrassônico<sup>4</sup>. Alguns programas de mapeamento de imagem e design computacional também foram experimentados durante o processo criativo. A partir das várias experimentações realizadas por meio das interações entre o projetor multimídia e ator(e) em cena, as cenas passaram a ganhar vida, e a dramaturgia do trabalho foi nascendo por meio dessas interações realizadas com projetor multimídia. Vale ressaltar, que embora eu utilize variados objetos técnicos, o projetor multimídia é o único que não possui caráter de recurso técnico na cena, apenas os demais assumem este papel de recurso técnico.

<sup>3</sup> É uma placa de prototipagem eletrônica que, segundo o site oficial do Arduino, projeta, fábrica e suporta dispositivos eletrônicos e software, permitindo que pessoas ao redor do mundo acessem facilmente tecnologias avançadas que interagem com o mundo físico.

<sup>4</sup> Segundo o site Mecânica Industrial, é um dispositivo que utiliza alta frequência de som para medir a distância entre itens determinados.



Figura 2 – SÁ, Raissa de. Novos objetos para experimentações corporais, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px

Quanto ao nome deste experimento, ele surgiu em um dos ensaios, quando estava experimentando algumas projeções em meu corpo. Enquanto a luz do projetor multimídia projetava imagens das cores rosa e azul em mim, lembrei que a linguagem das máquinas, seguem uma configuração binária. Então, assim como eu, aquele *ser técnico* ali, que estava interagindo não possuía liberdade de escolha. Pois ele foi programado para desempenhar uma função específica. Se você tentar utilizar códigos diferentes da linguagem do código binário nas máquinas, certamente dará “erro de configuração”. E na sociedade, uma máquina desconfigurada não serve para uso, é inútil se ela não realiza a função pela qual foi programada para fazer. Portanto, é vista como lixo, algo a ser descartado.

É uma excelente analogia para ilustrar como a sociedade *cisheteronormativa* me vê por ser uma pessoa não-binária. Passei 25 anos de minha vida com pessoas cristãs tentando configurar meu gênero para que ele seja feminino, com a justificativa de ser “a vontade de Deus” para mim. Tentaram me programar para ser heterossexual, pois era a sexualidade dita como “normativa”, condicionam minha existência a um binarismo pelo qual eu nunca fiz parte. A sociedade *cisheteronormativa* tenta nos moldar, nos robotizar com seus padrões de gênero, suas crenças homofóbicas e intolerantes. Quando não atendemos seus padrões, somos descartados como lixo ou nossas vidas ceifadas. Segundo a CNN Brasil, o Brasil ainda é o país que mais mata pessoas da comunidade LGBTQIAP+, só em 2022 este número chegou a 273 mortes. Por um ato de resistência, de direito à vida e liberdade de existência, nomeei este experimento cênico, autobiográfico, enquanto *Código (Não)Binário*.

#### 4.2. Poética Cênica Intermedial

O espaço escolhido para a apresentação do experimento cênico foi o Bloco do Departamento de Letras e Artes, na parte térrea do prédio, mais especificamente, onde ficam os dois corredores finais deste bloco, que juntos se configuram em um formato de “L”. Como o espetáculo faz uso de

projeções de imagens técnicas, foi necessário colocar uma cortina para fechar o corredor de um lado para o outro, deixando o espaço menos iluminado possível e, ao mesmo tempo, demarcando o espaço que seria utilizado para a realização da prática e o espaço onde as demais pessoas do bloco poderiam trafegar regularmente.

Na cena, foram dispostos vários objetos espalhados de modo organizado no espaço. Usando o “L” como referência espacial do lugar, no corredor de sentido vertical, foi posto um projetor multimídia (Projetor 01) no chão, com sua lente apontada para a parede que fica à sua extremidade; um tecido branco preso na parede, a qual recebe a projeção das imagens técnicas; e uma câmera de celular (Câmera 01) presa a um suporte. No corredor de sentido horizontal, possui outro projetor multimídia (Projetor 02) no chão com sua lente apontado para a parede que fica na outra extremidade; e dois manequins encostados na parede, os quais junto com ela recebem as projeções das imagens técnicas. Há um terceiro projetor (Projetor 03) de mídias – porém este, diferente dos anteriores, é um modelo portátil – que foi posicionado no ponto de cruzamento dos corredores, a “quina” da parede externa da sala preta<sup>5</sup>, com sua lente aponta para a parede, em sentido diagonal e oposto à linha de projeção feita pelos outros projetores citados. Também foi usado um sensor ultrassônico preso na parede a qual será projetada as imagens técnicas desse terceiro projetor.

Diante disto, podemos perceber que há três zonas onde ocorrem a interação entre o objeto técnico e ator(e) presentes no espaço – que aqui serão divididas em zona “A”, zona “B” e zona “C”. Neste sentido, a zona “A” fica no corredor onde o projetor 01 está; a zona “B” fica no corredor onde o projetor 02 está; e a zona “C” fica no espaço que se configura a interseção entre os dois corredores, ou seja, onde o projetor 03 está. Uma parte do público estará na zona “A” e a outra parte estará na zona “B”. De antemão, é bom ressaltar que quando a cena ocorre na zona “A”, a câmera 01 captura a imagem e o projetor 02 transmite em sua tela a cena em tempo real para os espectadores presentes na zona “B”. A mesma coisa acontece quando a cena passa a ocorrer na zona “B”. A câmera 02 captura a imagem e o projetor 01 transmite em sua tela a cena acontecendo em tempo real para os espectadores presentes na zona “A”. Na zona “C” é o que chamo de ponto zero ou ponto de equilíbrio, pois ela é a interseção entre as zonas “A” e “B”. Quando a cena acontece nela, tanto os espectadores da zona “A” quanto os espectadores da zona “B” poderão assistir a cena ao vivo, sem nenhum veículo de transmissão se pondo entre o ator(e) e eles.

Isto posto, seguiremos para as cenas. A cena inicial do experimento se inicia na zona “A”, com imagens técnicas sendo projetadas no tecido branco preso na parede. Envolvido por esse tecido

---

<sup>5</sup> Laboratório de Experimentações Cênicas do Curso de Teatro da UNIFAP.

branco encontra-se um corpo vivo, que reage a estas imagens técnicas por meio de seus movimentos e respiração. À medida que a projeção vai se manifestando sobre o tecido branco, os movimentos desse corpo crescem gradativamente até que, em determinado momento, ele consegue se libertar de dentro desse tecido. Agora, fora do tecido, este corpo inicia um processo de autoconhecimento. Porém, a partir do momento em que seus olhos se cruzam com o projetor a sua frente, acaba por sofrer influências dele. Consequentemente, este corpo começa a tentar se encaixar nas imagens que aparecem na projeção. Esta cena faz alusão a todos aqueles que de alguma forma se sentem diferentes e que para serem aceitos, tentam se encaixar em padrões comportamentais considerados mais aceitos dentro de uma sociedade marcada pelo machismo, o sexismo, a transfobia e o patriarcado.



Figura 3 – THAISE, Brenda. Cena inicial transmitida na zona B, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px

Após um tempo, o corpo anda em direção à luz do projetor, e prossegue seu caminho no espaço – ou seja, atravessa a zona “C” e segue em direção à zona “B”. Os espectadores que começaram vendo este corpo de forma virtual, agora passam a vê-lo de forma real. A partir da chegada deste corpo alterado pelo projetor 01 na zona B, inicia-se uma nova interação com o projetor 02, porém com mais dois corpos presentes em cena, os manequins. Conforme ele se aproxima dos manequins, seu corpo vai enrijecendo, até que de fato ele se torne um corpo endurecido. A partir de então, o projetor passa a adquirir um certo controle sobre esse corpo. Se o projetor anterior assumiu a função de configurar seus comportamentos. O projetor de agora tem o objetivo de configurar sua imagem perante todos que estão ali vendo-o.



Figura 4 – DANIELLE, Luísa. Cena acontecendo na zona B, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px

Uma reviravolta se dá a partir do momento em que o corpo enrijecido começa uma luta contra o processo de modelagem de gênero feito pelo projetor 02. Aos poucos, o corpo vai assumindo o controle sobre si, causando uma falha no “cistema”. Uso o termo “cistema” para fazer alusão ao sistema criado por pessoas cisgênero para impor controle sobre o corpo *trans*, sobre o corpo gay, sobre o corpo lésbico e todos os corpos que fogem da linha de normatividade imposta por eles. Ao passo que esse corpo vai perdendo sua rigidez e recuperando seus movimentos, ele vai se arrastando até ficar de frente com a câmera e o projetor. Em um ato de liberdade, desliga o projetor e vira a câmera de cabeça para baixo. Ainda se arrastando, o corpo segue em direção ao outro projetor e faz o mesmo, restando apenas o projetor 03 no espaço.



Figura 5 – THAISE, Brenda. Quebrando padrões, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px.



Figura 6 – THAISE, Brenda. Erro no “Cistema”, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px.

Após desligar o projetor 01 e 02, o corpo, carregado de cansaço e fadiga, se recompõe minimamente e vai em direção à zona C. Quando chega em frente ao terceiro projetor, o corpo cansado começa a respirar, tentando tranquilizar seu corpo. Aos poucos ele vai virando-se até ficar completamente de costas para o projetor 03 e vai se aproximando da parede. Conforme o corpo vivo vai se aproximando da parede onde o sensor ultrassônico está preso, as imagens técnicas projetadas nessa parece vão se agitando. O corpo passa do estado de cansado para um estado de vigor, e

movimentos fluidos vão surgindo a partir desta nova interação. Vejo a zona “C” como uma espécie de “habitação do indeterminado”, onde não existe binarismo na ordem das coisas. Não vou dizer que é uma zona neutra, pois pareceria dizer que ela é uma zona marcada pela indecisão existente entre uma coisa e outra. Quando na verdade ela não é nem uma e nem outra coisa, visto que ela está além de um conceito binário, sendo assim, ela é uma zona “não-binária”.



Figura 7 – DANIELLE, Luísa. Desligando o “Cistema”, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px.

Em seguimento à cena, o ator(e) anda em direção ao projetor portátil e assume seu controle. A partir disto, o corpo passa a ter domínio completo sobre a imagem que o projetam. Agora com as coisas sob seu controle, uma nova imagem é projetada no espaço, vindo do corpo do ator(e), quase como se estivesse saindo de dentro de si. Trata-se de um pequeno vídeo, um recado direcionado àqueles que me deram a vida, meu amado pai e minha preciosa mãe. Enquanto o vídeo é transmitido, sua imagem projetada vai caminhando pelo espaço conforme a mão que segura o projetor vai se movendo. O vídeo finaliza com um efeito de interrupção e desliga. Fim de apresentação.

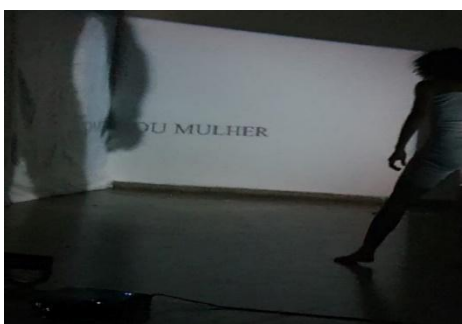


Figura 8 – THAISE, Brenda. Desconfigurando a Binariedade (Zona C), 2023  
Fotografia colorida, 725x500px.

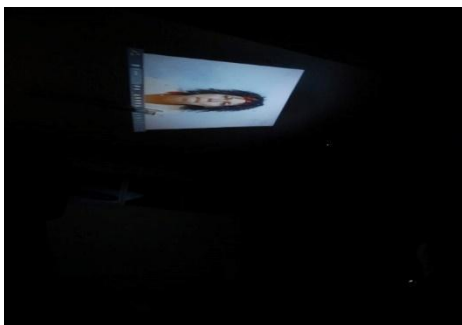


Figura 8 – THAISE, Brenda. *Conversa com os pais* - ato final, 2023  
Fotografia colorida, 725x500px.

O experimento cênico *Código (Não)Binário*, é caracterizado enquanto um teatro multimídia, sob o qual é composto por cenas intermediais. Segundo foi apontado por Marta Isaacsson (e explanado no tópico 1.2), quando a presença física de um corpo em cena se articula de modo efetivo com os efeitos de presença provocados pelas imagens virtuais, instaura-se uma tensão na percepção do espectador sobre a obra, pois o que percebe em cena é o tensionamento dos limites do real e do virtual por meio do entrelaçamento entre estes corpos.

Há uma hibridização de mídias, e, conseqüentemente, um novo corpo se mostra em cena a cada interação feita nas zonas A, B e C. Em seu trabalho *Corpo-imagem: o jogo do ator na cena intermedial*, Gabriela Monteiro nomeia esta hibridização entre o corpo real e virtual enquanto “corpo-imagem”. Concernente a isto, ela afirma que

Em espetáculos intermediais, a interação entre corpo virtual e corpo em carne e osso redimensiona o processo de criação do artista, que busca novas estratégias para se relacionar com imagens projetadas em tempo real e/ou pré-gravadas. Atravessado por imagens intermediais, o corpo do ator é expandido, não apresenta limites delineados; reinventa-se a todo momento, porque não fixa uma única forma. Em constante transformação, é corpo-imagem, multissensorial e fractal. (MONTEIRO, 2018, p.259)

Neste sentido, a introdução dos projetores multimídias nas cenas do experimento *Código (Não)Binário* interferiram diretamente na percepção do espectador em relação ao corpo do ator(e) interagindo em cena, no momento em que ele provoca uma hibridização entre orgânico e tecnológico. O uso do objeto técnico também foi decisivo para que uma mudança significativa ocorresse no modo de atuação – embora, por vezes, passe despercebido.

(...) à transmutação do corpo do ator que, em tempo real, dialoga consigo mesmo e/ou com seu duplo digital por meio de uma tela interativa. Trata-se, em muitos casos, de um corpo híbrido. Nos espetáculos imersivos, a interação ocorre, ainda, entre imagem e espectador, que se apresenta como operador/agente de uma transformação permanente. (MONTEIRO, 2018, p.263)

Neste sentido, Monteiro defende o uso das imagens em cenas intermediais como fortes meios de se complexificar a noção de espaço cênico, bem como para potencializar a dramaturgia da imagem na cena, deste modo, fazendo com que elas assumam novas funções, como a transmutação, a

percepção e a memória. Embora tenha trazido alguns apontamentos sobre minha percepção estética e poética encontradas, tendo Isaacsson e Monteiro como referencial teórico, é válido ressaltar que este trabalho não dará conta de explicar e discutir todas as questões estéticas presentes no experimento. No entanto, a ideia defendida aqui é justamente não impor um limite de interpretação ou demarcar uma metodologia específica para o uso de projetores em cena, visto que existem inúmeras maneiras voltadas aos processos de criação cênica. Logo,

Isso significa que, em um mesmo espetáculo, pode-se observar usos distintos de uma mesma tela ou, ainda, variações de diferentes tipos. O que qualifica de forma diferenciada seu uso na cena intermedial são “ligação e corte simultâneos entre dois espaços: o virtual, o da imagem; e o atual, o lugar de sua exposição” (BUSTROS; AURTENÈCHE, 2008, p.77, tradução minha). A especificidade do uso do dispositivo na cena intermedial contemporânea é dada por meio do corte e/ou da ligação entre os dois espaços, construídos a partir da interação entre as ações físicas do ator e as imagens digitais. (MONTEIRO, 2018, p.264)

Portanto, quando o corpo do ator(e) perpassa pelas zonas diferentes, em cada interação não é só colocado em tensão as noções de espacialidade, mas também as de passagem de tempo, visto que as imagens projetadas, ora pela câmera 01, ora pela câmera 02, configuram um registro do passado, um passado não distante. Pois o tempo em que a cena real se passa, não é o mesmo tempo em que se passa a cena transmitida. O mesmo acontece com o vídeo transmitido no final da apresentação. Logo, a partir das experimentações e processos voltados a interação de objetos técnicos, podem surgir demasiadas formas de criação cênica, potencializando a experiência de quem a realiza, bem como de quem a vê enquanto plateia.

## CONCLUSÃO

Neste sentido, o hibridismo e as relações que se estabelecem a partir do encontro entre o corpo virtual (Objeto técnico) e o corpo real (ator em cena), nos fazem repensar o corpo na cena contemporânea, visto que geram esse novo ser – o corpo imagem – e ampliam a experiência estética do espectador. Vejo no objeto técnico, quando posto enquanto processo, um elemento disparador/potencializador de processos criativos cênicos. Embora tenha muitas questões técnicas envolvidas aqui, acredito que a poética deste trabalho seja o fruto colhido das experimentações técnicas, estéticas, dramáticas e conceituais realizadas em laboratório por meio do objeto técnico, que tornaram possíveis e concretos a construção deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

CONECTE JÁ PROTESTE. **Projektor:** o que é, como funciona e para que serve? Acesso em 25 de setembro de 2023. Disponível em: <<https://conectaja.proteste.org.br/projetor-o-que-e-como-funciona-para-que-serve/>>



COUTINHO, Mariana. **O que é criptografia de ponta-a-ponta? Entenda o recurso de privacidade.** TechTudo. Acesso em 08 de abril de 2023. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/06/o-que-e-criptografia-de-ponta-a-ponta-entenda-o-recurso-de-privacidade.ghml>>.

DUHEM, Ludovic. **Simondon y la cuestión estética.** Demarcaciones. n. 4, p.78–84, maio, 2016.

FERNANDES, Kai Henrique Silva. **Revisitando (Trans)Midiático:** autobiografia trans. Orientador: José Flávio Gonçalves da Fonseca. 2022. 34 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Teatro) – Departamento de Letras e Artes – Universidade Federal do Amapá, Macapá, 2022. Acesso em 13 de abril de 2023. Disponível em: <<http://repositorio.unifap.br:80/jspui/handle/123456789/710>>.

ISAACSSON, Marta. **Cruzamentos históricos:** teatro e tecnologias de imagem. ArtCultura, Uberlândia, v. 13, n. 23, p.7-22, jul. a dez. 2011.

ISAACSSON, Marta. **Le Projet Anderson, Lepage e a performance da imagem técnica.** Revista Poiésis, Rio de Janeiro, n 16, p.63-73, dez. de 2010.

ISAACSSON, Marta; OLIVEIRA, Fernanda Areias. **Presença Diluída em Rouge Mékong:** uma proposição para a cena intermedial. Revista Brasileira de Estudos da Presença, Porto Alegre. v. 7, n. 3, p.601-625, set./dez. 2017.

LEAL, Eduardo Emanuel Ferreira. **Técnica E Tecnologia:** As Principais Distinções. 2019, blog Filosofia. Uninter. Acesso em 21 de maio de 2021. Disponível em: <<https://filosofiaportfoliouninter.blogspot.com/>>.

LEITE, Luis Hernandes Matos. **Técnica, Linguagem e Evolução:** a concepção antropológica de André Leroi-Gourhan nas fronteiras da Filosofia francesa da técnica. Centro Federal De Educação Tecnológica de Minas Gerais – Programa de Pós-Graduação em Educação Tecnológica. Defesa: 27 de outubro de 2021.

LOPES, Wendell Evangelista Soares. **Gilbert Simondon e uma filosofia biológica da técnica.** Scientiae Studia, São Paulo, v. 13, n. 2, p.307-34, 2015.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. **Poéticas Cênicas Em Espetáculos Intermediais:** imagem e presença. O Percevejo. Rio de Janeiro. v. 5, n. 2, p.95-105, jul./ago., 2014.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. **A Cena Expandida:** alguns pressupostos para o teatro do século XXI. Art Research Jornal. Brasil. v. 3, n. 1, p.37-49, jan./jun. 2016.

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. **Corpo imagem:** o jogo do Ator na cena intermedial. Revista Sala Preta. Vol. 18, n. 1. 2018.

OLIVEIRA, Fernanda Areias de. **Tecno-estética Contemporânea:** Shary Boyle e transbordamentos. Revista Cena, Porto Alegre, n. 25, p.6-19 mai./ago. 2018. Acesso em 06 de maio de 2021. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cena>>.

ORBEN, Douglas João. **Imagens técnicas:** origem e implicações segundo Vilém Flusser. *Comun & Inf*, v. 16, n. 1, p.113-126, jan./jun. 2013.

OUVRIER-BONNAZ, Régis. **Introdução ao texto “A libertação da mão” de André Leroi-Gourhan.** *Laboreal*, v. 6, n. 2, 2010.

RODRIGUES, Wenderson. **Válvulas Termoiônicas.** Blog Meu Cosmo. Acesso em 10 de abril de 2023. Disponível em: <<https://meu-cosmos.blogspot.com/2017/02/valvula-termoionica.html>>.

SPENGLER, Oswaldo. **O homem e a técnica:** contribuição a uma filosofia de vida. Tradução de Erico Verissimo. Edições Meridiano. Porto Alegre, 1941.

VIDICA, Letícia. CNN Brasil. **LGBTFobia:** Brasil é o país que mais mata quem apenas quer ter o direito de ser quem é. Acesso em 25 de setembro de 2023. Disponível em: <<https://www.cnnbrasil.com.br/nacional/lgbtfobia-brasil-e-o-pais-que-mais-mata-quem-apenas-quer-ter-o-direito-de-ser-quem-e/>>.

XP EDUCAÇÃO. **Código binário:** o que é e para que serve? Acesso em 25 de setembro de 2023. Disponível em: <[https://blog.xpeducacao.com.br/codigo-binario/#Onde\\_o\\_codigo\\_binario\\_e\\_utilizado](https://blog.xpeducacao.com.br/codigo-binario/#Onde_o_codigo_binario_e_utilizado)>.