

A large, stylized letter 'R' enclosed in a square frame, rendered in a white, hand-drawn, sketchy font.

Rascunhos

v.11 n.1 - ago/dez - 2024

ISSN 2358-3703:

[Dossiê:]

Artes da Cena e as Tecnologias da imagem
e do som: Estratégias pedagógicas e
processos composicionais

Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas
Universidade Federal de Uberlândia | IARTE | EDUFU

Universidade Federal de Uberlândia
Reitor: Valder Steffen Júnior / Vice-reitor: Carlos Henrique Martins da Silva
Revista Rascunhos: caminhos da pesquisa em Artes Cênicas
Grupo de Estudos e Investigação sobre Processos de Criação e Formação em Artes
Cênicas- GEAC
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - PPGAC
Instituto de Artes | Universidade Federal de Uberlândia
ISSN 2358-3703

Diretor IARTE
Jarbas Siqueira Ramos

Editor Chefe (2020 - 2024)
Narciso Lorangeira Telles da Silva (UFU -
Brasil)

Comitê Editorial (2020 - 2024)
Dirce Helena Benevides de Carvalho (UFU
- Brasil)
Paulina Maria Caon (UFU - Brasil)

Curadoria / Organização Dossiê Artes da
Cena e as Tecnologias da imagem e do
som: Estratégias pedagógicas e processos
composicionais

José Eduardo de Paula (UFU) / Elise
Hirako (UnB) / Lisandro Bellotto (UFSM) /
Vanessa Corso (UFRGS)

Conselho Editorial
Clara Angelica Contreras (Universidad El
Bosque – Colômbia)
Daniele Pimenta (UFU – Brasil)
Eduardo De Paula (UFU - Brasil)
Fernando Aleixo (UFU – Brasil)
Mara Lucia Leal (UFU - Brasil)
Mario Piragibe (UFU - Brasil)
Wellington Menegaz de Paula (UFU –
Brasil)
Vilma Campos Leite (UFU - Brasil)

Conselho Consultivo
Alexandra Gouvea Dumas (UFBA - Brasil)
Amabilis de Jesus da Silva (FAP - Brasil)
Ana Carolina Paiva (CAp/UERJ – Brasil)

Ana Maria Pacheco Carneiro (UFU –
Brasil)
Célida Salume Mendonça (UFBA - Brasil)
Elisabeth Silva Lopes (USP - Brasil)
Gerard Samuel (Universidade de Cape
Town - África do Sul)
Giuliano Campo (University of Ulster -
Reino Unido)
Fernando Mencarelli (UFMG - Brasil)
Ileana Diéguez (Universidad Autónoma
Metropolitana - México)
José Mauro Barbosa (UnB - Brasil)
Julia Elena Sagaseta (UNA - Argentina)
Leonel Martins Carneiro (UFAC - Brasil)
Luis Augusto da Veiga Pessoa Reis (UFPE
- Brasil)
Maria Lucia Pupo (USP - Brasil)
Nara Keiserman (UNIRIO - Brasil)
Patricia Aschieri (UBA - Argentina)
Patrícia Caetano (UFC - Brasil)
Renato Ferracini, (LUME/UNICAMP -
Brasil)
Silvia Citro (UBA y CONICET - Argentina)
Vivian Tabares (CASA DE LAS
AMÉRICAS/ISA - Cuba)

Diagramadores
Bianca Helena Santos de Oliveira - UFU
Carlos Eduardo Santos de Oliveira (Call
Oliver) - UFU

Imagem Capa
Performance: O que se vê ao fechar os
olhos
Performers: Daniel Brocker / Pâmela
Walter
Fotografia: Gabriel Zarth

rascunhos.geac@gmail.com

Grupo de Estudos e Investigação sobre Processos de Criação e Formação em Artes Cênicas
- GEAC | Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - PPGAC | Instituto de Artes |
Universidade Federal de Uberlândia
Av. João Naves de Ávila, 2121 Bloco 3E - Santa Mônica - Uberlândia - MG - CEP: 38408-100

Todos os trabalhos são de responsabilidade dos autores, inclusive revisão de português, não cabendo qualquer responsabilidade legal sobre seu conteúdo à Revista Rascunhos ou ao Portal de Periódicos da UFU.

Rascunhos [recurso eletrônico]: caminhos da pesquisa em
artes cênicas /Universidade Federal de Uberlândia
Instituto de Artes. Vol. 10, n.3 (2024) - Uberlândia: Portal de Periódicos, 2024 Semestral
ISSN 23583703

Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/rascunhos/issue/archive>

1. Artes - Periódicos. I. Universidade Federal de Uberlândia. Instituto de Artes. CDU: 7

SUMÁRIO

Apresentação

Eduardo De Paula; Elise Hirako; Lisandro Bellotto; Vanessa Corso.....5

O ESPAÇO NA CARTOGRAFIA DO MOVIMENTO POR MEIO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS: Uma metodologia estético-tecnológica

Elise Hirako.....9

TEATRO, PANDEMIA E AS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO: relato do processo de criação da websérie “Confissões de Adolescente”

José Eduardo de Paula.....27

PRÁTICAS CORPORAIS NA LICENCIATURA EM TEATRO UAB/UFBA: Abordagens cênicas por telepresença

Adré Silva dos Santos.....41

AS ARTES DA CENA E SUAS INTERFACES COM AS TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS: desafios pedagógicos nas escolas.

Luvel Garcia Leyva.....55

DANÇA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO: K-pop e reverberações na graduação

Flavia Pilla do Valle; Mônica Fagundes Dantas.....74

A CÂMERA DO BUTÔ: performance, tecnologia e pedagogia em cena

Lisandro Marcos Pires Bellotto; Maria Eduarda Candaten Vidmar.....95

AS ESCRITAS DE SI E SUAS CORPOREIDADES NA CENA INTERMÍDIA: O processo de composição do espetáculo Uterina nas dramaturgias plurais

Flavia Fernandes do Couto.....114

DESEJOS DA MÁQUINA EM A MÁQUINA DESEJANTE: voz esquizofônica e tecnologias *low-tech*

Guilherme Mayer; César Lignelli; João Lucas.....134

CÓDIGO (NÃO)BINÁRIO: O objeto técnico enquanto processo potencializador na criação cênica

Benaia de Carvalho Sena; José Flávio Gonçalves da Fonseca.....	155
COMPONDO ESPAÇOS PARA A PERCEÇÃO SENSÍVEL	
Vanessa Corso; Marta Isaacsson.....	173
BIOTECNOLOGIAS DA CENA: generética do corpoluz e filosofia estética das encruzitras	
Dodi Tavares Borges Leal.....	188
ESPACIALIDADES E VISUALIDADES DA CENA EXPANDIDAS PELA AUDIODESCRIÇÃO	
Thiago de Lima Torreão Cerejeira.....	205
RASTROS DE REALIDADES: entre o ao vivo e as mediações tecnológicas na criação cênico-visual em arte e educação	
André Luís Rosa; Nathália de Souza Mendes.....	223
O CINEMA NA EMANCIPAÇÃO DO ALUNO: da recepção à produção	
Cleber Luis Damaceno.....	245
DRAMATURGIA E MEDIAÇÃO	
Fernanda Del Monte.....	260
Sala de Ensaios	
CONFISSÕES DE RATAZANAS UMA PERSPECTIVA SOBRE A AUTOFICÇÃO	
Leandro Sousa Alves.....	274
EM CENA OS NÃO DITOS: A peça-palestra A Doença do outro e o corpo-testemunha em cena	
Emanoel Aparecido de Faria.....	294



APRESENTAÇÃO

O desejo de elaboração deste dossiê iniciou no ano de 2023, na cidade de Belém, no Pará. Foi durante um dia agradável de apresentações de pesquisas do Grupo de Trabalho Processos de Criação e Expressão Cênica, no XII Congresso da ABRACE, Artes Cênicas na Amazônia: saberes tradicionais, fazeres contemporâneos. As pesquisas apresentadas naquela tarde de sol intenso carregavam algo em comum: pareciam querer forçar o território das artes presenciais, através da hibridização com as tecnologias analógicas, digitais e de comunicação, interrogando, por consequência, o que se compreende por artes da cena. Essas tecnologias atravessavam de diferentes formas os processos artísticos e pedagógicos nas investigações apresentadas. Se, por um lado, parecia ter arrefecido a produção de reflexão acadêmica ligada ao tema, por outro, é certo que o contexto pandêmico dos anos anteriores trouxe a questão à tona novamente com pungência. Ademais, é fato que as tecnologias digitais e de comunicação estão em constante evolução, sem tréguas, sendo absorvidas pelos pesquisadores e em espetáculos, modificando, atualizando e fazendo aparecer novos meios e modos de produção e recepção cênicas. Assim, chega-se à presente edição da Revista Rascunhos (PPGAC/UFU) no desejo de expandir e compartilhar essas investigações, abarcando agora uma diversidade de processos artístico-pedagógicos ligados ao tema, através da convocação realizada para a composição do dossiê “Artes da Cena e as Tecnologias da Imagem e do Som: estratégias pedagógicas e processos composicionais”, oferecendo um panorama dessa produção em âmbito acadêmico.

No artigo “O Espaço na Cartografia do Movimento por meio de Tecnologias Digitais” (CMT), a autora apresenta um entendimento pragmático dos conceitos espaciais topológicos, métricos e cibernéticos inseridos no processo pedagógico, a partir da abordagem do uso do celular como estratégia integrativa de ensino entre tecnologia e cena.

Em "Teatro, Pandemia e as Tecnologias da Comunicação e Informação", o autor descreve o processo criativo desenvolvido com discentes em ambiente virtual, onde a linguagem dos planos e enquadramentos oriundos do audiovisual serviu como base para a criação de jogos e exercícios de atuação. A prática artística das discentes em relação às webcams dos dispositivos tecnológicos resultou em um experimento em plataformas digitais.

No artigo “Práticas Corporais na Licenciatura em Teatro UAB/UFBA”, o autor analisa processos cênicos mediados por recursos digitais no curso de Licenciatura em Teatro EaD, utilizando pesquisa qualitativa e autobiográfica, somadas a abordagem crítico-reflexiva.

A partir da constatação sobre o transbordamento dos limites das artes e a contaminação com outros campos, no artigo “As Artes da Cena e suas Interfaces com as Tecnologias Audiovisuais”, o autor destaca experiências artísticas com tecnologias audiovisuais numa perspectiva interdisciplinar, contribuindo com referências relevantes para as artes integradas no ensino artístico nas escolas.

No artigo "Dança, Tecnologia e Educação", as autoras investigam, no extenso panorama de aplicação pedagógica das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), o ensino e a aprendizagem do estilo de dança coreana K-Pop.

Em "A Câmera do Butô: performance, tecnologia e pedagogia em cena", os autores expõem parte de uma investigação em dança Butô como procedimento criativo para pautar o uso das tecnologias audiovisuais pelos performers em cena. Também identifica as relações criativas entre Oriente e Ocidente e seus impactos nos processos de criação.

No artigo "As Escritas de Si e Suas Corporeidades na Cena Intermídia", a pesquisadora descreve o processo de composição de uma cena intermedial, a partir de uma lógica sensorial e performativa, e refletindo sobre a espacialização das mídias enquanto aspecto fundante para a construção dramaturgica da cena.

Já em "Desejos da Máquina em a Máquina Desejante", os autores descrevem aspectos criativos de um espetáculo que se constituiu pelo viés das tecnologias denominadas de low-tech, em que diversas “maquinetas” foram desenvolvidas para a construção de uma performance sonora em cena.

Adiante, no artigo “Código (Não)Binário: o objeto técnico enquanto processo potencializador na criação cênica”, os autores discutem a cena intermedial no experimento cênico autobiográfico ‘Código (Não)Binário’. Debatem acerca do objeto técnico enquanto um elemento potencializador, a partir de estudos teóricos referenciais.

Inserido no campo das poéticas tecnológicas interdisciplinares, as autoras no artigo “Compondo espaços para a percepção sensível” exploram a sensorialidade do espectador como elemento essencial na concepção cênica, destacando os desafios enfrentados e os procedimentos adotados na criação da instalação teatral 'O que se vê ao fechar os olhos'.

Em “Biotecnologias da Cena”, a autora parte da questão sobre os limites do corpo e da tecnologia na cena teatral e convoca elementos para refletir as biotecnologias na teatralidade atual, discutindo a noção “corpuluz” como inseparável do circuito “orgânico-maquínico”, entre outros conceitos que exigem reflexão.

Neste estudo, “Espacialidades e visualidades da cena expandidas pela audiodescrição” o autor desenvolve uma análise e reflexão sobre a formação da imagem e suas reverberações na fruição do público com deficiência visual e, ainda, aborda a ampliação das possibilidades das artes da cena em campo expandido contemplando a acessibilidade enquanto uma criação poética.

Em "Rastros de realidade", os autores discutem os efeitos políticos-existenciais da virtualização no cotidiano e pensam modos de reprogramar/hackear tecnologias na sala de aula. Expõem que as temporalidades-espacialidades criadas com Realidade Virtual e Aumentada podem auxiliar o processo de ensino-aprendizagem e a percepção da realidade. Também apresentam a noção de ciborgue e biotecnologia como atenuantes da dicotomia organismo-máquina.

Em “O cinema na emancipação do aluno: da recepção à produção”, o autor reflete sobre o papel formativo e emancipatório do cinema em sala de aula. Apresenta a “abordagem triangular digital”, derivativa do conceito de Ana Mae Barbosa. Discute também as noções de “letramento visual” e as implicações estético-políticas entre arte e tecnologia ao visar uma proposta educacional vinculada a “pedagogia da autonomia”, proposta por Paulo Freire.

Em “Dramaturgia e Mediação”, a autora explora a visão de José A. Sanchez sobre a dramaturgia como mediação entre diversas linguagens, e aborda a ampliação do texto dramático clássico e sua transmediação em ambientes digitais.

Também integra esta edição a seção Sala de Ensaio, composta com os seguintes artigos: o primeiro, no qual o autor de “Confissões de ratazanas: uma perspectiva sobre a auto ficção”, contribui com os estudos da prática como pesquisa e apresenta a criação de uma narrativa performativa intitulada ‘Diário de uma Bixa’. O segundo, “Em Cena os Não Ditos”, o autor aborda como artistas hiv+ refletem seus diagnósticos e enfrentam estigmas nas artes cênicas, destacando a peça-palestra ‘A Doença do Outro’.

A partir deste recorte, é inegável que as tecnologias analógicas e digitais atravessam com cada vez mais frequência os processos artísticos e pedagógicos, sejam pairando perifericamente nas

criações, sejam levadas diretamente para a cena e salas de aula, modificando de forma substancial as artes da cena contemporânea.

Por fim, desejamos uma ótima leitura.

Eduardo De Paula (UFU)

Elise Hirako (UnB)

Lisandro Bellotto (UFSM)

Vanessa Corso (UFRGS)





**O ESPAÇO NA CARTOGRAFIA DO MOVIMENTO POR MEIO DE
TECNOLOGIAS DIGITAIS**

Uma metodologia estético-tecnológica

**CARTOGRAFÍA DEL ESPACIO EN MOVIMIENTO MEDIANTE
TECNOLOGÍAS DIGITALES**

Una metodología estético-tecnológica

**SPACE IN MOVEMENT CARTOGRAPHY THROUGH DIGITAL
TECHNOLOGIES**

An aesthetic-technological methodology

Elise Hirako¹

<https://orcid.org/0000-0002-5061-4321>

Resumo

Este artigo apresenta um entendimento pragmático acerca dos conceitos espaciais, sendo estes topológicos, métricos e cibernéticos na Cartografia do Movimento por meio de Tecnologias digitais - CMT no processo pedagógico.

Em complementaridade, foi realizada uma análise de um estudo de caso da aplicação da CMT em sala de aula, em que propõe-se uma discussão sobre o uso do celular neste território. Deste modo, espera-se que este possa contribuir para pesquisas que desenvolvam estratégias de ensino em diálogo com a tecnologia para a cena.

Palavras-chave: espaço, cibercultura; ensino; movimento; tecnologia.

Resumen

Este artículo presenta una comprensión pragmática de los conceptos espaciales, topológicos, métricos y cibernéticos en la Cartografía del Movimiento a través de Tecnologías Digitales - CMT en el proceso pedagógico. Además, se realizó un análisis de un estudio de caso de la aplicación de la CMT en el aula, que propone una discusión sobre el uso del celular en este territorio. De esta manera, se espera que esto pueda contribuir a investigaciones que desarrollen estrategias de enseñanza en diálogo con la tecnología para la escena.

Palabras clave: espacio, cibercultura; enseñando; movimiento; tecnología.

¹ Doutoranda e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade de Brasília (PPGCEN/UnB). Projeto em andamento (2022-2026). Processos Compositivos para Cena. Orientação: professora doutora Rita de Almeida Castro. Bolsista Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES 2023.2024.

Summary

This article presents a pragmatic understanding of spatial concepts, which are topological, metric and cybernetic in Movement Cartography through Digital Technologies - CMT in the pedagogical process.

In addition, an analysis of a case study of the application of CMT in the classroom was carried out, which proposes a discussion on the use of cell phones in this territory. In this way, it is expected that this can contribute to research that develops teaching strategies in dialogue with technology for the scene.

Keywords: space, cyberculture; teaching; movement; technology.

Ao chegar em uma sala de ensaio de treinamento de movimento para a cena, antes dos anos 90, guardavam-se os pertences pessoais como bolsas, sapatos, livros, cadernos, anotações corporais, poemas, referências, descrições, entre outros, e iniciavam as atividades.

Para além daquilo que já foi posto, e com a passagem do tempo, acrescentou-se um objeto para a lista de pertences a serem guardados que mudou toda a forma de ser e estar no mundo, o celular.

Atualmente, o celular deixa de ser apenas um telefone móvel e são acopladas inúmeras funções como reprodutor e captador de fotos e vídeos; interfaces e aplicativos de redes sociais; sistemas de navegação *GPS*, em suma, um *smartphone*.

Sabe-se que o uso deste pequeno computador acarreta múltiplos ruídos e interferências na socialização de usuários e não usuários nos espaços físicos de ensaio e treinamento para a cena. Porém, este estudo pretende inquirir sobre algumas potências acerca do uso deste objeto enquanto um multiplicador de espaços possíveis de criação.

O que pode acontecer ao utilizarmos a tecnologia digital, em específico, o *smartphone*, nos processos composicionais? De que modo é possível incorporar o uso do celular em uma sala de treinamento, sem que este se torne um objeto de desvio de atenção? Por fim, como transformar a sala de treinamento em um espaço métrico/topológico/cibernético para composição de movimento?

Este artigo visa apresentar a Cartografia do Movimento por meio de Tecnologias Digitais, doravante CMT, e como este se desenvolve, a partir do *smartphone*, em múltiplos espaços, o topológico, o métrico e o cibernético, a fim de expor uma possibilidade de interação entre o celular no processo de composição de coreografia.

Contextualiza-se que os estudos da notação de movimento e suas tecnologias, sejam digitais, sejam analógicas, são estudados desde o século XIX quando inúmeros coreógrafos desenvolveram notações de movimento inspirados na matemática e na música. Segundo Soraia Maria Silva, nos anos

90, período pós-moderno na dança, foi marcado dentre tantas coisas, pela “aproximação da dança com as novas tecnologias, como o vídeo e o computador, certamente inaugura mais uma fase dessa superabundância da informação” (Silva, 2000, p.449). Segundo Silva, “a utilização das novas tecnologias na dança pode ser comparada a uma interação imanente, participativa e transformadora, não linear, um exercício de devir contínuo fundado na comunicação com a alteridade” (Silva, 2000, p.499).

A título de exemplificação, tem-se a obra *Biped*² (1999) de Merce Cunningham, um coreógrafo que utilizava a tecnologia digital para construção de coreografias. Ainda, a interface entre a tecnologia e a arte pode ser observada ao tratar de Eduardo Kac³, artista contemporâneo da bioarte (1997), que implantou em seu próprio corpo chips de computador, ultrapassando fronteiras entre a ciência e a vida orgânica. Ressalta-se o experimento *Virtual Art Sessions*⁴ (2016), criado pelos desenvolvedores do Google Chrome, que disponibilizou o aplicativo *Tilt Brush* e convidou seis artistas: Andrea Blasich, Christoph Niemann, Harald Belker, Katie Rodgers, Seung Yul Oh e Yok & Sheryo, e utilizaram a realidade virtual para criar desenhos, esculturas e pinturas no espaço 3D. Já, na exposição *Björk Digital*⁵ (2020), a artista islandesa Björk apresenta videoclipes, instalações imersivas, interação com avatares e realidade aumentada. Também, ressalta-se o processo criativo da exposição *Onírica*⁶ (2023) criada pelo coletivo *Canto das Ondas*, em que desenvolvem na interseção entre a arte computacional, a paisagem sonora e a performance. Segundo os autores Carlos Corrêa Praude, Rita de Almeida Castro e Felipe Castro Praude,

o trabalho fundamenta-se na prática artística, a qual consiste na realização de performances, orientadas por fragmentos poéticos do poeta Manoel de Barros, tendo como cenário, em um campo, ambiente virtual imersivo e interativo com imagens geradas por meio do programa Onírica e, em outro, interação com a própria natureza. As ações performativas desdobram-se em vídeos que registram a mistura entre mídia digital e corpo em cena, com o intuito de propiciar ao outro uma abertura para tempos dilatados de apreciação estética, com um potencial de acionamento de universos oníricos (Praude, Castro, Praude, 2023, p.238).

²Disponível em: : <https://www.mercecunningham.org/the-work/choreography/biped/> acesso em 5 de abril de 2024.

³ Disponível em: <https://www.ekac.org/> acesso em 5 de abril de 2024.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a2wsolTDNdM> acesso em 5 de abril de 2024.

⁵ Teaser da exposição no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, Brasil, disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=R9xsYbGRSfw&ab_channel=bj%C3%B6rk acesso em 5 de abril de 2024.

⁶ Teaser da exposição no Museu Nacional da República em Brasília, Brasil, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=K6Jmq2r7wjg&pp=ygUeb25pcmljYSBvaXRhIGRIIGFsbWVpZGEgY2FzdHJv> acesso em 5 de abril de 2024.

No teatro, é possível observar o uso de telas projetadas, performances interativas via internet e adiante. Essa experiência teatral e tecnológica pode ser observada em *A floresta que anda*⁷ (2015) com inúmeras projeções em formato de instalação em que a diretora dialoga com parte do público via fones.

As obras supracitadas se desenvolvem na relação entre a arte e tecnologia com abordagens conceituais e utilizações variadas. No entanto, entende-se que elas dialogam, cada uma a seu modo, com o conceito de performance digital, de Steve Dixon, que diz:

Definimos o termo “performance digital” de forma ampla para incluir todos os trabalhos performáticos onde as tecnologias informáticas desempenham um papel fundamental e não subsidiário no conteúdo, nas técnicas, na estética ou nas formas de entrega. Isso inclui teatro ao vivo, dança e arte performática que incorpore projeções criadas ou manipuladas digitalmente; robótico e performances de realidade virtual; instalações e obras teatrais que utilizam detecção computacional/ativação de equipamentos ou técnicas telemáticas; e trabalhos e atividades performáticas que são acessados através da tela do computador, incluindo eventos de ciberteatro, MUDs, MOOs, e mundos virtuais, jogos de computador, CD-ROMs e obras performáticas de net.art (Dixon, 2015, p.3, tradução nossa⁸).

O conceito de performance digital ampara os processos de criação supracitados, ora técnico, ora estético, que podem ser vistos também na CMT. Contextualiza-se que essa é uma possível metodologia que se baseia na análise de notações de movimento, para criação de um modo de trabalho em que é possível, de forma democrática, autônoma e acessível, quer do ponto de vista técnico, ao operar todas as etapas do processo, quer o ponto de vista estético, a partir do exercício da auto-observação e análise de seus próprios movimentos.

O método é realizado a partir do celular, que desempenha um papel fundamental, ele é uma ferramenta que cria ponte entre o espaço topológico e métrico ao espaço cibernético. Sem o celular, não haveria CMT para criação de performances digitais e para o registro de movimento e criações estéticas.

Os Espaços

⁷Disponível em: <https://christianejatahy.com.br/en/project/a-floresta-que-anda> acesso em 5 de abril de 2024.

⁸[trecho original] *We define the term “digital performance” broadly to include all performance works where computer technologies play a key role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms. This includes live theater, dance, and performance art that incorporates projections that have been digitally created or manipulated; robotic and virtual reality performances; installations and theatrical works that use computer sensing/activating equipment or telematic techniques; and performative works and activities that are accessed through the computer screen, including cybertheater events, MUDs, MOOs, and virtual worlds, computer games, CD-ROMs, and performative net.art works* (Dixon, 2015, p.3).

Para elucidar o funcionamento da CMT neste múltiplo espaço de treinamento é prudente traçar um sucinto panorama do termo espaço para os fins da pesquisa. O que é o espaço? Do ponto de vista etimológico, a palavra espaço se origina do latim *spatium*, e significa espaço, distância, intervalo. Em concordância com David Harvey, “o espaço revela-se uma palavra-chave extraordinariamente complicada” (Harvey, 2012, p.37).

Para tal, utilizaram-se os estudos de Gilles Deleuze e Félix Guattari, em *Tratado de Nomadologia e a máquina de guerra*, que trazem a distinção de dois tipos de espaços: “É a diferença entre um espaço liso (vetorial, projetivo ou topológico) e um espaço estriado (métrico): num caso, ‘ocupa-se o espaço sem medi-lo’, no outro, ‘mede-se o espaço a fim de ocupá-lo’” (Deleuze, Guattari, 1997, p.16).

Utilizar-se-á neste estudo a distinção de espaço topológico e métrico visando apresentar as múltiplas relações que os sujeitos podem estabelecer no espaço enquanto habitam. Assim sendo, o métrico trata do espaço em que bordas das relações estão controladas, estabilizadas, e, o espaço topológico diz respeito à condição de cooperação nas relações, a uma lógica de passagem e não de um limite definido.

Todavia, para além destes espaços apontados é prudente explicitar a existência do ciberespaço ou espaço cibernético. Para elucidação via etimologia, a palavra cibernético advém do grego *kubernētiké*, que significa de acordo com Helmar G Frank “timoneiro [...] pôde ser comprovada numa nova acepção, mais ou menos no sentido de ‘piloto do mar’” (Frank, 1970, p. 23 *apud* Wiener, 1948, p.19).

De toda sorte, Norbert Wiener expõe que o propósito da cibernética, enquanto uma ciência busca

“desenvolver uma linguagem e técnicas que nos permitam não só abordar os problemas mais gerais de comunicação e regulação, mas também estabelecer um repertório adequado de ideias e métodos para classificar por conceitos às suas manifestações particulares” (Wiener, 1981, p.18, tradução nossa⁹).

O espaço cibernético seria, portanto, o território com uma linguagem e técnicas próprias aplicados a questões de comunicação e regulação, estabelecendo um conjunto de informações (ideias, métodos, conceitos) para comunicação entre indivíduos.

⁹[trecho original] *Es propósito de la cibernética desarrollar una lengua y unas técnicas que nos permitan, no sólo encarar los problemas más generales de comunicación y regulación, sino además establecer un repertorio adecuado de ideas y métodos para clasificar sus manifestaciones particulares por conceptos.* (Wiener, 1981, p.18)

Em outra perspectiva, ainda a vista do entendimento do que é o ciberespaço/espaço cibernético, Pierre Lévy expõe que é um “universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (Lévy, 1999, p.17), e esta definição revela-se similar com a própria etimologia da palavra.

O espaço métrico na CMT

A delimitação da sala de ensaio, o espaço teatral, de uma praça para o teatro de rua ou qualquer outro espaço físico utilizado para realização das atividades são espaços métricos.

Enquanto proposta de espaço topológico da CMT, tem-se: em uma sala vazia, dentro das possibilidades reais, será delimitado um quadrado de 2,00m x 2,00m no chão com fita crepe, com afastamento de 1,20 m da parede. O tripé de celular, com distância de 4,00m do centro do quadrado, e o celular posicionado com altura de 1,10m do chão, na posição horizontal. Segue planta baixa:

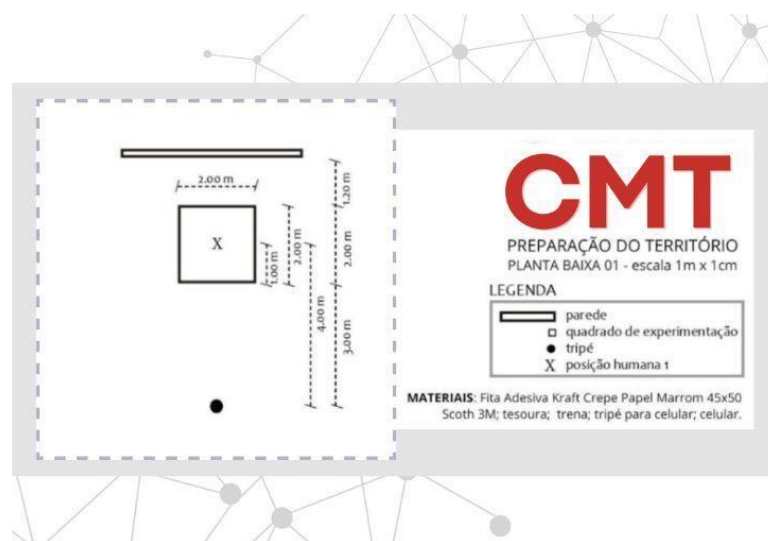


Figura 1: Preparação do território CMT.

Fonte: Desenvolvido pela autora com supervisão técnica de profissional especializado, 2024.

Entende-se que este é um espaço circunscrito na sala de aula para ser ocupado de modo individual, em que X é a posição inicial de cada pessoa. Deste modo, o espaço externo pode ser apropriado para a experimentação corporal antes do registro.

Certamente, esta não é a primeira vez, tampouco a última em que se utiliza de um quadrilátero para a cena, a ser exemplificado pelo tapete de Peter Brook, como foi exposto por Yoshi Oida

Estendemos um tapete de seis metros quadrados no chão, rodeado de almofadas. Este espaço criado nos servia como área de atuação e discussão. Esse era o nosso estilo. Naturalmente, a ideia original tinha sido de Brook. Ele dizia que não pode haver verdadeira comunicação quando se está sentado em volta de uma mesa (OIDA, 1999 p.76).

Para além de um espaço de diálogo, ressalta-se que este quadrado no chão era o território para experimentação e criação cênica. E nas palavras de Brook,

Desde o início o nosso tapete era o desconhecido. Ele tornou-se a expressão mais simples e direta da diferença entre o teatro e a vida cotidiana. Uma vez sobre o tapete, eram instantaneamente necessárias uma nova intensidade, uma nova concentração, uma nova liberdade. Os atores tornavam-se cada vez mais vividamente conscientes desse desafio que sempre se repetia. No momento em que davam o primeiro passo em direção ao tapete, eles aceitavam a responsabilidade que se estenderia durante todo o período em que estivessem nessa zona especial (Brook, 2000, p.252).

Fato é que inspirado em Brook, atualmente, oficinas diversas de teatro e improvisação utilizam esta técnica de separação de espaços para a cena, seja com o tapete em si, seja ele demarcado por fitas, chinelos, garrafas d'água e outras possibilidades.

Outro exemplo que vale ser destacado é o quadrado do *Modo Operativo AND (MO_AND)*, criado por Fernanda Eugenio, que em suas palavras: “é uma investigação dos funcionamentos do acontecer e dos modos pelos quais o que acontece (e, em especial, como o que acontece, acontece) vai perfazendo politicamente os territórios e colectivos, modos de habitar e de conviver, configurando isto a que chamamos mundo” (Eugenio, 2020, p.2). E, para Eugenio, este quadrado é chamado de tabuleiro e para a autora, “O tabuleiro efectua a instalação de ‘mundos dentro do mundo’, além de propiciar uma relação de simultaneidade entre viver e investigar” (Eugenio, 2018 p.8¹⁰).

O tapete de Peter Brook e o tabuleiro de Fernanda Eugenio carregam em si similaridades conceituais, uma vez que ambos pretendem seccionar o dentro e o fora, a criação de um mundo dentro do mundo para jogos performativos. A CMT se desenvolve em perspectiva similar, buscando compreender a relação de dentro do quadrado como um espaço de experimentação e criação de movimento, e, além disso, um espaço delimitado para o seu registro.

O espaço topológico da CMT

A CMT ocorre também em um segundo espaço, o topológico. Este pode ser notado a partir de três perspectivas: a primeira, das relações que os sujeitos estabelecem no espaço métrico.

¹⁰ Saliente-se que o Livro de Fernanda Eugenio divide-se em quatro pequenos livros e que foi utilizado o livro azul.

A título de exemplo, imagine o encontro dos sujeitos neste território. Um determinado grupo pode estar alongando, outro dialogando, outro fazendo alguma anotação em seu caderno. Assim, tem-se três espaços relacionais ocupando o mesmo espaço métrico.

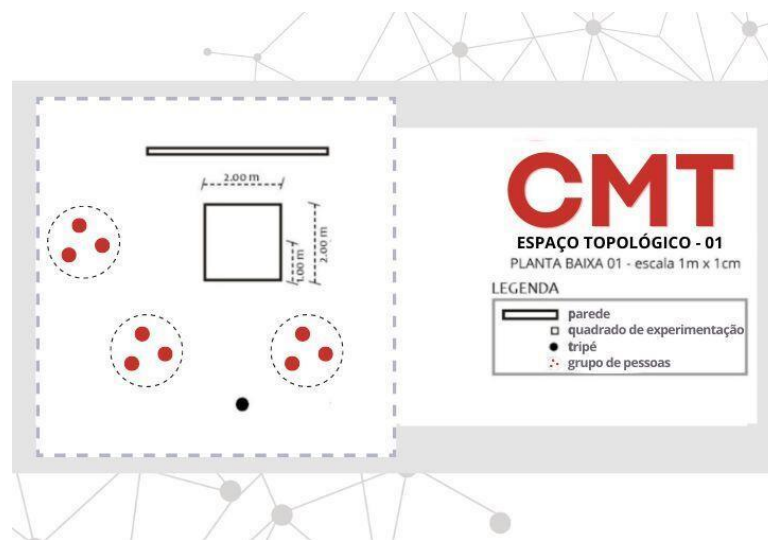


Figura 2: Espaço topológico 1

Fonte: Desenvolvido pela autora com supervisão técnica de profissional especializado, 2024.

A segunda perspectiva: os percursos criados dentro do espaço métrico. Este pode ser demonstrado pelo exercício clássico de treinamento de cena: - Vamos caminhar, com olhar para o horizonte, e ocupar o espaço!

Neste momento os participantes caminharão por este espaço e tal ação demonstra uma mobilização estratégica de operações de saída e rompimento de fronteiras. Nessa situação, importa-se com o espaço de passagem, o percurso realizado pelos participantes, não com as bordas em que se está inserida no espaço físico.

Por fim a terceira perspectiva: as relações estabelecidas fora do espaço delimitado pelo quadrado na ação do jogo.

Na CMT são instauradas zonas de trabalho em que na delimitação do quadrado será cartografado o movimento, e, além disso, no espaço de fora, cada grupo encontrará uma zona compartilhada para observar o outro. Assim pode-se criar multiplicidade de movimentos, assentar, refletir e dialogar digitalmente sobre suas criações.

Acerca deste espaço de fora, vale ressaltar que Fernanda Eugenio também desenvolveu suas práticas a partir da consideração do mesmo, o qual aponta que se cria uma “zona provisória de atenção

colectiva, permitindo que todes estejam à volta de um problema comum e disponham, assim, de uma matéria colectiva com a qual pesquisar o coletivo” (Eugenio, 2018, p.8). Ou seja, neste espaço de fora do quadrado, estarão participando de uma ação coletiva de atenção a uma situação comum, o que acontece dentro do tabuleiro de Eugenio.

Na CMT é possível observar de modo distanciado o que está acontecendo no jogo e, a cada rodada, a configuração do espaço idealizado para prática dialoga com o novo espaço topológico. Assim, aportam-se no jogo novas possibilidades de relação, seja enquanto uma interferência, culminando em adaptações seja do ponto de vista estético, considerando as colaborações na composição de movimento.

O espaço cibernético (e híbrido) na CMT

Ao portar um celular estamos continuamente conectados ao espaço cibernético e nas salas de treinamento para a cena isto não poderia ser diferente. Logo, é prudente refletir: quais são os desdobramentos que seu uso pode acarretar? Neste momento apresentam-se algumas possibilidades. Por exemplo, é possível deixar que o espaço cibernético invada com ruídos e interferências o espaço de treinamento. Também pode-se assumir um acordo conjunto de silenciar ou desligar seus celulares. Ainda, é viável utilizá-lo como uma ferramenta de trabalho incorporada à prática de treinamento.

A última possibilidade observa o objeto para além do seu uso técnico e produtivo que pode também criar outra rede relacional, para além do convívio no espaço métrico, e esta forma de convívio é chamada por Jorge Dubatti de tecnovívio, que diz: “cultura tecnovívio, aquelas ações em solidão ou em encontro desterritorializado, realizadas por recursos neotecnológicos (áudio, visual e audiovisual), numa presença telemática que permite a subtração do corpo físico” (Dubatti, 2020, p.11).

O contexto pandêmico vivido durante o período de 2020 - 2022 apresentou sintomas de escassez de afetos conviviais e este também trouxe à tona as mobilizações de novas estratégias relacionais e artísticas. Durante este período, notaram-se inúmeros estudos com interface nas artes cênicas que tratavam a relação com o espaço cibernético, como foi o caso do dossiê da Revista *Rascunhos: A cibercultura e o retorno a casa: Comunicação e Arte num mundo porvir*, 2021. Esta edição reuniu “textos abordando reflexões sobre os novos contornos do mundo atual em que vivemos e as transformações nas artes cênicas e na produção cultural, em uma sociedade em

rede intensificada por contextos pandêmicos e de necessário distanciamento social” (Leite, Aleixo, Silva, 2021, p.6).

Neste período, a cena teatral foi obrigada a se reinventar para se re-existir em telas, em leituras dramáticas em espaços virtuais, a sala e o quarto eram espaços de ensaio, a acústica de dentro do guarda-roupa era utilizada para fazer gravações de áudio para diversos fins, alguns corriam em círculos para manter seu condicionamento corporal, e, ao mesmo tempo, coexistiram na lógica do viver de uma casa, que abriga a intimidade de cada um.

Aos poucos, as portas foram abertas para um novo respirar. Entretanto, o turbilhão do “teatro virtual” e suas derivações permaneceu, uma vez que este tema subiu as margens e ainda não tinha sido esgotada a discussão. Embora não seja este o foco deste artigo, vale lembrar que este período procurou refletir sobre as condições e relações dos sujeitos no mundo e sobre a relação entre o fazer teatral e as tecnologias, quer sejam analógicas, quer sejam digitais.

A CMT foi alavancada por este período, e assim como outros projetos desenvolvidos nessa época, ela habita este terceiro espaço, o cibernético.

Acerca deste espaço cibernético que se desenvolve a partir de celulares, caso que aqui é estudado, é cauto ressaltar que os espaços topológicos dispõem de um fortuito entendimento para compreensão do espaço cibernético que a redes móveis podem oferecer, conforme os estudos de Adriana de Souza e Silva, que aponta que

Durante a década passada, os computadores eram prioritariamente conectados em um lugar. Ao contrário, os telefones celulares representam pontos de conexão móveis acompanhando o movimento dos usuários em espaços físicos [...] É como se a rede celular se posicionasse como uma camada sobre o espaço físico, sendo influenciada por e conectada a ele (Silva, 2005, p.24).

Para a autora, pensar sobre o espaço cibernético com o uso de tecnologias móveis amplia a complexidade das relações que se estabelecem tornando-o em um espaço híbrido a partir da “fusão das bordas entre os espaços físicos e digitais devido ao uso de tecnologias móveis como interfaces sociais” (Silva, 2005, p.32). Silva aponta que o fato do espaço ser construído pela tecnologia não o torna híbrido, mas sim, que ele é criado pela “conexão de mobilidade de comunicação, e materializado por redes sociais desenvolvidas simultaneamente em espaços físicos e digitais” (Silva, 2005, p.32).

Na CMT, é possível notar a existência deste espaço híbrido uma vez que a comunicação e criação de coreografias perpassam estes campos digitais em redes sociais. Todavia seria imprudente afirmar que a CMT ocorre somente neste espaço, mas sim, compreende-se que o espaço híbrido é vivenciado a partir da habitação no espaço cibernético, estando, portanto, contido no mesmo.

Demonstração da CMT em seus espaços, métrico/topológico/cibernético.

A CMT foi apresentada para em uma aula para os estudantes na disciplina optativa *Práticas performativas em diálogo com abordagens orientais: percepção, sentidos e imaginação*, no Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília, ministrada por Rita de Almeida Castro, 2023, visando desenvolver o 2º experimento pedagógico.

Contextualiza-se que a 1º experimentação também ocorreu na disciplina optativa supracitada. Ainda que ela era organizada da seguinte forma: 1. Vida e obra de Tatsumi Hijikata, uma historiografia parcial; 2. Apresentação do método *butoh-fu*; 3. Experimentação a partir da inspiração do *butoh-fu*.

Na disciplina foi possível apresentar uma breve historiografia das imagens de Tatsumi Hijikata a qual foi cartografado seu percurso que compreende a primeira fase demarcada por seu nascimento em 1928, no norte do Japão. Ainda, seu percurso até se mudar em 1948, para Tóquio, onde se hospedou no *Shogenji*, localizado em Minato, até seu encontro com Kazuo Ohno, no período entre 1952 a 1954, destacam-se suas composições em dança no *Asbestos Hall* e vídeo artes com Eikoh Hosoe. Neste período, ele coreografou obras como: *Masseur (Anma)*, 1963; *Revolta da carne (Nikutai no haran)*, 1968, entre tantas outras em que é possível observar o pulsar da relação do que está contido no, *a priori*, invisível interior para o expurgo do movimento.

A segunda fase de Hijikata, é marcada pela obra *Vinte e sete noites para as quatro estações (Shiki no same no nijunanaban)*, em 1972. Nesse processo, ele foi responsável integralmente por todas as etapas de concepção. E, neste esmiuçar, é possível observar elementos que compõem artes tradicionais como o *kabuki* e utilização de instrumentos tradicionais das músicas japonesas. Para além das constatações técnicas e estéticas sobre a obra, nos interessava observar o método dinâmico de composição que Hijikata desenvolveu, o *Butoh- Fu*. Hijikata criou 16 álbuns de recortes e colagens, com desenhos e anotações, e neste processo, ele captou os detalhes que poderiam sugerir movimentos, sendo uma forma de notação de movimento poética, da forma para a alma. Hijikata, ao longo da organização de movimentos nomeados produz várias combinações para seus processos coreográficos.

Por fim, após a apresentação sobre a vida e a obra de Hijikata foi proposto um exercício inspirado em seu método de composição. Para tanto, foi necessário refletir sobre o espaço de realização da atividade, considerando as camadas do espaço métrico, topológico e cibernético.

Para desenvolvimento da primeira etapa, a escolha do espaço métrico, aponta-se que eram necessários alguns objetos técnicos como o projetor, caixa de som, cabo p2 p10 e notebook, e por isso, a aula foi realizada no auditório da Biblioteca Central da Universidade de Brasília, doravante BCE, que poderia oferecer a infraestrutura adequada para esta etapa.

Os pressupostos estéticos foram apresentados: método notacional artesanal de Tatsumi Hijikata, o *Butoh-Fu* (Morishita, 2015), no desenvolvido espaço métrico e topológico; e o software desenvolvido por Tom Calvert, *Dance Forms* (Calvert et. al., 2005) no espaço cibernético.

Para dar seguimento, foi proposto uma experimentação a partir do estudo do caderno *Flowers* de Tatsumi Hijikata, em que os estudantes receberam uma colagem para criar um movimento no espaço métrico da CMT. E, para isso ocorrer, foi necessário um deslocamento, pois o Auditório já não comportava a segunda etapa da aula. Sendo assim, toda a turma foi para a Sala de Exposições, localizada também na BCE. Esse deslocamento de territórios apresenta em si questões relacionadas aos espaços adequados para praticar a CMT.

Enquanto os estudantes criaram seu movimento, foi traçado o quadrado, isto é, a delimitação de um novo espaço métrico, em que foram feitos os registros individuais dos movimentos para catalogar, cartografar e criar uma coreografia no espaço cibernético. A nova configuração espacial suscitou a criação de espaços topológicos, criando espaços relacionais para criar seu movimento, em diálogo com as coisas presentes e também com os sujeitos que permaneciam e transitavam pelo local.

A criação da coreografia foi feita a partir desta coleta de movimentos armazenados no celular. Após essa etapa, foi utilizado o aplicativo *Capcut* para retirar o fundo da imagem do vídeo para fazer as combinações de movimentos. A coreografia foi criada a partir da junção de cada movimento e foi encaminhada digitalmente, via comunicação por *whatsapp* para a atriz Julia Francesca para que ela pudesse reproduzir a coreografia completa¹¹, na qualidade de exercício. Ela aprendeu gentilmente a coreografia, executou, gravou e enviou na mesma rede de comunicação digital.

Acerca do primeiro movimento, note que Francesca o reproduz com similaridade ao observar a coreografia original. No entanto, a conclusão do movimento circular da mão direita vai quase ao chão, enquanto na movimentação original isso não ocorre, o que a provoca a executar mais um movimento para retornar a posição de orientação vertical do corpo, em aceleração, minutagem 00:00:18s.

¹¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=y7b-UbS2dC8&ab_channel=EliseHirako acesso em 8 de abril de 2024

Francesca ao reproduzir o primeiro movimento, cria mais um e provoca variação do mesmo. Repare que para estabelecer ligação ao segundo movimento, ela o realiza de modo tardio em relação à coreografia original. De fato, para desencadear a sequência foi necessário realizar ajustes corporais ao longo de toda a coreografia, como pode ser percebido na minutagem 00:01:16s os quais decorrem de:

- ❖ da posição anterior que o corpo está posicionado;
- ❖ da fluência do movimento em relação ao tempo; e
- ❖ da disposição corporal individual;

No minuto 00:01:23s, observe que Francesca se posiciona de modo espelhado, isto é invertido em orientação de sentido espacial, em relação à coreografia original e essa situação ocorre em outros movimentos subsequentes. Vale ressaltar que isto modifica a coreografia multiplicando suas possibilidades para observar as nuances de criações de movimentos involuntários.

O exercício proposto é, de toda a sorte, uma transposição de espaços, entre o espaço cibernético e o topológico. O fato da coreografia estar aportada em um espaço cibernético pode modificar a experiência de aprendizagem no corpo real, uma vez que a relação convivial, no espaço topológico, proporciona uma visualização diferenciada.

Outro ponto que vale ser destacado é a operação de criação de movimentos a partir de uma imagem, que era a reprodução impressa de uma colagem, como foi apontado acima e para melhor visualização foi criado um segundo vídeo para ser analisado¹².

Observe as três imagens utilizadas:

¹² Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=p4kUDc123XQ&ab_channel=EliseHirako acesso em 8 de abril de 2024

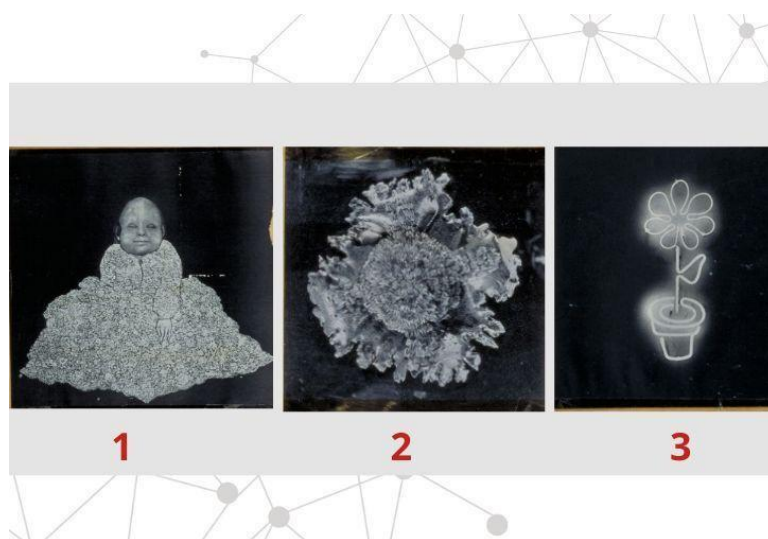


Figura 3: Montagem feita das Colagens do Caderno *Flores* de Tatsumi Hijikata.

Fonte: Imagens extraídas do caderno *Flores* de Tatsumi Hijikata, armazenado no Hijikata Tatsumi Archive, localizado no Institute Art Center da Universidade de Keio, Japão.

A imagem traz informações que são as matérias que serão desdobradas para constituição de novos movimentos. Estas possuem dimensões, e que para efeito de análise será utilizada um conceito norteador, as linhas de força, que segundo Deleuze, “A linha de forças produz-se ‘em toda a relação de um ponto a outro’ e passa por todos os lugares de um dispositivo. Invisível e indizível, ela está estreitamente enredada nas outras e é totalmente desenredável” (Deleuze, 1996, p.1).

Para efeito de análise de movimento, note as linhas de força visíveis enunciadas nestes três dispositivos e também a aplicação nas posições dos movimentos:

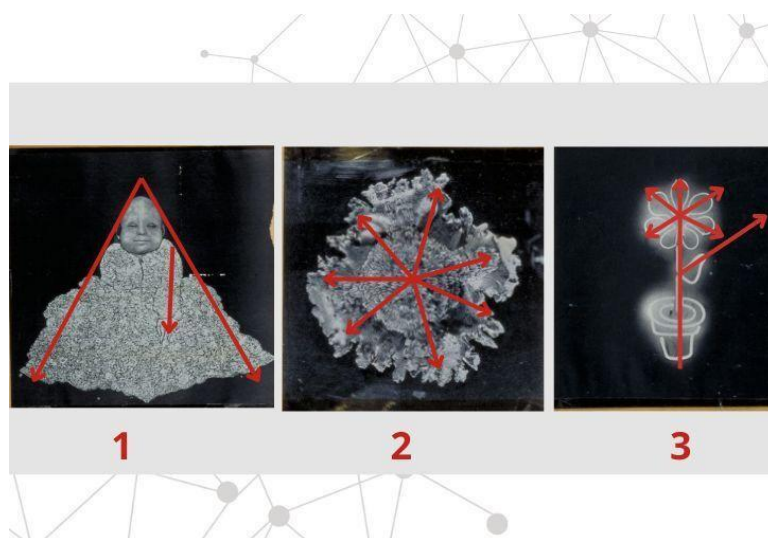


Figura 4: Análise vetorial da montagem feita das Colagens do Caderno *Flores* de Tatsumi Hijikata.

Fonte: Imagens extraídas do caderno *Flores* de Tatsumi Hijikata, armazenado no Hijikata Tatsumi Archive, localizado no Institute Art Center da Universidade de Keio, Japão.

Segue a análise realizada a partir da posição final dos estudantes.

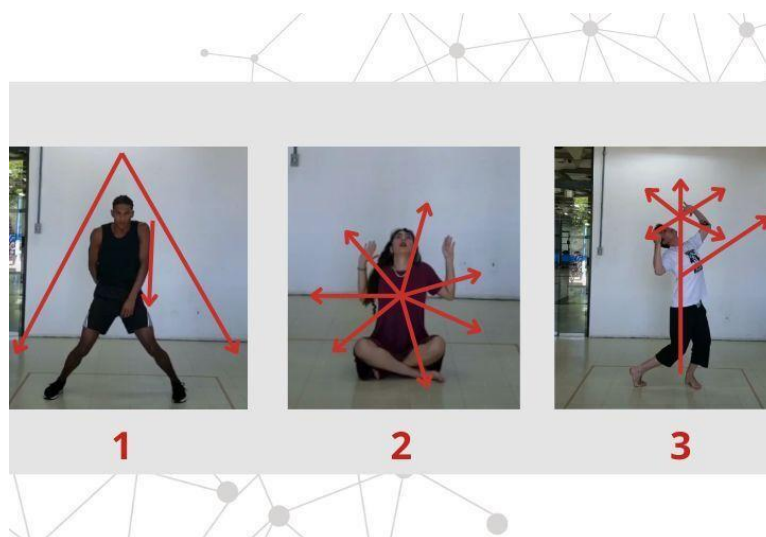


Figura 5: Análise vetorial da montagem feita a partir da fotografia dos movimentos.

Fonte: a autora.

Entende-se que as linhas de força se tornam guias estéticos para composição de movimento, em específico, para ideia de transposição de espaços.

Repare na posição final dos movimentos criados por Gabriel da Paz, pessoa 1; Jenyfer Lunes, pessoa 2; e Vinicius Rodrigues, pessoa 3.

Da Paz cria duas linhas diagonais com a abertura de pernas, tal qual é observada por comparação da sua imagem, o triângulo de ponta para cima. Ele posiciona sua cabeça para frente, dando alusão a cabeça antropomórfica da imagem. Pode-se dizer que além das linhas de força, a construção de movimento foi realizada por espelhamento.

Lunes recebeu a colagem de uma flor sendo observada de cima, e deste modo, tem-se enquanto linha de força o movimento de abertura, de dentro para fora, de expansão. Este é o movimento que ela executa com os braços. No entanto, ao longo do vídeo, Lunes criou um segundo movimento, o de retração, voltando à posição original. Este segundo movimento pode ser

compreendido como desdobramento criado por ela em próprio fluxo de movimento, mas que já não está referenciado necessariamente ao dispositivo.

Por fim Rodrigues, tem consigo uma imagem ilustrativa de uma flor, um desenho de luz com linhas de força multidirecionais, diagonais, com ênfase na direção vertical. A partir dessas linhas de força ele executa seu movimento até chegar em posição equivalente ao dispositivo.

As análises demonstram a utilização da CMT na criação de coreografia e análise de movimento. Que só são possíveis de serem executadas por:

- ❖ compreender as dimensões espaciais métricas e topográficas;
- ❖ Por observar a imagem como um dispositivo e suas linhas de força;
- ❖ por captar em vídeo e transpor para o espaço cibernético; e
- ❖ por armazenar os materiais para efeito de comparação e análise.

Considerações finais

Caminhamos. Dia após dia, milhares de pessoas em todo o mundo carregam consigo o celular enquanto um item básico de comunicação. Reuniões são marcadas e realizadas. Grupos teatrais se encontram no espaço cibernético, dialogam e decidem seus próximos passos. Ao que parece, se torna quase impossível, no mínimo dificultoso, elaborar uma estratégia de produção, de ensaio, de divulgação de suas obras sem o uso do *smartphone*.

Fatalmente não se pode ignorar os males que o mesmo pode acarretar, gerando ansiedade, depressão, nomofobia entre outros transtornos psicológicos. E qual a medida? Como encontrar um equilíbrio entre a constante disponibilidade comunicacional e as relações conviviais que ocorrem concomitantemente? E ainda, como incorporar seu uso, de modo produtivo, do ponto de vista estético, para composição de cenas? Tem-se nessas questões pontos de fuga que poderão ser aprofundados à posteriori. Resta para este momento refletir sobre as questões que nortearam o desenvolvimento deste estudo:

O que pode acontecer ao utilizarmos a tecnologia digital, em específico, o *smartphone*, nos processos composicionais? Neste caso, foram apontados três caminhos, deixar que os ruídos interfiram; desligar em comum acordo em coletivo; e utilizá-lo no processo de criação.

De que modo é possível incorporar o uso do celular em uma sala de treinamento, sem que este se torne um objeto de desvio de atenção? A performance digital e as tecnologias para cena podem contribuir para o desenvolvimento estético e técnico no processo de criação e o celular pode ser uma ferramenta acessível neste contexto.

Por fim, como transformar a sala de treinamento em um espaço métrico/topológico/cibernético para composição de movimento?

A CMT, ao considerar seus espaços métricos, topológicos e cibernéticos, os compreende enquanto camadas que estão justapostas que não são ignoradas, mas sim notadas para o desenvolvimento da cartografia.

Em síntese, tem-se que o espaço métrico é aquele em que está demarcado no território; o topológico diz respeito a constituição de relações estabelecidas, seja entre os sujeitos, seja entre as coisas, e por fim, o espaço cibernético trata-se do espaço digital.

Não se trata de sobrepor ou subjugar importâncias, mas sim, de compreender a coexistência desses espaços e transitar por eles com fruição a vista do processo de criação.

A partir da utilização dos procedimentos CMT em relação aos espaços foi possível aferir análises que compreenderam as subjetividades de quem reproduz a coreografia. Ainda, ao observar os dispositivos utilizados para criação de movimento, na prática a partir de suas dimensões. O estudo do espaço na CMT ampliou a percepção de construção de movimentos e análise do mesmo.

Referências Bibliográficas

BROOK, Peter. **Fios do tempo**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

CALVERT, Tom et al. **Applications of computers to dance**. *IEEE computer Graphics and Applications*, v. 25, n. 2, p. 6-12, 2005.

CORRÊA PRAUDE, Carlos; DE ALMEIDA CASTRO, Rita; CASTRO PRAUDE, Felipe. ONÍRICA: experimentos poéticos e estéticos. **Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**, [S. l.], v. 21, n. 2, p. 238–249, 2023. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/article/view/48469>. Acesso em: 28 mar. 2024.

DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Ed. Vega – Passagens. Lisboa, 1996. Tradução e prefácio de Edmundo Cordeiro.

DELEUZE, Gilles; GUATTARRI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. vol.5. Tradução de Aurélio Guerra Neto, Ana Lúcia de Oliveira, Lúcia Cláudia e Suely Rolnik. 34 ed. São Paulo, 1996.

DIXON, Steve. **Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation**. MIT press, 2015.

DUBATTI, Jorge. Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem melhoria evolutiva, nem destruição, nem laços simétricos. **Rebento**, São Paulo, n. 12, p. 8-32, jan - jun 2020. Disponível em: Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos | Dubatti | Rebento. Acesso em 24 mar. 2024.

EUGENIO, Fernanda. **Caixa-Livro**. Rio de Janeiro: Fada Inflada, 2019.

FRANK, Helmar G. **Cibernética e Filosofia**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1970.

HARVEY, David. O espaço como palavra-chave. **GEOgraphia**, v. 14, n. 28, p. 8-39, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORISHITA, Takashi. **Hijikata Tatsumi Notational Butoh, an inovational method for Butoh creation**. Tokyo: Keio University Art Center, 2015.

OIDA, Yoshi. **Um ator errante**. São Paulo: Beca, 1999.

SILVA, Soraia Maria. O Pós-Modernismo na Dança. In: **O Pós-Modernismo** (org. Jacó Guinsburg e Ana Mae Barbosa). São Paulo: Perspectiva, 2005.

WEINER, Norbert. **Cibernética y Sociedad**. d; Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología: México City, México, 1981.



TEATRO, PANDEMIA E AS TECNOLOGIAS DA COMUNICAÇÃO E INFORMAÇÃO

relato do processo de criação da websérie “Confissões de Adolescente”

TEATRO, PANDEMIA Y LAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

relato del proceso de creación de la webserie “Confesiones de Adolescente”

THEATER, PANDEMIC, AND INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES

narrative of the creation process of the web series "Teen Confessions"

Eduardo De Paula¹

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3688-8123>

Resumo

Este artigo trata do compartilhamento do processo de preparação e criação de atrizes mediado por plataformas digitais para a produção de uma *websérie* de três episódios durante a pandemia de COVID-19, mais especificamente no segundo semestre de 2022 e primeiro semestre de 2023, vinculado aos componentes curriculares Ateliê de Criação Cênica I e II, do Curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia. Primeiro, se concentrou nos estudos da atuação para a *webcam* e nas técnicas relacionadas ao trabalho corporal, à composição de personagens e ao jogo, para, seguidamente, debruçar-se na produção dos elementos estritos ao audiovisual: captação, edição e montagem de cenas e episódios. A base ficcional escolhida foi a obra “Confissões de Adolescente” (Maria Mariana, 1992), a qual serviu de pretexto para o desenvolvimento de uma narrativa que mesclou os traços ficcionais com as biografias das próprias atrizes, colocando, assim, o campo perceptivo do espectador em condição de liminaridade.

Palavras-chave: Atuação, Teatro, Pandemia, Audiovisual, Jogo.

Resumen

¹ Professor de Teatro, Diretor e Ator. Professor Associado na Universidade Federal de Uberlândia, onde atua nos cursos de Teatro e no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas. Seus interesses vinculam-se aos processos experimentais de preparação e criação do ator e da cena, concentrando-se nos estudos sobre jogo, treinamentos e encenação contemporânea – com especial atenção à busca pela organização da *espontaneidade* nos processos de atuação.

Este artículo trata sobre el proceso de preparación y creación de actrices mediado por plataformas digitales para la producción de una serie web de tres episodios durante la pandemia de COVID-19, más específicamente en el segundo semestre de 2022 y el primer semestre de 2023, vinculado a los componentes curriculares Ateliê de Criação Cênica I y II, del Curso de Teatro de la Universidad Federal de Uberlândia, Brazil. En primer lugar, se enfocó en estudios de actuación para la webcam y en técnicas relacionadas con el trabajo corporal, la composición de personajes y el juego, para luego centrarse en la producción de los elementos específicos del audiovisual: captura, edición y montaje de escenas y episodios. La base ficticia elegida fue la obra "Confissões de Adolescente" (Maria Mariana, 1992), que sirvió como pretexto para el desarrollo de una narrativa que mezcló los elementos ficticios con las biografías de las propias actrices, colocando así al espectador en una condición de liminaridad.

Palabras clave: Actuación, Teatro, Pandemia, Audiovisual, Juego.

Abstract

This article deals with the sharing of the preparation and creation process of actresses mediated by digital platforms for the production of a webserie with three episodes during the COVID-19 pandemic, more specifically in the second semester of 2022 and first semester of 2023, linked to the curricular components Ateliê de Criação Cênica I and II, from the Theater Course of the Federal University of Uberlândia, Brazil. First, it focused on studies of acting for webcam and techniques related to body work, character composition and play, and then delved into the production of audiovisual elements: capture, editing, and assembly of scenes and episodes. The chosen fictional basis was the work "Confissões de Adolescente" (Maria Mariana, 1992), which served as a pretext for the development of a narrative that mixed fictional elements with the actresses' own biographies, thus placing the viewer's perceptual field in a condition of liminality.

Keywords: Acting, Theater, Pandemic, Audiovisual, Play.

Entre adversidades e oportunidades

O breve deslocar-se do tempo em relação a pandemia de COVID-19 permite analisar os desafios impostos aos diversos setores da sociedade. Considerando o rol de ação relacionado às áreas da Educação e da Cultura, percebe-se que as restrições impostas para conter a disseminação do vírus forçaram buscas por possibilidades de encontros, ensino e criação, em ambos os casos, exigindo inventividade para seguir colocando-se em jogo coletivo via *webcams* a partir das eclosões das diferentes

plataformas² de *webconferência*, as quais foram aperfeiçoando seus sistemas e *layouts* com o intuito de permitir uma relação mais intuitiva e facilitar o desenvolvimento dos diferentes tipos de trabalhos.

Não iremos adentrar nas agruras vividas nestes tempos pandêmicos, nem por isso desprezamos o desastre humanitário observado mundo afora. Circunscrevendo minimamente o terreno da ação que será aqui abordada, aquele relacionado aos processos artístico-pedagógicos em teatro, é notório que fomos pegos de assalto por um vírus altamente contagioso que nos obrigou a permanecermos isolados do convívio social até a descoberta, produção e distribuição em larga escala, de um “escudo protetor”, comumente nomeado por “vacina”. Por sorte e graças à Ciência, algumas vacinas não tardaram a surgir e a revelar as suas eficácias, e puderam seguir o curso produtivo até a imunização da população em escala global.

Da necessária consideração realizada, nos deteremos minimamente sobre o aspecto de termos sido “pegos de assalto” pela pandemia. O que isso significa em nosso contexto? Primeiro, que a natureza excludente da desigualdade social brasileira, não permitiu o imediato acesso aos mecanismos e meios digitais necessários para a continuidade dos processos educacionais. Por “meios digitais” compreenda-se especificamente as tecnologias de *hardwares* e *softwares*, ou seja: computador, *tablet* e/ou *smartphone*, munidos de seus sistemas operacionais, bem como e, de extrema importância, a ampla disponibilização de rede de internet de alta velocidade (ou com velocidade mínima!) necessária para a conexão dos equipamentos e plataformas digitais com seus recursos de imagem e som indispensáveis para “os bons encontros” – quem embarcou nessa viagem sabe das infindáveis falas “me ouvem, bem?!”, “você está sem microfone!”, “sua imagem travou!”, “minha internet está muito lenta hoje!”, “estou pelo celular!”, “meu computador é compartilhado, fica na sala e minha família está aqui!”, entre tantas outras que nos deparamos e continuamos a nos deparar ao participar de um encontro mediado por *webconferência*. Em segundo lugar, e o que impulsionou esta escrita, foi o fato de que os equipamentos que estavam ao alcance daqueles que puderam

² Algumas das mais utilizadas: [Zoom](#), da Zoom Vídeo Communications In.; [Google Meet](#), da Google Corp.; [Teams](#), da Microsoft Corp.; entre outras de uso livre e gratuito, como: [Jitsi Meet](#), da 8X8 Inc.; e [ConferênciaWeb](#), da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP).

se aventurar no ensino remoto se restringiam a *webcams* acopladas/fixadas aos computadores, *tablets* e/ou *smartphones*. Este detalhe, o da fixidez dado pelo acoplamento das *webcams* nos equipamentos, foi determinante para o desenvolvimento de dois procedimentos que serão aqui relatados, pois permitiram o exercício da compreensão e da prática de um “jogo às avessas”, o qual, por sua vez, revelou a importância da maleabilidade para se colocar em ação e se adaptar de maneira criativa.

Então, impelidos e dispostos a colocar-se em jogo com as oportunidades que o viver apresenta a todo instante, diferentes processos artístico-pedagógicos passaram a se desenvolver via plataformas digitais (*op. cit.*). Tal condição impôs desafios para o fazer teatral, uma vez que o “tecnovívio [e a] desterritorialização dos corpos” (DUBATTI, 2021) protagonizaram os processos de preparação e criação.

Resumidamente, os fazedores das Artes Cênicas, concordam que a sua identidade se define a partir da arte como acontecimento e, com este, uma comunidade se forma e convive, ainda que por um breve período de tempo, em um mesmo lugar. Isto posto e minimamente aceito, nos permite constatar que o Teatro é uma arte caracteristicamente convivial. Por “convivial”, neste caso, entenda-se o compartilhamento de um tempo e lugar comuns de modo que os indivíduos se organizam de maneira territorializada. Por outro lado, o desenvolvimento das Tecnologias da Comunicação e Informação (TICs) tem possibilitado também que as artes da cena expandam os limites de um acontecimento cênico do tipo “convivial”, para aquilo que Jorge Dubatti (2014) nomeia por “tecnovívio”, um modo de convivência no qual os corpos mediados pelas TICs, compartilhem um “tempo síncrono”, mas não o mesmo lugar, ou seja, uma organização na qual os corpos estão desterritorializados. O paradoxo reside no reconhecimento de que, independentemente de o acontecimento ser do tipo convivial e/ou tecnovivial, os indivíduos que com ele se colocam em jogo podem se envolver de modo profundo e/ou superficial, manter-se à margem ou imergir completamente de maneira absorta, todos estes aspectos revelam a não existência ou garantia de eficácia e/ou sucesso, pois estes são elementos que não podem ser assegurados por nenhum dos dois tipos de arranjos.

As compreensões acerca do acontecimento cênico como arranjo convivial e/ou tecnovivial (DUBATTI, 2021) servem de parâmetros para as reflexões acerca dos

processos relacionados às práticas de atuação desenvolvidas junto à disciplina Ateliê de Criação Cênica I e II³, num período em que as atividades de ensino estavam ainda sendo desenvolvidas exclusivamente de modo remoto⁴ na Universidade Federal de Uberlândia.

Atentemo-nos minimamente às noções acerca de “interesse” e “disponibilidade”, a partir da consideração de um grupo de indivíduos reunidos e organizados para o desenvolvimento de um processo de criação em teatro⁵. Nunca é demais reiterar que a noção primeva sobre a identidade teatral filiada àquela como acontecimento e agrupamento territorializado está descartada das ações mediadas pelas TICs, pois ainda que estas possibilitem a sincronicidade dos encontros virtuais, caracteristicamente impõem a separação física dos indivíduos, impondo a desterritorialização como marco fundante e organizacional. E é exatamente no marco da separação física dos corpos e no efeito de presença impostos pelos ambientes virtuais, que o paradoxo do fazer teatral como acontecimento territorializado se faz presente ao mesmo tempo que se esvai dada a atitude proativa daqueles que se colocam em jogo com interesse e disponibilidade.

Olhando de modo retrospectivo, é possível perceber que tais marcos teóricos e conceituais circunscreveram as ações do coletivo de artistas que se colocaram em jogo no processo de preparação e criação da *websérie* “Confissões de Adolescente”⁶. Pois, embora as dificuldades apresentadas pelas TICs se fizessem presentes, a qualidade proativa dos encontros virtuais e o desenvolvimento das atividades propostas iam revelando que o interesse e a disponibilidade colaboravam sumamente para o êxito na realização das ações propostas, as quais muitas vezes geravam no coletivo um grau de

³ Componente curricular ofertado e desenvolvido entre os meses de julho e outubro de 2022, e novembro de 2022 e março de 2023.

⁴ Em nosso caso, via Plataforma Teams.

⁵ Acerca de “interesse”, ver mais em “Como diz a lenda” (BROOK, 1995, p.319 – 321).

⁶ O processo artístico-pedagógico foi compartilhado com a Prof^a Dr^a Ana Elvira Wuo (Curso de Teatro/UFU). No primeiro semestre três discentes-atrizes estavam envolvidas no processo: Bianca Cechinel, Gabriela Cristina e Sara Bernardes, às quais se somaram, no segundo semestre, assumindo as funções de assistência de direção, edição e montagem, outras três discentes fundamentais para a produção e finalização do processo: Laís Emília, Giovana Araújo e Carolina Chagas. Destaco também que a experiência aqui relatada é um breve recorte das diferentes práticas colocadas em ação durante os Ateliês de Criação Cênica I e II, mais especificamente os procedimentos nomeados “Jogos de Enquadramentos”, os quais estão diretamente ligados ao projeto de pesquisa docente em desenvolvimento neste momento: “Entre Tradições e Contemporaneidades: pedagogias da cena, tecnologias da informação e comunicação (TIC’s) e o Ator do Século XXI”.

conexão tal, que o espaço-tempo que se instituía forjava um efeito de presença potente o suficiente para colocar os campos sensório-perceptivos ‘como se’ os corpos estivessem (re)territorializados e partilhando um ‘lugar comum’. E estavam! E estavam? Sim. Não. Sim e não.

Entre tantas respostas possíveis e noções utilizadas – “encontros síncronos”, “encontros em tempo real”, etc. – a qualidade sensível e norteadora de cada dia de trabalho era nomeada por nós como ‘encontros em vida’!

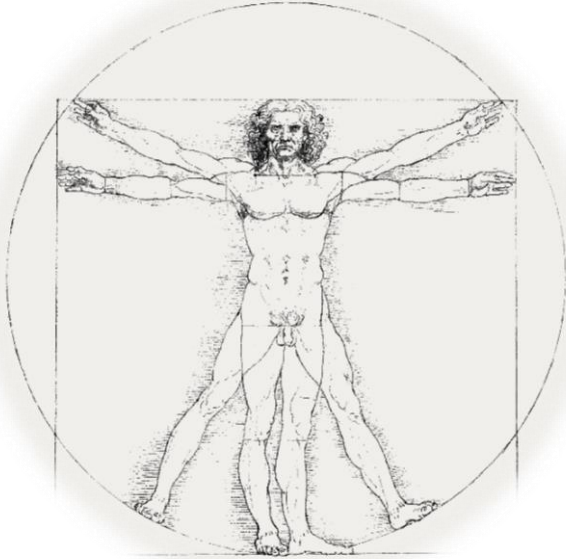
Os jogos colocados em prática

Passemos ao detalhamento dos procedimentos nomeados “Jogos de Enquadramentos”⁷, os quais foram elaborados considerando a fixidez das *webcams* acopladas nos equipamentos (computadores, *tablets* e/ou *smartphones*) e os ambientes virtuais utilizados para a realização das atividades em tempo real.

Vale destacar que os encontros síncronos para o desenvolvimento dos trabalhos, eram norteados pelas seguintes orientações básicas: 1. Encontre um espaço onde possa ficar sozinho(a); 2. Desconecte-se dos demais dispositivos que distraiam sua atenção; 3. Se no espaço escolhido você conseguir abrir os braços para todas as direções, ótimo! E se ainda puder dar um ou dois passos para qualquer direção, melhor ainda!; 4. Vista uma roupa leve (sem desenhos ou escritos) e, se puder e quiser, fique descalço(a); 5. Tenha um copo com água por perto; 6. Ainda que você participe utilizando um computador, tenha papel e caneta disponíveis; 7. Como nossos ‘encontros em vida’ acontecerão sempre nos mesmos dias e horários, peça a todos que estiverem em ‘sua casa’ para que colaborem e tentem não interromper!; 8. Chegue com vontade!; 9. Seja curioso(a)!; 10. Vamos estudar nos divertindo! Pois o Teatro é o Território do Jogo, da Inventividade, da Imaginação e da Alegria!

⁷ Os dois procedimentos aqui compartilhados, foram primeiramente experienciados por Vilma Campos e Tháisea Mazza, no 2º semestre de 2020, nos encontros virtuais do Grupo Interdisciplinar de Pesquisas em práticas da cena – máscara, jogo, atuação ([TECO](#)). Deixo aqui meu agradecimento a estas duas artistas-pesquisadoras generosas e colaboradoras com o amadurecimento destas práticas.

E então, seguíamos com as práticas e experimentações voltadas para a “atuação para a *webcam*”. Tais práticas se organizaram considerando: (I) planos, enquadramentos e distância; e (II) planos, enquadramentos e direções.



Planos e Enquadramentos: Distâncias

Figura 1 - Homem Vitruviano, L. Da Vinci.
Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Como ponto de partida, mostrava-se pertinente a compreensão acerca da kinesfera⁸ como espaço pessoal que o corpo de cada um ocupa, expandindo-se e/ou contraindo-se para qualquer direção, seja permanecendo no mesmo lugar ou em deslocamento pelo espaço. Junto a isso, os limites dos enquadramentos impostos pelas objetivas e fixidez das *webcams* orientavam a experimentação dos denominados “planos” no audiovisual: “primeiríssimo plano, *close up*, meio primeiro plano, plano médio⁹, plano de conjunto e plano geral” (WATTS, 1990, p.158) – os “planos” podem possuir ainda outras nomenclaturas, definições, orientações e detalhamentos, a depender do lugar, tempo e uso que os diferentes artistas podem fazer dos recursos conceituais, narrativos, sensoriais, tecnológicos, entre outros.

⁸ Ou cinesfera – as duas grafias são corretas.

⁹ Também conhecido como “plano americano”.

As orientações para o jogo com os ‘planos’ consideram a relação entre a objetiva da câmera e o corpo do(a) ator/atriz, os enquadramentos e as distâncias. O jogo de atuação com a *webcam* se desenvolve a partir das distâncias entre a câmera fixa e o(a) ator/atriz móvel, ou seja: da relação espacial de proximidade e distância do(a) ator/atriz com a objetiva fixa da *webcam*.

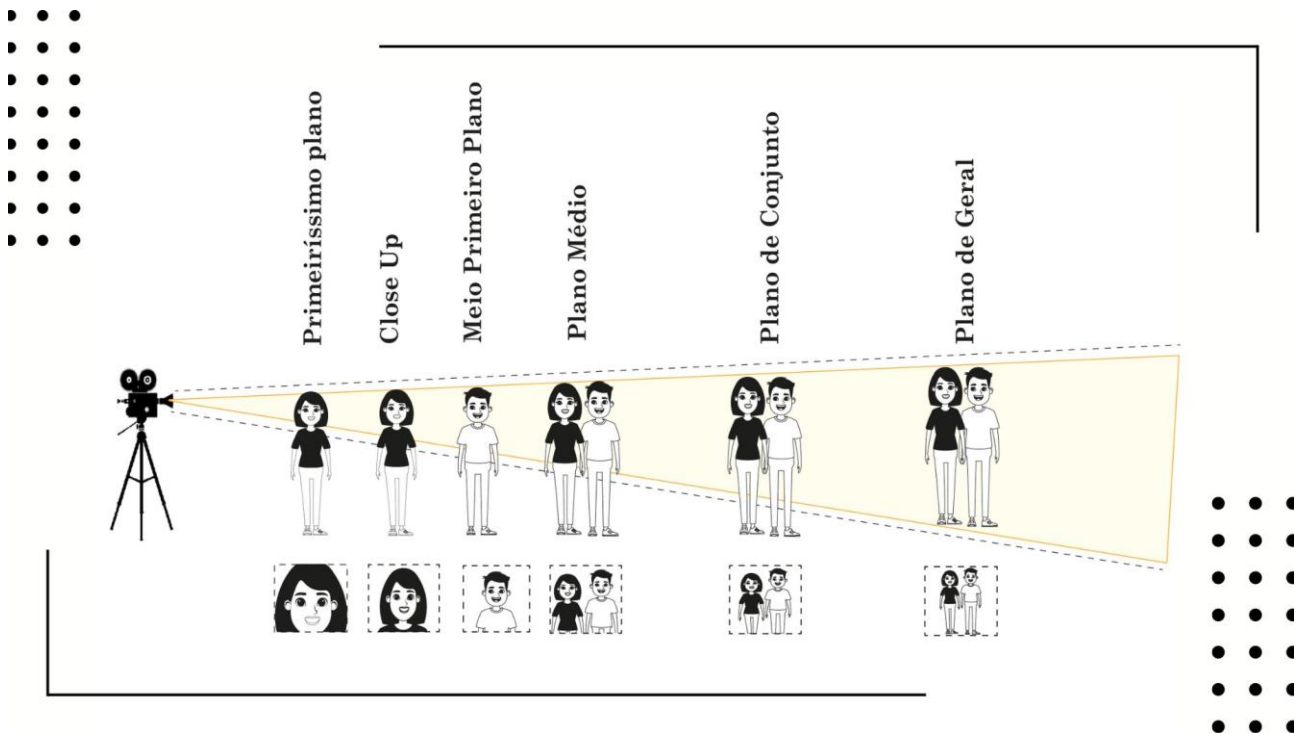
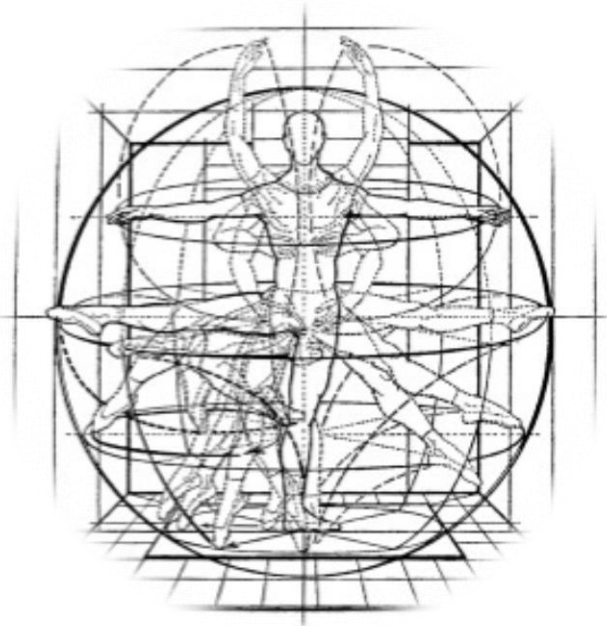


Figura 2 - Relação entre 'planos' e distâncias. Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Inicialmente, os enquadramentos incidem no rosto como principal referência e, ao longo das práticas, seguem em jogo focando diferentes partes do corpo, objeto(s) e espaço/ambiente/paisagem etc.

A fixidez das *webcams* nas telas dos dispositivos nos obrigava a uma inversão necessária, um “jogo às avessas”, vejamos: se na atuação para a câmera, é ela mesma a detentora das tecnologias de *hardware* e *software* para enquadrar a especificidade de cada plano, aproximando-se e distanciando-se, recortando e emoldurando o “objeto” em questão a partir das lentes objetivas, em nosso caso, os equipamentos que tínhamos à disposição exigia a ação contrária, ou seja, eram os(as) atores/atrizes que deveriam se colocar em jogo com as *webcams* fixas nos dispositivos e, então, a partir da dinâmica

observada no duplo opositor “distância & proximidade”, se enquadrar e fazer o jogo funcionar.



Planos e Enquadramentos: Direções

Figura 3. Kinesfera, espaço corporal.
Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

Para o desenvolvimento do jogo “Planos e Enquadramentos: Direções”, as noções acerca de kinesfera eram retomadas e, para seu desenvolvimento, também se considerava a relação de proximidade e distância entre a objetiva da câmera (*webcam*) e o corpo do(a) ator/atriz. Este exercício possui como fundamento o trabalho de segmentação corporal a partir de quatro pontos principais: olhos, nariz, esterno e púbis. Esta prática inicia-se o mais próximo possível da *webcam*, de maneira que os olhos fiquem enquadrados no plano “*close up*”. Em seguida, um pouco mais distanciados, o enquadramento orientador é o “primeiríssimo plano”, de maneira tal que a cabeça emoldurada ocupe a maior área da tela, fazendo ainda com que a ponta do nariz coincida com o centro. Estas duas primeiras etapas podem ser realizadas com os(as) atores/atrizes sentados em um banquinho ou cadeira¹⁰. As próximas duas variações devem ser realizadas em pé e o enquadramento orientador é o “plano geral”, de modo

¹⁰ Era sugerido que os(as) atores/atrizes utilizassem um banquinho, pois o mesmo permite que a coluna fique em estado de sustentação – a cadeira, ao contrário, com seu espaldar, induz a um relaxamento que parece não colaborar com a prática proposta.

que se consiga observar em tela a maior área corporal possível. Então, primeiro trabalha-se com o foco no esterno, depois no púbis.

Em cada uma destas variações, trabalha-se com o foco no movimento a partir dos

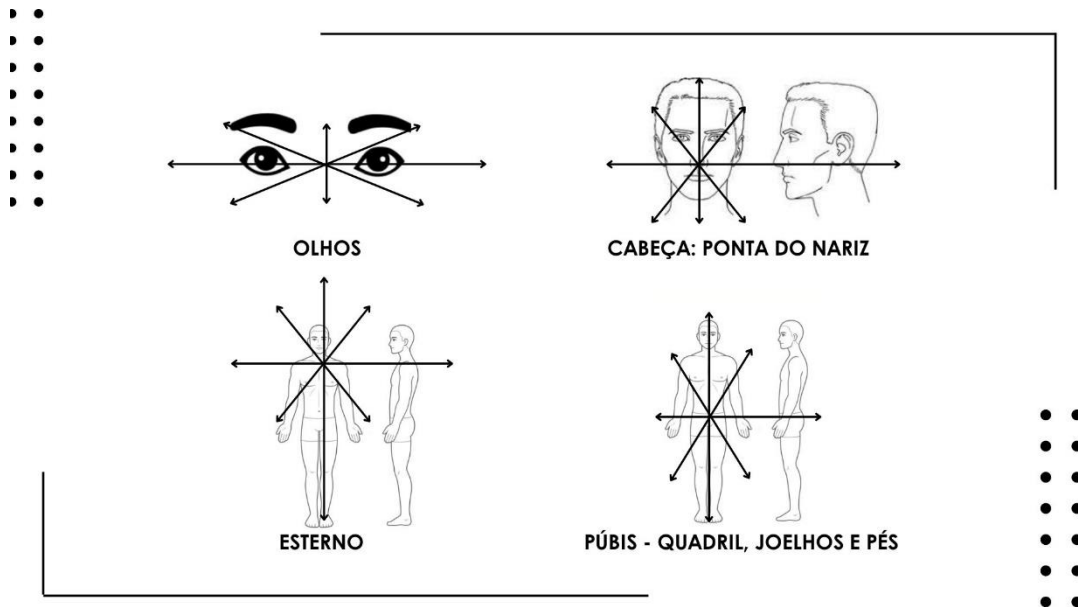


Figura 4 - Relação entre pontos corporais e direções. Ilustração de Giuseppe Iannarelli Jr.

pontos específicos, isolando-os das demais áreas corporais que devem permanecer imóveis. Uma orientação que ajuda na precisão da execução deste exercício é considerar como se cada uma destas partes (olhos, nariz/cabeça, esterno/tronco, púbis/quadril) fosse um farol que emana luz e ilumina o espaço. Deste modo, por exemplo, quando se trabalha com o foco nos olhos, eles devem “iluminar” precisamente cada uma das direções: frente, direita, esquerda, para cima, para baixo, diagonal direita alta/baixa, diagonal esquerda baixa/alta. E assim com cada uma das outras partes corporais: “nariz” (que por sua vez irá conduzir toda cabeça), “esterno” (que irá reverberar em toda caixa torácica) e “púbis” (que incidirá no quadril, região lombar e pernas). À medida que o exercício vai sendo compreendido, o trabalho pode avançar da segmentação e isolamento das partes, para a combinação entre elas, além de outras descobertas poderem advir e serem particularizadas pelos grupos que se colocarem em jogo.

Por um lado, estes exercícios permitiram o exercício corporal a partir de práticas ajustadas para o ambiente virtual, o qual, com suas especificidades, também se mostrou

potente e colaborador com a arte da atuação. Por outro lado, a compreensão de terminologias, conceitos e orientações relativos ao audiovisual serviram como orientadores tanto dos processos relacionados ao “jogo às avessas”, quanto de atalho quando a fase de finalização do processo foi se fazendo cada vez mais presente.

Quase na *websérie*

Embora as práticas relacionadas aos “Jogos de Enquadramentos” anteriormente descritas se estruturarem em um momento no qual o ensino se desenvolvia exclusivamente via ambientes virtuais (TICs), se faz necessário considerar que a continuidade dos processos esteve vinculada ao componente curricular Ateliê de Criação Cênica II, entre os meses de novembro de 2022 e março de 2023, tendo como marco temporal o ensino semipresencial e, com este, o retorno aos encontros territorializados. Esta fase do trabalho se caracterizou pelos estudos e elaboração do *storyboard*¹¹, bem como pela organização das etapas de produção relacionadas às gravações e tomadas de cenas para, então, prosseguir com as edições e montagem dos três episódios da *websérie* “Confissões de Adolescente”.

Os aprendizados desta etapa final foram diversos, porém gostaria de destacar aqui as contribuições que o exercício, apropriação e domínios conceitual e técnico dos planos e enquadramentos, propiciados pelo “jogar às avessas”, em um momento de ensino exclusivamente remoto regido pela qualidade sensível dos ‘encontros em vida’, possibilitaram aos processos de captação, elaboração e montagem da *websérie*, desde a operacionalização de uma linguagem técnica comum à orientação das diferentes ações necessárias para a produção das cenas audiovisuais.

É indiscutível que os tempos pandêmicos apresentaram desafios inimagináveis, no entanto, o colocar-se em jogo de modo proativo possibilitou o exercício de campos do conhecimento e a aprendizagem de modos de fazeres impensáveis (ou se “pensáveis”,

¹¹ Basicamente o *storyboard* é como uma “história em quadrinhos” e sua elaboração permite o estudo dos enquadramentos, dos elementos que estarão no quadro de cena, dos ambientes (externos e internos, com suas especificidades) e equipamentos necessários para as tomadas de cenas.

considerados “impossíveis”!) caso não tivéssemos sido acometidos pelas violentas adversidades ocasionadas pela COVID-19. Assim, percebe-se que as adversidades ou mudanças, sejam lá de que grau forem, exigem prontidão e adaptação! Nestes quesitos o ser humano parece ser craque, pois em toda situação, independente da exigência que se impõem, uma aptidão inata parece emergir e colaborar com a especialização e continuidade da espécie!

Seguir em frente

Atentos ao que o contexto da pandemia exigiu e possibilitou, é possível reconhecer que o processo de criação da *websérie* “Confissões de Adolescente” (Teatro/UFU, 2022) se orientou pela atitude aberta e porosa ao real (SALMON, 2019), bem como aos imprevistos e oportunidades apresentados. Contrariando as expectativas, o “interesse” (BROOK, 1995) foi observado como princípio e conduta norteadora, possibilitando que o grupo se conectasse e desenvolvesse as propostas cênicas em ambiente virtual, através de trocas de ideias, experimentações diversas e com qualidade sensível dos “encontros em vida”. As abordagens acerca de “planos e enquadramento” (WATTS, 1990) foram transpostas para o jogo de atuação com *webcams*, permitindo experimentar, derivar e organizar recursos para o estabelecimento das relações e da composição cênica em ambiente virtual.

Em meio a tantas contradições sociais apresentadas, as adaptações criativas que a pandemia de COVID-19 exigiu dos processos artístico-pedagógicos possibilitaram explorar especificidades das Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs) e organizar caminhos e saberes colaboradores com a expansão das poéticas da atuação e da cena. Assim, é possível afirmar que o colocar-se em jogo com o real, nos impulsiona a busca por soluções possíveis na abordagem, desenvolvimento e relação entre as práticas cênicas. E, com o processo de cruzamento de saberes específicos, o campo de experimentação se expande e permite criar outros modos de criação e expressão artísticos.

Agradeço as artistas envolvidas, sem quais, nada disso teria se organizado: em especial, a Prof^ª Dr^ª Ana Elvira Wuo, pela parceria criativa e propositiva; às discentes/atrizes-criadoras: Bianca Cechinel, Carolina Chagas, Gabriela Cristina, Giovana Araújo, Laís Emília e Sara Bernardes.

Os três episódios da *websérie* “Confissões de Adolescente” podem ser apreciados no YouTube, para isto basta clicar [aqui](#) ou sobre a imagem a seguir.

Bom divertimento!

– Clique sobre a imagem para acessar a *websérie* –

* para uma melhor experiência, sugerimos a utilização de fones de ouvido!



Referências Bibliográficas:

BROOK, Peter. **O ponto de Mudança Quarenta anos de experiência teatral**. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1995.

DUBATTI, Jorge. **Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos**. In: Revista Rebento, São Paulo, n. 14 (2021).

(www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609; acesso em: 22/05/2024).

DUBATTI, Jorge. **Teatro como acontecimento convival: uma entrevista com Jorge Dubatti**. In: Revista Urdimento, v.2, n.23 (2014). (DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573102232014251>; acesso em: 22/05/2024).

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir**. RJ: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

MARIANA, Maria. **Confissões de Adolescente**. Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1992.

SALMON, Thierry; VERSTRAETEN, Fabienne. **É NECESSÁRIO QUE O REAL PENETRE NO ESPETÁCULO: uma entrevista com Thierry Salmon**. Revista Rascunhos - Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas, [S. l.], v. 6, n. 1, p. 130–140, 2019. DOI: 10.14393/RR-V6N1-2019-08. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/rascunhos/article/view/45782>. Acesso em: 22 abr. 2023.

TURNER, Victor W. **O processo ritual: estrutura e antiestrutura**. Tradução de Nancy Campi de Castro e Ricardo A. Rosenbusch. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013. (Coleção Antropologia).

WATTS, Harris. **On Camera – o curso de produção de filme e vídeo da BBC**. São Paulo, Summus, 1990.



PRÁTICAS CORPORAIS NA LICENCIATURA EM TEATRO UAB/UFBA
Abordagens cênicas por telepresença¹

PRÁCTICAS CORPORALES EN LA LICENCIATURA EN TEATRO UAB/UFBA
Enfoques escénicos a través de la telepresencia¹

BODILY PRACTICES IN THEATER DEGREE UAB/UFBA
Scenic approaches through telepresentation

André Silva dos Santos²

<https://orcid.org/0000-0003-0022-4488>

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar processos prático-cênicos mediados por recursos digitais no curso de Licenciatura em Teatro EaD, da Universidade Aberta do Brasil (UAB) em parceria com a Universidade Federal da Bahia (UFBA). Utilizando uma abordagem crítico-reflexiva, aliada a uma pesquisa qualitativa e autobiográfica, o autor analisa pontos de convergência e divergência identificados durante sua formação como professor de teatro na modalidade presencial e sua subsequente atuação como professor-tutor na modalidade EaD. O embasamento teórico deste artigo inclui referências no campo da educação a distância e da prática teatral associadas às tecnologias digitais, como Almeida (2001), Santaella (2003), Belloni (2001) e Leite (2014).

Palavras-chave: Práticas Corporais, Teatro, Educação a distância, Telepresença.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo analizar procesos práctico-escénicos mediados por recursos digitales en la Licenciatura en Teatro a Distancia, de la Universidad Abierta de Brasil (UAB), en colaboración con la Universidad Federal de Bahía (UFBA). Utilizando un enfoque crítico-reflexivo, combinado con una investigación cualitativa y autobiográfica, el autor analiza puntos de convergencia y divergencia identificados durante su formación como docente de teatro en la modalidad presencial y su posterior rol como docente-tutor a distancia. La base teórica de este artículo incluye referentes en el campo de la educación a distancia y la práctica teatral asociada a las tecnologías digitales, como Almeida (2001), Santaella (2003), Belloni (2001) y Leite (2014).

Palabras clave: Prácticas Corporales, Teatro, Educación a Distancia, Telepresencia.

Abstract

¹ Este artigo é uma extensão do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) do autor na Especialização em Mídias na Educação, oferecida pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). O TCC, intitulado "Telepresença e Abordagens Corporais na Licenciatura em Teatro UAB/UFBA", foi apresentado em 2022 sob a orientação do professor mestre Daniel Augusto de Lima Mariano.

² Doutorando em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia – UFBA e mestre em Artes pela Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. Professor-tutor no curso de Licenciatura em Teatro UAB/UFBA. E-mail: andrecardosoactor@gmail.com.

This article aims to analyze practical-scenic processes mediated by digital resources in the Degree in Distance Learning Theater course, at the Open University of Brazil (UAB) in partnership with the Federal University of Bahia (UFBA). Using a critical-reflective approach, combined with qualitative and autobiographical research, the author analyzes points of convergence and divergence identified during his training as a theater teacher in the face-to-face modality and his subsequent role as a teacher-tutor in the distance learning modality. The theoretical basis of this article includes references in the field of distance education and theatrical practice associated with digital technologies, such as Almeida (2001), Santaella (2003), Belloni (2001) and Leite (2014).

Keywords: Body Practices, Theater, Distance Education, Telepresence.

Introdução

O objetivo principal deste artigo é compartilhar reflexões acerca de processos criativos cênicos, especialmente aqueles centrados no trabalho corporal, no âmbito do curso de Licenciatura em Teatro a distância (EaD³) oferecido pela parceria entre a Universidade Aberta do Brasil (UAB⁴) e a Universidade Federal da Bahia (UFBA). Para contextualizar o(a) leitor(a), é imprescindível fornecer informações históricas e pedagógicas relevantes sobre a instituição acadêmica e o curso em análise. Além disso, apresentarei breves *insights* sobre minha formação em teatro, estabelecendo conexões pertinentes à proposta deste trabalho.

A Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia (ETUFBA) foi estabelecida em 1956 e possui uma trajetória de mais de sessenta anos, sendo pioneira como a primeira instituição brasileira a oferecer um curso superior de formação teatral. O curso presencial de Licenciatura em Teatro existe há mais de três décadas, capacitando profissionais para atuarem na pedagogia teatral tanto em ambientes formais quanto não formais de ensino.

O curso mais recente da ETUFBA é a Licenciatura em Teatro EaD, que surgiu em 2020 com o intuito de formar artistas-docentes-pesquisadores(as) com competência metodológica, tecnológica, ética, crítica, estética e cultural para atuarem no ensino de Teatro (formal e não formal) no interior do estado da Bahia (UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, 2018, p. 19).

Foi nessa instituição pioneira que concluí minha licenciatura em teatro⁵ em 2017, ainda na modalidade presencial, na cidade de Salvador. Ao longo da graduação, tive a oportunidade de

³ A Educação a Distância (EaD) é uma modalidade de ensino que tem se expandido de maneira considerável no Brasil. Apesar das inúmeras definições para o termo, podemos considerar a EaD como a possibilidade da realização de cursos mediados por tecnologias digitais. Neste caso, estudantes e professores/as se encontram em tempos e espaços diferentes.

⁴ A Universidade Aberta do Brasil (UAB) é reconhecida como um programa articulador que, em colaboração com instituições de ensino superior públicas, disponibiliza cursos na modalidade de Educação a Distância em diversas áreas do conhecimento.

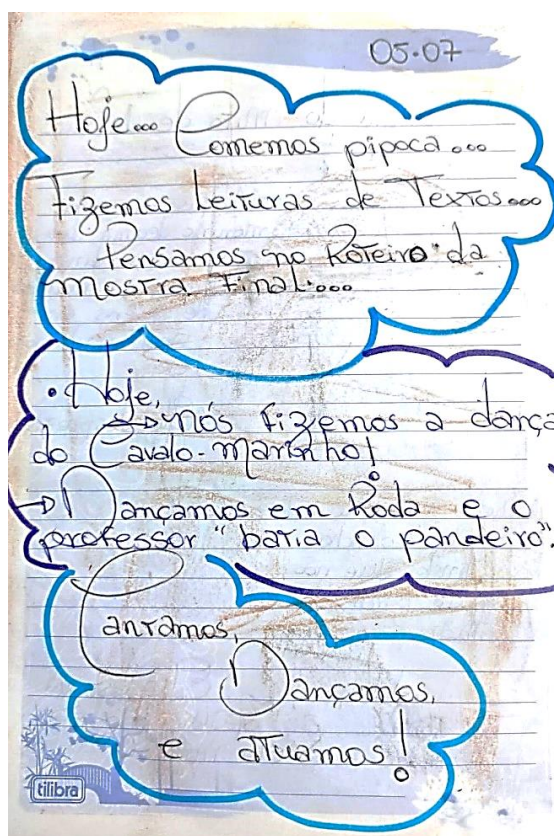
⁵ Ingressei no curso de Licenciatura em Teatro em 2012. Três anos depois, em 2015, tive a oportunidade de participar

explorar os aspectos artísticos e profissionais relacionados à prática teatral, assim como as perspectivas teóricas da educação ligadas à pedagogia do teatro, tanto no meio formal quanto no informal.

Apesar de ser um curso superior com ênfase em educação (licenciatura), a carga horária prática desempenhava um papel fundamental. Participamos de aulas de expressão corporal e vocal, jogos e improvisação teatral, teatro de formas animadas, entre outros componentes curriculares que proporcionavam uma compreensão abrangente da atuação cênica.

Minha turma era composta por estudantes de diferentes cidades, a maioria proveniente da Bahia. A diversidade presente no grupo enriquecia as aulas práticas, que envolviam toque, contato físico e troca de olhares, criando uma atmosfera intimista e proporcionando experiências sinestésicas fundamentais para o aprendizado teatral.

Figura 1: Registro de aula cênica prática (2013).



Fonte: Diário de bordo do autor/pesquisador.

Apesar de o teatro ser a arte da presença e efêmera, que valoriza o contato físico, reconheço que pesquisas no campo das Artes Cênicas têm explorado novos formatos de ensino teatral, considerando

de um intercâmbio no Instituto Universitario de Danza Alicia Alonso, na Universidad Rey Juan Carlos (URJC), como estudante do curso de *Pedagías de las Artes Visuales y Danza*, no itinerário de *Teatro Físico del Movimiento*.

as mudanças nas relações entre plateia e palco. Isso inclui a investigação sobre o uso de tecnologias digitais e a telepresença no contexto teatral contemporâneo.

Em 2020, fui selecionado para integrar a equipe de professores(as)-tutores(as) do curso de Licenciatura em Teatro EaD da UFBA, no polo de Vitória da Conquista, Bahia. Esse curso foi concebido a partir do projeto da licenciatura presencial, adaptando-se às demandas do ensino a distância e às características de cada polo. Nesse período, percebi que retornava ao local onde me formei, mas agora não como estudante, e sim como professor-tutor.

Com base nessa experiência como professor-tutor, proponho neste artigo uma abordagem que integre teatro, educação, tecnologias digitais e práticas corporais. A análise das impressões da tutoria e minha formação no mesmo curso, porém na modalidade presencial, servem como suporte para este trabalho.

Devido à minha afinidade com as práticas corporais cênicas, surgiram diversas questões ao tentar adaptar o ensino de teatro para a modalidade EaD. Algumas dessas indagações incluíram: Quais são os desafios da formação de professores(as) EaD em Teatro e os conhecimentos necessários para abordagens corporais? Como as Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (NTICs) podem contribuir para a formação do(a) professor(a)-artista-pesquisador(a) em abordagens corporais? Quais são as técnicas corporais viáveis e apropriadas no contexto do ensino remoto, híbrido e tecnológico em Teatro EaD? Para responder a essas perguntas, este artigo apresenta referenciais teóricos que transitam entre a Educação a Distância e a prática teatral, com autores(as) como Almeida (2001), Santaella (2003) e Belloni (2001), explorando o universo da EaD e a formação docente. Também serão utilizados os trabalhos de Desgranges (2006) e Leite (2014), que abordam as possibilidades do ensino de teatro em diferentes contextos, épocas e modalidades.

Assim, desenvolvi uma abordagem dedutiva, qualitativa e descritiva, incorporando aspectos autobiográficos que refletem minha experiência como artista e educador. Por meio dessa produção, pretendo contribuir para o curso de Licenciatura em Teatro EaD, tensionando os estudos teatrais contemporâneos e as questões relevantes que envolvem a integração entre arte e tecnologia digital.

O ensino a distância e a pedagogia teatral: Um breve relato

O sistema de ensino superior tem apostado na expansão do ensino a distância, abrindo novos cursos que alcançam lugares remotos. Nesse contexto, a Universidade Aberta do Brasil (UAB) destaca-se como exemplo dessa disseminação do ensino, crescendo continuamente e promovendo a democratização e o acesso à educação brasileira.

A Constituição Federal de 1988, na página 123, reforça e legitima a responsabilidade do Estado em oferecer educação, além de subsidiar um ensino de qualidade que favoreça a preparação e capacitação dos(as) educandos(as):

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Dessa forma, as ferramentas tecnológicas têm sido aprimoradas para proporcionar um ensino de qualidade, e a UAB tem desempenhado um papel de destaque na implementação do sistema de Educação a Distância (EaD) no país.

Cursos que anteriormente eram oferecidos apenas na modalidade presencial agora estão disponíveis também a distância. Gradualmente, o sistema tem expandido essa realidade, possibilitando que estudantes ingressem no ensino superior e otimizem seus horários de estudo.

A legislação brasileira reconhece e define a EaD em território nacional, conforme estabelecido no Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017 (BRASIL, 2017):

Art. 1º [...] considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos.

A definição da Educação a Distância (EaD) presente no Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017, representa uma entre várias possibilidades de caracterizar esse programa de ensino. Contudo, na contemporaneidade, o que distingue essa modalidade é a utilização de aparatos tecnológicos digitais e suas extensões no processo de ensino-aprendizagem.

Observamos frequentemente a abertura de cursos de artes (Artes Visuais, Música, Dança e Teatro) na modalidade EaD/UAB. A UFBA, como exemplo, oferece atualmente os cursos de Dança e Teatro, sendo este último implementado em 2020. Embora seja uma inovação na educação brasileira, há desafios significativos associados a esse cenário, incluindo a necessidade de formação e capacitação de professores(as), o aprimoramento dos recursos tecnológicos digitais e a implementação de políticas públicas que visem investimentos no acesso às novas tecnologias para alunos(as) e educadores(as).

Abordagens corporais por telepresença na licenciatura em teatro EaD da UFBA

No cenário atual, testemunhamos uma ampla variedade de produções artísticas que exploram as novas tecnologias digitais, resultando em um panorama híbrido que engloba experimentações cênicas que combinam o corpo humano com recursos virtuais.

A licenciatura em Teatro EaD da UFBA está imersa nesse contexto de inovações, impulsionando a disseminação da pedagogia teatral por meio de mecanismos tecnológicos digitais. Nessa realidade virtual mediada pelo ensino a distância, as práticas corporais cênicas adquirem uma nova dimensão, proporcionando novas possibilidades criativas no campo da arte teatral. Sobre práticas corporais, Santaella (2003, p. 178) afirma que:

Na tradição das performances, surgem agora as performances interativas e as teleperformances que, através de *webcams* ou outros recursos como sensores, fazem interagir cenários virtuais com corpos presenciais, corpos virtuais com corpos presenciais e outras interações que a imaginação do artista consegue arrancar dos dispositivos tecnológicos.

Nesse contexto de teleperformances, os(as) cursistas do polo de Vitória da Conquista, Bahia, produziram partituras cênicas no primeiro bimestre, principalmente nos componentes curriculares que abordavam técnicas corporais, fundamentos e didática para o ensino de teatro.

As primeiras impressões provenientes dessas produções por telepresença estimularam o interesse em realizar uma pesquisa, resultando neste artigo. Os relatos dos(as) estudantes no ambiente virtual de aprendizagem (AVA) destacam desafios, dificuldades, mas também descobertas e aquisição de conhecimentos.

Meu olhar sensível sobre as produções cênicas dos(as) estudantes revela uma particularidade sinestésica, crucial no curso de formação de educadores(as) em teatro. É evidente que "a formação de professores(as) em teatro nas últimas décadas tem sido alvo de discussões e estudos no campo da pedagogia do teatro" (LEITE, 2014, p. 114). Nesse contexto, as produções acadêmicas assumem um papel crucial como material de apoio para alunos(as) e equipe do curso.

A discussão aqui apresentada situa-se no âmbito artístico e educacional, abordando práticas cênicas na formação de professores(as) de teatro por meio da modalidade EaD. Além disso, percebemos a possibilidade de adaptar a *práxis* teatral por telepresença nos processos criativos presenciais, destacando a necessidade de considerar a aplicação de novas tecnologias também em cursos presenciais. Essa orientação prático-metodológica evidencia-se no uso de ferramentas digitais para o ensino-aprendizagem. Portanto, durante os exercícios cênicos mediados pelas tecnologias digitais, é possível explorar o espaço virtual na abordagem corporal, que, aliado ao fazer teatral, assume formas inovadoras de criação.

Recordo-me das palavras da professora e pesquisadora Canda (2020, p. 09), no *e-book Ensino de Teatro - Fundamentos e Didática*, que afirma:

De início, alertamos para o desafio de trabalharmos a formação em Licenciatura em Teatro a distância, esse campo de saber experiencial que requer a presença, o contato, o afeto, o prazer de criar juntos como condições fundamentais para a experiência da cena. Tal desafio solicita de nós uma revisão do que é presença e do que é formação, abrindo campo para o debate, a experimentação, as descobertas e limites da experiência cênica com um olhar crítico e também propositivo para a realidade tecnológica que vivemos hoje.

Nessa transição do ensino presencial para o virtual, surge esta reflexão investigativa, embasada em um arsenal teórico-metodológico que se conecta diretamente com a temática. Até o momento, há poucas produções teóricas sobre o curso de Licenciatura em Teatro EaD da UFBA, tornando este trabalho uma das raras contribuições existentes.

As criações teatrais realizadas até o momento abordam questões corporais de diversas formas e conceitos para a construção cênica teatral, utilizando ferramentas digitais e tecnologias contemporâneas.

Para abordar temas relacionados à telepresença, tecnologias digitais no ensino de teatro e nas criações cênicas, assim como o papel das tecnologias eletrônicas/digitais e novas mídias na formação artística, especialmente no campo do teatro, Santaella (2003, p. 181) destaca:

No seio das reconstituições da vida social e cultural, uma questão candente, que tem ocupado a mente dos teóricos e a imaginação dos artistas, está voltada para as transformações pelas quais o corpo humano está passando e, segundo os prognósticos, ainda deverá passar. O corpo humano se tornou problemático e as inquietações sobre uma possível nova antropomorfia têm estado no centro dos questionamentos sobre o que é ser humano na entrada do século XXI.

Esse espaço de questionamento e investigação sobre as transformações do corpo nas práticas teatrais por telepresença na contemporaneidade tem sido o guia ao longo de toda a trajetória desta pesquisa, realizada em parceria com o curso de Licenciatura em Teatro EaD da UFBA.

Lembro-me de que, no curso presencial, as produções cênicas resultavam em mostras didáticas no final de cada semestre, sendo o fruto de intensos trabalhos que se estendiam por semanas. Os(As) professores(as) responsáveis por cada componente acompanhavam todo o processo criativo, estimulando o exercício da autonomia de cada estudante.

Figura 2: Processo criativo para mostra cênica - Licenciatura em Teatro presencial.



Fonte: Registro e diário de bordo do autor.

Os jogos teatrais e dinâmicas eram essenciais para o conhecimento do grupo, criando afinidades e relações cruciais para a contracena. Apesar de ser um curso de licenciatura em teatro, no qual a carga horária teórica em temas relacionados à prática educacional era mais extensa em comparação ao bacharelado em interpretação teatral, o desenvolvimento para a cena era de suma importância, dado que a formação visava futuros(as) professores(as) de teatro.

A análise detalhada da forma como a contracena e o corpo se projetam nessas duas modalidades de ensino é digna de atenção. Amanda Ayres (2012, n.p) contribui ao afirmar que:

A prática teatral ainda se apresenta de maneira desafiadora na Educação a Distância (EAD). As ferramentas (fórum, *chat* e etc) disponíveis no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), apesar de atenderem bem a demanda teórica dos conteúdos, não chegam a alcançar a prática, já que não possibilitam a extrapolação da linguagem escrita para a expressão teatral.

Conforme apontado pela autora, há ainda limitações nas produções cênicas em cursos EaD, especialmente nas aulas que envolvem expressões corporais e contato físico. O desafio de promover relações interpessoais e o contato sensível do corpo discente nas aulas práticas é evidente na EaD, muitas vezes devido às restrições de acesso à *internet* e ao número reduzido de estudantes familiarizados com ferramentas digitais.

No cotidiano, a tecnologia digital tem se tornado uma extensão do corpo, influenciando também as criações mediadas virtualmente e sugerindo novas relações entre os(as) artistas da cena. Essa relação, no entanto, tanto une quanto separa, pois o teatro é uma arte da presença, tradicionalmente baseada nas relações entre palco e plateia em um mesmo espaço.

Com a telepresença, como evidenciado nas aulas práticas da Licenciatura em Teatro EaD, os ambientes de apresentação teatral são diversos, superando as barreiras geográficas e aproximando estudantes que se encontram em diferentes lugares. A discussão abordada coincide com a crise da linguagem, comunicação e norma discutida por Gerd Bornheim⁶ (1929-2002), abrindo possibilidades estéticas que reconfiguram as relações espaço-tempo, público-artista, artista-obra e plateia-obra, entre outras, inserindo-se em abordagens contemporâneas.

Ao observar as criações teatrais no polo de Vitória da Conquista, nota-se que, semelhante a outras produções cênicas baseadas no corpo em cursos EaD mediados pela telepresença, a maioria acontece com apenas um ator ou atriz em cena. Isso ocorre devido às limitações existentes em relação ao contato físico ou às ferramentas tecnológicas que aproximam os(as) intérpretes durante a contracena.

Figura 3: Em cena, Gabriela Aguiar Morato, na obra *O monstro da solidão*⁷.



Fonte: <https://www.instagram.com/processoscriativosteatro/>.

⁶ Gerd Bornheim (1929-2002) foi um brasileiro, filósofo e crítico de arte cujas obras abrangem diversos campos, incluindo Arte e Filosofia. Este renomado autor brasileiro constituiu um dos elementos centrais em meu tema de pesquisa durante o mestrado em artes, realizado no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo (PPGA-UFES). Bornheim deixou diversos documentos inéditos (datiloscritos), os quais foram meticulosamente examinados e analisados no contexto do meu programa de mestrado. Vale ressaltar que datiloscritos são documentos redigidos em máquinas de datilografia.

⁷ O Monstro da Solidão é um projeto cênico audiovisual inspirado no livro homônimo de Vana Campos. A narrativa gira em torno de Frida, uma criança que teme a solidão, embora não a compreenda completamente. Em sua jornada para entender esse sentimento, Frida faz descobertas reveladoras, percebendo que a solidão pode não ser tão prejudicial quanto imaginava.

A imagem acima é de uma cena criada por uma estudante-atriz para o componente *Contação de História: Criação de narrativa e oralidade*⁸, tal produção cênica ilustra essa dinâmica de atuação por dispositivos digitais.

Para a composição, a cursista contou com a colaboração de outros(as) profissionais na criação do texto e na filmagem. Apesar de contar com o suporte de uma equipe técnica, a atriz se apresentou sozinha em cena, protagonizando um monólogo que se estendeu por quase cinco minutos. Esse exemplo reforça a minha observação sobre o formato das criações por telepresença, especialmente no que diz respeito à ausência de contracena.

A organização das aulas síncronas⁹, isto é, encontros ao vivo entre o(a) professor(a) e os(as) estudantes, facilita a aproximação de cursistas que se encontram em locais distantes. No polo de Vitória da Conquista, há discentes provenientes de diversas localidades da Bahia, como Eunápolis, Caetité, Ilhéus, e até mesmo do interior de Minas Gerais.

Diante das limitações tecnológicas digitais, é possível perceber um estímulo à capacidade criativa, incentivando os(as) estudantes a explorarem as ferramentas disponíveis. Por exemplo, em algumas produções cênicas elaboradas para os componentes *Técnicas Corporais* e *Ensino e Teatro: Fundamentos e Didática*, foram observadas criações que integravam corpo e voz de diferentes cursistas. Mesmo com a ausência do corpo físico no ambiente, a voz desempenhava o papel de uma narrativa ou plano de fundo, conferindo sentido à obra.

Em algumas situações, utilizando recursos de edição de vídeo, foram criadas montagens que davam a impressão de contato físico entre estudantes, mesmo estando em ambientes diferentes. Essas estratégias contribuíram para o processo de aprendizagem, evidenciando habilidades e competências relevantes para a aquisição do conhecimento.

Ao transitar do presencial para o virtual, são perceptíveis as limitações do espaço bidimensional na atuação por telepresença. No entanto, surgem inúmeras possibilidades de explorar recursos e ferramentas, como efeitos de *zoom*, projeções de imagens e experimentos com iluminação alternativa, proporcionando efeitos diferenciados nos corpos dos(as) intérpretes, entre outros mecanismos que enriquecem a composição cênica como um todo.

⁸ O componente "Contação de História: Criação de narrativa e oralidade" compreende 85 horas de aulas teórico-práticas e foi ministrado no 3º bimestre. A professora-formadora Nayara M. B. de Brito foi encarregada desse componente curricular, cujo objetivo geral consistia em abordar processos de criação e de ensino-aprendizagem em Teatro, partindo da concepção de "contação de histórias" e utilizando como referência suas tradições e manifestações contemporâneas.

⁹ Nas aulas dos cursos EaD, a dinâmica costuma se dividir entre síncronas e assíncronas. Nas aulas síncronas, os estudantes interagem em tempo real com o professor, enquanto nas aulas assíncronas, são disponibilizadas gravações para que os cursistas possam acessar o conteúdo a qualquer momento.

Por fim, não menos importante, para desenvolver esta pesquisa foi adotada uma abordagem crítico-reflexiva, dedutiva, qualitativa, descritiva e autobiográfica. O foco esteve na formação de professores(as) em teatro EaD, com ênfase nas abordagens corporais e no uso de tecnologias digitais. A metodologia incluiu análise documental, interpretação e descrição do *corpus* da pesquisa.

Com base em Nelson, Treichler e Grossberg (1992 *apud* SILVA, 1995, p. 13), que afirmam que "a política da análise e a política do trabalho intelectual são inseparáveis", reconhecemos a importância da teoria no trabalho intelectual. Dessa forma, a metodologia da pesquisa se desdobrou nas seguintes etapas: (1) Levantamento teórico e revisão de literatura; (2) Pesquisa documental e audiovisual; (3) Constituição do *corpus* de pesquisa; (4) Tratamento e análise dos dados.

Para coletar os dados, foram observados vídeos, comentários no Instagram, fotografias, diários de bordo digital no AVA (*Moodle* da UFBA), fóruns, *chats* e outras tecnologias que envolveram os(as) discentes do polo de Vitória da Conquista.

Considerações finais

O surgimento do teatro tem sido objeto de questionamento em estudos históricos, mas muitos consideram a Grécia como o local de origem do teatro no Ocidente. Naquela época, o teatro era centrado no texto, no diálogo em cena. A contribuição do povo grego destaca a importância da relação entre o palco (atores/atrizes) e a plateia, fundamental para a emergência do fenômeno teatral. Além disso, observamos mudanças frequentes no ambiente cênico e no espaço destinado ao público. Como destaca André Santos (2015, p. 29):

A metamorfose teatral contemporânea perpassa pelas inúmeras formas de ver e sentir, dando uma grande variante de possibilidades de apreciação a quem a contempla. O rompimento da quarta parede, por exemplo, é mais plausível no teatro contemporâneo, ora o espaço cênico é distante da plateia, ora o mesmo espaço cênico faz parte da mesma plateia.

Com a incorporação crescente das tecnologias digitais nos cursos de teatro EaD, o cenário teatral passou por uma transformação significativa, tornando-se objeto de estudos em pesquisas sobre artes cênicas. Nesse processo, observam-se configurações corporais que se adaptam ao ambiente virtual de criação cênica, uma dinâmica evidente na plataforma de ensino do curso de Licenciatura em Teatro EaD da UAB/UFBA.

Ao abordar as práticas corporais no ensino e na prática teatral, naturalmente surge a questão do espaço. Corpo e espaço são temas intrinsecamente relacionados, dialogando para a existência da cena. O corpo reage conforme o espaço disponível para a ação.

Portanto, o corpo que vemos nas apresentações cênicas por meio da tela de um dispositivo eletrônico transita entre a virtualidade e a realidade, afastando-se até certo ponto da concepção original da palavra **teatro**¹⁰, cuja definição está vinculada ao acontecimento no **presente**, no **aqui** e **agora**.

No contexto das produções dos(as) estudantes do polo de Vitória da Conquista, torna-se perceptível em vários momentos a preparação de um corpo para uma filmagem, não para uma apresentação ao vivo, como se espera de um fenômeno teatral, com a presença do público de forma síncrona, mesmo que em espaços e tempos diferentes. Essa observação não tem a intenção de emitir julgamentos de valor, muito menos de avaliar práticas artísticas, que geralmente são subjetivas, mas problematizar o lugar das práticas cênicas e, especialmente, das práticas teatrais no cenário contemporâneo, uma vez que, etimologicamente, o termo teatro sugere uma encenação que aconteça no momento presente, com público, atores e atrizes vivenciando os mesmos instantes.

Diante dessa discussão, é possível afirmar que, não apenas devido à pandemia causada pelo novo coronavírus¹¹, mas também pelo próprio contexto do ensino a distância, a ETUFBA poderá enfrentar desafios significativos, especialmente no que diz respeito às novas tecnologias aplicadas na formação de professores(as) e no ensino-aprendizado de práticas corporais em teatro, que a cada dia requerem reformulações metodológicas e pedagógicas para a atuação em diferentes ambientes educacionais.

Assim, é evidente a importância de conduzir pesquisas fundamentadas nas relações entre as tecnologias digitais e o corpo na arte teatral. Isso revela que as explorações e experiências performativas na Licenciatura em Teatro EaD renovam a compreensão das corporeidades na contemporaneidade, reconhecendo que as metodologias tecnológicas contemporâneas possibilitam não apenas a construção de novas estéticas cênicas, mas também a autonomia, a construção de novos saberes, a descentralização do ensino e a troca de experiências.

Ao se envolverem com as novas tecnologias, os(as) estudantes licenciandos(as) em teatro desenvolvem, ao longo de suas formações pedagógicas, habilidades essenciais para a prática docente tanto no meio formal quanto informal de ensino. Isso agrega técnicas necessárias para o cenário da educação contemporânea.

¹⁰ Inicialmente, a palavra "teatro", derivada do termo grego "*theatron*", tem como significado "O lugar de onde se vê". Essa expressão destaca, especificamente, a relação entre a plateia, composta por aqueles que assistem e observam, e os intérpretes, responsáveis pela atuação e representação cênica.

¹¹ O vírus SARS-CoV-2, popularmente conhecido como novo coronavírus, denominado também como Covid-19, foi identificado em dezembro de 2019 na cidade de Wuhan, localizada na província de Hubei, na China.

Com o desenvolvimento deste artigo, constatou-se a possibilidade de criar uma produção escrita que beneficiasse não apenas o curso de Licenciatura em Teatro EaD da UFBA, mas também aqueles interessados na temática que envolve o ensino e a formação de professores(as) por telepresença, em cursos presenciais ou não, especialmente no que se refere às abordagens corporais nas Artes Cênicas.

Referências

AYRES, Amanda Aguiar. Processo Criativo e Atuação em Telepresença na Formação de Professores de Teatro. *In: VII CONGRESSO DA ABRACE*, 2012, PortoAlegre. **TEMPOS DE MEMÓRIA: Vestígios, Ressonâncias e Mutações**, 2012. n.p.

BRASIL. Ministério da Educação. **Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017**. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília, 2017. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2017/decreto/d9057.htm. Acesso em: 24 de jan. de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Assessoria de Comunicação Social. **Distribuição nacional dos 555 polos da Universidade Aberta do Brasil**. Brasília, 201?. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=346-uab&category_slug=documentos-pdf&Itemid=30192

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, 2016. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 21 de maio de 2021.

CANDA, Cilene. **Ensino de teatro: Fundamentos e Didática**. Salvador: UFBA, Escola de Teatro; Superintendência de Educação a Distância, 2020.

LEITE, Luzirene do Rego. **A formação do professor de teatro na educação a distância: um estudo da licenciatura em teatro do programa pró-licenciatura na Universidade de Brasília**. 2014. xx, 353 f., il. Tese (Doutorado em Artes) — Universidade de Brasília, Brasília, 2014.

NELSON, C.; TREICHLER, P.A.; GROSSBERG, L. Estudos Culturais: uma introdução. *In: SILVA, T.T. (Org.). Alienígenas na sala de aula: uma introdução aos estudos culturais em educação*. Rio de Janeiro: Vozes, 1995. p.7-38.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, André Silva dos. **Lugares Esquecidos: duas experiências com o ensino do teatro a partir da apropriação de espaços não convencionais para acena**. 2015. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia/UFBA, Salvador, 2015.

SILVA, Marineide Câmara. **As relações entre teatro, tecnologia e educação no Pró licenciatura em teatro da UFMA e UnB**. 2012. 188 f. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) - Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2012.

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA. Escola de Teatro. **Projeto Pedagógico do Curso Licenciatura em Teatro Educação a Distância – EaD**. 139f. Salvador: Escola de Teatro, 2018.



**AS ARTES DA CENA E SUAS INTERFACES COM AS TECNOLOGIAS
AUDIOVISUAIS: desafios pedagógicos nas escolas.**

**LAS ARTES ESCÉNICAS Y SUS INTERFACES CON LAS TECNOLOGÍAS
AUDIOVISUALES: desafios pedagógicos en las escuelas.**

**THE PERFORMING ARTS AND THEIR INTERFACES WITH AUDIOVISUAL
TECHNOLOGIES: pedagogical challenges in schools.**

Luvel Garcia Leyva¹

<https://orcid.org/0000-0002-4951-3937>

Resumo

O transbordamento dos limites do território das artes e a contaminação com outros campos do saber têm trazido, na contemporaneidade, férteis contribuições para as práticas cênicas e seus processos de ensino. Nesse sentido, no texto se abordam interfaces possíveis entre as artes da cena e as artes visuais, especificamente a partir de experiências artísticas que utilizam tecnologias audiovisuais na cena numa perspectiva interdisciplinar, trazendo referências de relevo para a abordagem das artes integradas no âmbito do ensino artístico nas escolas.

Palavras-chaves: campo expandido, tecnologias audiovisuais na cena, pedagogia das artes cênicas, artes integradas.

Resumen

El desbordamiento de los límites del territorio de las artes y la contaminación con otros campos del saber han aportado, en la contemporaneidad, valiosas contribuciones a las prácticas escénicas y sus procesos de enseñanza. En este sentido, el texto aborda las posibles interfaces entre las artes escénicas y las artes visuales, específicamente a través de experiencias artísticas que utilizan tecnologías audiovisuales en la escena en una perspectiva interdisciplinar; proporcionando referencias relevantes para el enfoque de las artes integradas en el ámbito de la enseñanza artística en las escuelas.

Palabras clave: Campo expandido, tecnologías audiovisuales en la escena, pedagogía de las artes escénicas, artes integradas.

Summary

The overflowing of the boundaries of the arts territory and contamination with other fields of knowledge have brought fruitful contributions to theatrical practices and their teaching processes in contemporary times. In this sense, the text addresses possible interfaces between the performing arts and visual arts, specifically through artistic experiences that utilize audiovisual technologies in the scene from an

¹ Pedagogo, crítico e pesquisador teatral de origem cubano. Professor Doutor do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (USP). Mestre e Doutor em Artes Cênicas - Área Pedagogia do Teatro- pela Universidade de São Paulo. É também Doutor em Ciências sobre Arte (historia, teoria y crítica del teatro) pela Universidad de las Artes, Cuba, além de ter efetuado pesquisa de pós-doutorado na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo na área de sociologia da infância. luvel@usp.br

interdisciplinary perspective; bringing relevant references for the approach of integrated arts in the scope of arts education in schools.

Keywords: Expanded field, audiovisual technologies in the scene, pedagogy of performing arts, integrated arts.

Na primavera de 1979 aparece na revista *October* 8 um texto paradigmático da Rosalind Krauss: *Sculpture in the Expanded Field* (A escultura no campo expandido). No artigo, a autora problematiza certas categorias artísticas em relação à escultura e as situa como historicamente limitadas diante de produções que transbordam os tradicionais limites do território das artes. Nas complexas teorizações que constituem o pensamento teatral contemporâneo cabe-nos, também, perguntar qual é o lugar do teatro, ou das artes cênicas no geral, sobretudo se for pensado na sua dimensão educacional. Encarar suas expansões, estreitamentos e contaminações com outras modalidades artísticas ou campos do saber nos leva a pensar as práticas cênicas como parte do campo expandido das práticas artísticas, trazendo à tona modos diversos de assumir os processos criativos e de ensino do teatro.

À luz dessas discussões, neste trabalho se abordam interfaces possíveis entre as artes da cena e as artes visuais, especificamente a partir de experiências artísticas que utilizam tecnologias audiovisuais na cena numa abordagem interdisciplinar; trazendo referências de relevo para a abordagem das artes integradas, no âmbito do ensino artístico nas escolas².

Processos artísticos, tecnologias e educação. Possibilidades criativas e de ensino

O teatro, ainda quando integra elementos de outras artes na sua complexa corporalidade cênica, tem desenvolvido uma extensa história de fixações, convenções e definições dramático-teóricas. Essa situação começou a variar com a chegada do século XX e a instauração de uma teatralidade com menos peso no discurso verbal, desestruturação da fábula, mudanças radicais na noção psicológica dos personagens, ruptura com o princípio de mímese, entre outros aspectos que geraram oxigenantes fendas na cena teatral contemporânea.

Nesse sentido, nas últimas décadas do século XX é possível constatar que o teatro tem desafiado modelos tradicionais de criação ao trazer para a cena experiências híbridas, descentradas, que parecem desviar-se de padrões de reconhecimento e leitura mais convencionais. Esse fenômeno que envolve o lugar de ocorrência do teatro e as definições que o constituem, já colocado em pauta

² As reflexões propostas neste artigo foram motivadas pelas discussões e análises desenvolvidas com estudantes do curso de licenciatura em teatro durante a disciplina *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação* que ministrei no Instituto de Artes da UNESP, São Paulo, em 2023. A todas/os elas/es agradeço os aprendizados!

desde as vanguardas históricas, sofreram radicais transformações a partir da década de 1960, sobretudo pelas influências de artistas da música e das artes visuais, como John Cage e Allan Kaprow, colocando em pauta nas discussões em torno aos processos criativos da cena, práticas teatrais híbridas como o happening e a arte da performance.

A análise da desfronteirização das artes e de sua expansão para além das especializações é um tema que vem sendo discutido por vários autores há alguns anos. Entre outros, destacam-se Jean-Pierre Sarrazac, que trata do transbordamento dos géneros e formula o conceito de “rapsodia”; Erika Fischer-Lichte, que detecta um “giro performativo” no teatro; Josette Féral, que utiliza o conceito de “teatro performativo”; Hans-Thies Lehmann, que reconhece os mecanismos de hibridização como um dos traços do que considera um “teatro pós-dramático”; Ileana Diéguez, que recorre ao conceito de teatralidade entendido como dispositivo capaz de deslocar os limites do teatral e do artístico.

Esse movimento de hibridação das artes e de superação dos limites entre os campos artísticos pode ser considerado, segundo Silvia Fernandes (2018, p.9) como:

um primeiro passo em direção à paulatina perda de autonomia e especificidade da obra artística. De fato, a ampliação do território teatral, definida, em um primeiro momento, como travessia da linha fronteira que separa as artes, e que levou à emergência de manifestações como o teatro performativo, a dança-teatro, o cinema expandido, as instalações, as ocorrências *site specific* e outros modos de situação liminar, tramados na mistura de procedimentos e de linguagens, parece constituir um movimento inicial de expansão, ainda referido à desconstrução da representação.

Com a chegada do século XXI, e diante das mudanças crescentes no contexto de criação das artes, as interfaces da cena, e a sua miscigenação em termos de linguagem com outras modalidades artísticas, que até então respondiam ao campo expandido das artes, começam a dar prioridade ao caráter processual da prática artística. Nesse caso, o hibridismo de linguagens ressalta-se atrelado a uma tentativa de subtrair do teatro o caráter espetacular da obra acabada (FERNANDES, 2018).

Observa-se, então, uma série de propostas cujo território artístico parece ser mutável, sem margens fixas, em que várias vertentes da arte contemporânea se friccionam, tornando difícil detectar a linhagem a que pertencem. Novas maneiras de construir o discurso cênico são elaboradas, onde o importante é evidenciar a dimensão processual do exercício artístico. Esse movimento pode ser verificado em experiências como a trilogia *Julia, E se elas fossem para Moscou?* e *A Floresta que Anda*, de Christiane Jatahy³, onde vídeo-instalação documental, performance e cinema ao vivo se misturam.

³ Para maiores informações sobre a artista, visitar o site: <https://christianejatahy.com/>. Acesso em: 21 maio 2024.

Igualmente essa tendência é visível em propostas mais radicais, como o trabalho de Arte Ciborgue e Bio-Arte de Neil Harbisson⁴ e Educaro Kac⁵, respectivamente. No caso de Harbisson, o artista é reconhecido como o primeiro ciborgue do mundo. Um ciborgue é um organismo cuja capacidade funcional é aumentada através da integração de elementos tecnológicos. A palavra ciborgue é uma abreviatura de organismo cibernético e refere-se a seres vivos, sejam humanos ou não, que foram modificados com tecnologia para melhorar ou alterar as suas capacidades físicas, cognitivas ou sensoriais. A ideia de ciborgue implica a fusão entre biologia e tecnologia, criando seres híbridos que combinam componentes orgânicos e artificiais. Neil Harbisson tem acromatopsia, uma condição que desde o nascimento o obrigou a ver o mundo em preto e branco. Assim, desde os 20 anos, ele instalou uma antena em seu cérebro que lhe permite ver e perceber cores invisíveis, como infravermelho e ultravioleta. Além disso, ele consegue receber diretamente em sua cabeça, imagens, vídeos, música ou chamadas telefônicas de dispositivos externos, como celulares ou satélites. A partir dessas circunstâncias, Harbisson concebe suas propostas artísticas, defendendo a arte de projetar e implantar novos sentidos e novos órgãos sob uma concepção de neuro-escultura, cujo objetivo final é criar novas percepções da realidade. Obras como *Opus No.1*, estreada no Teatro BAC de Londres em 2007, e *The Sound of the Orange Tree* (O Som da Laranjeira), estreada no *Antic Teatre* de Barcelona em 2011, que combinam o uso de cibernética, cor e movimento, inserem-se nessa perspectiva de Arte Ciborgue.

Uma das obras mais conhecidas do artista brasileiro Educaro Kac, pioneira da bioarte, é *GPF Bunny*, obra transgênica que compreende a criação de um coelho verde fluorescente (nomeado pelo artista como "Alba"), o diálogo público gerado pelo projeto e a integração social do coelho. Utilizando biologia molecular, Kac combinou DNA de água-viva e de um coelho albino, introduzindo a proteína verde fluorescente (GFP) no animal para produzir um coelho que brilha verde sob luz azul. A proposta artística de Kac é baseada na criação literal de nova vida biológica. A performance, apresentada pela primeira vez em Avignon, trouxe ao debate uma contestação da alegada supremacia do DNA na criação da vida.

O trabalho performativo de Gina Czarnecki⁶ é outro exemplo a considerar. Sua obra, que transita nas interfaces entre biotecnologia, performance art e tecnologias da imagem, particularmente a instalação interativa *Silvers Alter*, que assume a forma de uma projeção em

⁴ Para maiores informações, visitar o site: <https://www.cyborgarts.com/neil-harbisson> Acesso em: 21 maio 2024.

⁵ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, acesse o site: <https://www.ekac.org> Acesso em: 21 maio 2024.

⁶ Para maiores informações, visitar o site: <https://www.ginaczarnecki.com/silvers-alter> Acesso em: 21 maio 2024.

grande escala dentro da qual “vivem” formas humanas, evidencia essa mutabilidade da que fala Silvia Fernandes (2018, p.12).

As fronteiras fluidas entre processo e produto, ensaio e espetáculo, vida e representação, teatro contextual e teatro do real, performance e situação (...) - e imagem corporal e imagem midiática, agregaria eu- são difíceis de demarcar, levando as experiências cênicas para fora de paradigmas definidos (...) e instaurando um tipo de convivialidade e compartilhamento imediato com o espectador.

No bojo dessas contaminações dos territórios artísticos uma questão aparece como essencial. Trata-se do sentido da representação. Ela nos coloca diante de práticas representacionais que já não podemos categorizar na concepção de teatro ou encenação. No campo expandido da arte, segundo Ileana Diéguez (2010), a abordagem da representação não passa apenas pela discussão dos vínculos entre os diferentes tecidos das linguagens artísticas hibridizadas e os tecidos da realidade. É necessário também problematizar o corpus político que sustenta essas formas de representação, uma vez que elas “podem produzir um efeito ou outro. Tudo depende das construções específicas, das postas em jogo e das políticas do ato e do olhar” (DIÉGUEZ, 2014, p.188).

Essa perspectiva nos convida, então, a pensar os dispositivos representacionais, seja através da presença ou da representação, como a intensidade e a distribuição do visível (DIÉGUEZ, 2014). Ou seja, o assunto recai em como se distribui o visível (como e por que dessa forma é construída uma imagem envolvendo um corpo na cena?), bem como no ato do olhar (como e por que se olha dessa maneira para esse corpo que está na cena?)

Compreender a representação sob essas abordagens, nos situa necessariamente na dupla condição presente no conceito de representação, definido por Derrida (1996): a de apresentar (*praesentatio*), a de tornar presente, a de fazer vir à presença apresentando; e a de restituir, a de poder repetir, a de deixar vir novamente à presença na ausência da coisa.

É importante não esquecer que estar em representação (teatral) para um ator/performer é também mostrar-se, é representar de parte de ou por alguma coisa, é tornar-se visível ou ser para alguém. São essas as definições que marcam o lugar da representação e que estão atravessadas pela condição subjetiva desse corpo que está na cena. Trata-se de uma espécie de delegação, de envio que se materializa, que se torna visível no corpo presente do ator/performer em cena. E essa delegação, esse envio converte esse corpo, tanto quanto os outros elementos que conformam a linguagem cênica, em uma sorte de representante em um ato de presentificação. Daí que para Derrida toda linguagem seja representativa, é dizer, são sistemas de representantes através dos quais acontecem **os envios**, mas o conteúdo representado, o sentido dessa linguagem seria uma presença.

Essa discussão em torno da representação é essencial para compreender as zonas de intercâmbio entre as imagens produzidas por tecnologias e colocadas na cena em diálogo com a presença de corpos vivos. Essas zonas de intercâmbio não se reduzem apenas à utilização na cena de uma tela ou umas quantas projeções com os fins mais diversos. O tema das influências entre umas e outras linguagens é sempre um desafio criativo e de análise, uma vez que somente algumas dessas influências se desenvolvem de modo explícito e consciente, enquanto que as repercussões mais profundas têm lugar em um plano menos evidente. Isso se deve, segundo Oscar Conargo (2018, p.180), a que:

cada meio de expressão supõe algo mais que uma linguagem artística, na realidade implica um modo diferente de (nos) representar a realidade, de ter acesso ao mundo e perceber-lo; consiste, em um novo enfoque epistemológico, outra forma de conhecimento (representação) do mundo, e, portanto, um tipo de relação diferente do sujeito com o outro.

As tecnologias digitais, ao integrarem inventivamente outras artes (artes plásticas, cinema, circo, dança, marionetes, performance), subtraem o teatro de um suposto território de autonomia, ultrapassando os seus limites, tornando porosas as fronteiras entre as disciplinas. Elas - as tecnologias- apelam, portanto, a uma reinvenção das práticas cênicas: representação, narração, design de personagens, cenografia, encenação, emergindo como uma nova modalidade estética e mudando radicalmente a arte de fazer teatro (FÉRAL; MORIN, 2023).

Nesse sentido, a utilização de imagens digitais na cena, segundo Jossete Féral (2023), tem se caracterizado por três tipos de uso: ilustrativo (testemunha ou poético), performativo e generativo.

No primeiro caso, o ilustrativo, a imagem serve essencialmente a partir do seu poder de evocação: apoia a ação cênica ilustrando, enquadrando, comentando, metaforizando ou poetizando a ação principal. O segundo tipo de uso, o performativo, filma a ação cênica e a transmite ao vivo, podendo duplicá-la em telas por diversos dispositivos: muitas vezes inclui os performers na captação dessas imagens e às vezes até os responsabiliza pela transformação ao vivo da imagem.

Finalmente, o terceiro tipo de utilização, muito mais recente, baseia-se no aspecto generativo dos meios digitais. Trata-se da inclusão de algoritmos, de inteligência artificial num espetáculo para experimentar o agenciamento das tecnologias na criação de uma obra. Esses três usos diferentes são muitas vezes simultâneos, até mesmo interligados, em uma mesma criação.

No livro *La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies* (2023), Josette Féral exemplifica esses três tipos de uso de imagens digitais na cena fazendo alusão ao trabalho de Guy Cassiers⁷, que utiliza imagens de vídeo ao vivo em suas obras para “tornar visível o indizível. O realizador

⁷ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, visitar o site: <https://www.toneelhuis.be/en/program/la-nieta-del-senor-linh/> Acesso em: 21 maio 2024.

belga utiliza tecnologias digitais para ilustrar os espaços mentais dos protagonistas: o vídeo cria uma intimidade entre o palco e a sala, entre o ator, a personagem e a sua psique” (p. 18).

Igualmente, Féral se refere ao trabalho de Romeo Castellucci⁸. Segundo ela, o diretor italiano usa as imagens digitais na perspectiva performativa, aproveitando sua “dimensão iconoclasta e espectral: as suas imagens performam o palco, mas assombra a memória dos espectadores” (p. 19).

A abordagem de Christiane Jatahy, que citamos anteriormente e que em particular combina linguagens filmicas com processos cênicos, é igualmente destacada pela Féral. O uso do vídeo ao vivo por esta diretora brasileira está intimamente ligado à possibilidade de multiplicar pontos de vista e perspectivas na cena: mostrar o que é visível ou não no quadro cênico e, inversamente, na imagem. Revelar a construção de uma imagem em palco “permite ao espectador tomar consciência das múltiplas opções de interpretação que esta lhe oferece” (p. 24).

Através de todas essas interfaces entre as artes da cena, as artes visuais e as tecnologias das imagens é possível verificar uma densidade no sistema de enunciação teatral, bem como uma complexificação do efeito estético no campo da recepção. Tal como foi referido anteriormente, com o uso das imagens digitais a noção de presença se redimensiona. A utilização de dispositivos informacionais, como câmeras, celulares, fones, fornece ao ator/performer uma parceria instrumental que lhe ajuda a equacionar a relevância da presença do seu corpo com o espaço, o tempo, a cenografia e o universo digital. Por outro lado, a presença do seu corpo frente a sua ausência midiática não somente delimita a relação da cena com a imagem midiaticizada, mas, ao mesmo tempo, aponta a diferença que faz com que o teatro siga sendo teatro: a relação ator-espectador em um espaço e um tempo compartilhados por ambos (CONARGO, 2018).

Jorge Dubatti (2015, p. 45), na tentativa de conceituar esse eixo (presença-ausência), estabelece uma diferença entre convívio e tecnovívio.

Chamamos convívio teatral à reunião de artistas, técnicos e espectadores numa encruzilhada territorial e temporária no tempo presente, sem intermediação tecnológica que subtraia territorialmente os corpos no encontro. Enquanto acontecimento, o teatro é um evento que apenas existe no momento em que ocorre; enquanto cultura viviente, o teatro não admite captura ou cristalização em formatos tecnológicos. Tal como a vida, o teatro não pode ser aprisionado em estruturas *in vitro*, não pode ser enlatado; o que é enlatado do teatro –em gravações, registros de filmes, transmissões na Internet, ou outros– é informação sobre o acontecimento, mas não o evento em si.

O oposto do convívio é o tecnovívio, ou seja, a cultura viviente desterritorializada pela intermediação tecnológica. Podem-se distinguir duas grandes formas de tecnovívio: o tecnovívio interativo (telefone, chat, mensagens de texto, jogos online, skype, etc.), no qual se produz uma conexão entre duas ou mais pessoas; e o tecnovívio monoativo, em que não

⁸ Para maiores informações sobre o artista e sua obra, visitar o site: <https://www.societas.es/te/opere-teatrali/?a=romeo-castellucci> Acesso em: 21 maio 2024.

se estabelece um diálogo de mão dupla entre duas pessoas, mas a relação de uma pessoa com uma máquina ou com o objeto ou dispositivo produzido por ela.

Vemos assim que, num contexto de desmaterialização dos corpos e da primazia de uma cultura das imagens, a ideia de um corpo invisível, ou uma ausência presentificada através de uma imagem digital na cena, está atrelada ao uso de uma série de dispositivos que jogam com a percepção do espectador e a disposição na qual este é situado. O digital tem abalado os nossos hábitos perceptivos da matéria e, correlativamente, a própria ideia que temos da realidade, impulsionando uma alteração histórica na percepção dos espectadores e sua relação com as modificações estéticas da teatralidade. Neste novo contexto, as modalidades de recepção do espectador mudam necessariamente, uma vez que seu olhar, sua escuta e o resto dos seus instrumentos senso-perceptivos são modulados por esses dispositivos tecnológicos, interferindo no seu ato de leitura e ficando sob os efeitos dessas gradativas dimensões de presença. Instaura-se assim na cena uma espécie de “regime escópico” (BREA, 2007) -conceito proveniente do cinema e que se refere à forma como as práticas de visualização e a relação entre o espectador e a imagem são estruturadas e moldadas dentro de um filme- mas que, no contexto que estamos falando, diz respeito a uma modulação da percepção dos espectadores e suas estratégias criativas de leitura e de construção de conhecimentos, interferindo na maneira em que veem, leem, sentem e interpretam o discurso cênico.

O uso desses elementos, na mesma medida em que desafiam o corpo do ator/performer, impele performativamente o olhar do público. Dessa forma, o espectador é obrigado a perceber a cena de forma diferente, estabelecendo pontes, rupturas, conexões entre diversas camadas do real e do digital, num exercício criativo de edição, fragmentação, montagem que se cruza com o olhar construído pelos diversos suportes midiáticos (o olhar cinematográfico, televisivo, fragmentado ou interativo) e que se juntam nesses instantes como estratégia perceptiva do espectador para a construção de sentido e sua relação sensível com a cena.

Essa tendência em relação às diversas formas de integração discursiva na cena, que forma parte das intensas transformações pelas quais vem passando o teatro contemporâneo, desemboca, em alguma medida, nos traços mais salientes do que hoje atribuímos à dimensão formativa da cena. A ampliação da experiência por parte de quem atua, a compreensão do processo de criação como processo de conhecimento coletivo, com as marcantes implicações que isso tem para o estabelecimento de relações humanas de outro tipo moldadas no campo da alteridade, o desenvolvimento da capacidade do jogo a partir de uma relação interdisciplinar com a arte, o questionamento das habituais estruturas de enunciação e recepção da cena são, entre outros, alguns

dos elementos presentes no fazer teatral nos moldes até aqui tratados, que sustentam o campo da Pedagogia das artes cênicas (PUPO, 2010).

Nesse sentido, quando falamos dessas transformações da cena e suas implicações educativas, não estamos pensando em meras considerações didáticas sobre procedimentos de ensino/aprendizagem no campo do teatro, ou da cena em geral, sob uma perspectiva polivalente com outras artes e a utilização das tecnologias como um aditamento. Estamos nos referindo a uma “reflexão acerca das finalidades e modalidades de conhecimento implicadas em processos de aprendizagem envolvendo as artes da cena ” (PUPO, 2006, p, 111) numa abordagem interdisciplinar.

Ou seja, trata-se de um campo do conhecimento que envolve tanto a formação do artista da cena (ator, encenador, dramaturgo, cenógrafo, etc), quanto a dimensão educacional da prática cênica e sua relação com a sociedade, pensado a partir das zonas de intercâmbio estético e de relação com outras áreas do conhecimento, como por exemplo, as artes visuais e as novas tecnologias de informação e comunicação.

Diferentemente da perspectiva polivalente, que considera o ensino de arte na escola como uma “atividade” que deveria abarcar o ensino das quatro linguagens: artes plásticas, música, teatro e dança sem um aprofundamento em cada uma delas, a perspectiva interdisciplinar considera a arte como uma disciplina que valoriza a exploração e aprofundamento das relações e articulações entre as diferentes linguagens e modalidades artísticas, bem como com outros campos do saber (FOLLY, 2021).

Pensar, no âmbito escolar, uma prática teatral calcada na integração de linguagens sob uma perspectiva interdisciplinar, sobretudo a partir dos cruzamentos entre artes da cena, artes visuais e tecnologias de informação e comunicação, implica, antes de mais nada, reconhecer os desafios significativos que o contexto educacional brasileiro enfrenta no que diz respeito à integração da tecnologia e acesso equitativo às oportunidades de aprendizado. A integração da tecnologia aos processos educacionais vai além do simples uso de ferramentas digitais; ela representa uma mudança cultural e comportamental fundamental. Por meio das transações em plataformas digitais, surgem novos comportamentos e práticas culturais, impulsionando uma nova qualidade de interação. Isso inclui mudanças nas organizações educacionais, como a horizontalização das hierarquias e o estabelecimento de propósitos claros. As tecnologias, tanto analógicas quanto digitais, desempenham um papel fundamental como instrumentos culturais e políticos, potencializando essas mudanças (MEIRA, 2024).

Um exemplo disso é a transformação nos formatos de comunicação na educação, evidenciada pelo uso cada vez maior de dispositivos móveis para promover interações mais dinâmicas entre alunos e professores. Apesar da resistência ocasional, é essencial que as instituições educacionais se adaptem a essas mudanças para permanecerem relevantes em uma sociedade em constante evolução. No entanto, o desequilíbrio no acesso à tecnologia entre as diversas regiões do país, muitas vezes ligado à pobreza, desigualdade e injustiça social, amplia as disparidades no sistema educacional. Enquanto algumas escolas desfrutam de recursos tecnológicos avançados, outras lutam para oferecer condições mínimas para seus alunos.

Nesse contexto, pensar e desenvolver processos artísticos pedagógicos de caráter teatral integrados às tecnologias e às artes visuais nas escolas brasileiras requer uma reflexão crítica e um posicionamento político diante dessas disparidades. A implementação desses processos pode se tornar um desafio ainda maior em ambientes onde o acesso à tecnologia é limitado ou inexistente. A falta de recursos tecnológicos adequados pode privar muitos alunos de oportunidades enriquecedoras de aprendizado, perpetuando assim ciclos de desigualdade.

Indo além desse necessário posicionamento crítico, a proposta de processos educativos de caráter teatral que integrem diversas linguagens e tecnologias sob uma perspectiva interdisciplinar, como discutido por Verónica Veloso (2009) e Fernanda Oliveira (2016), ganha relevância. Segundo essas autoras, uma maneira viável de abordar uma proposta como essa seria desenvolver o processo por meio da criação de projetos de ensino de arte. Esses projetos, planejados para um curto, médio e/ou longo prazo, poderiam estar sustentados nos modos operativos da performance, da cena intermedial⁹ e do jogo.

⁹ Conforme Aguiar *et al.* (2015, p. 10), “Intermedialidade é uma noção que se refere a todos os tipos de relação entre duas ou mais mídias (que não são apenas as mídias digitais), duas ou mais artes, mídias e artes. Este fenômeno relacional ocorre em todas as culturas e épocas, tanto em atividades do cotidiano como em atividades especializadas (...). Na contemporaneidade, o desenvolvimento dos Estudos de Intermedialidade inclui duas tendências: os chamados Estudos Interartes, surgidos nos Estados Unidos, e que se refere às possíveis interações entre as artes e entre as obras de arte, em geral, representadas em estudos que relacionam a operação conjugada de dois “textos de artes” distintos; e a Intermedialidade (Intermedialität), surgido na Alemanha como um campo autônomo de trabalho e pesquisa que abrange tanto as artes quanto as mídias digitais. Hoje são diversos os objetos de estudo deste campo, incluindo as novas (mas também as antigas) formas de texto que “misturam”, “justapõem”, “sobrepõem” dois ou mais sistemas de signos, as transposições de um sistema para outro – traduções intersemióticas –, as relações entre séries ou classes de textos em dois ou vários sistemas”. Já, no campo das artes cênicas no Brasil, algumas autoras usam o termo **intermedialidade**, entendendo por esse conceito “as relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos” (Oliveira *et al.*, 2017, p. 602). É nesse entendimento, que é possível localizar a **cena intermedial**, referindo-se a um contexto ou ambiente criativo e pedagógico em que diferentes formas de mídias interagem ou se entrelaçam na construção do discurso cênico, a partir da convergência ou integração de diversos meios de comunicação, como televisão, cinema, rádio, internet, jogos eletrônicos, arte digital, entre outros, trazendo uma nova perspectiva à percepção, ou apreciação da cena por parte de seus espectadores.

Sem eliminar as possibilidades de problematizar a performance como forma de arte a ser ensinada na sua singularidade de hibridismo artístico, de densidade da presença, de intervenção do real, ou seja, a partir de uma pedagogia performativa, sustentar um projeto de ensino de arte sob a perspectiva da performance implica também em “circunscrever a escola, o trabalho do professor e dos alunos, o comportamento cotidiano, os rituais escolares, as construções sociais e os marcadores de gênero, classe social, raça, etnia, idade, entre outros, como performance” (ICLE, 2017, p.2). É nesse exercício de mão dupla que os modos operativos da cena intermedial também devem ser colocados num processo de ensino na sala de aula, utilizando tecnologias diversas - quase sempre matizadas pela precariedade presente nos dispositivos tecnológicos que alunas/os e professoras/es têm no contexto escolar - para a construção de imagens (digitais e cênicas) como parte de um processo de alfabetização tecnológica das/os alunas/os e de re-significação da experiência de vida dos participantes no contexto escolar. Ou seja, por um lado é possível ensinar as diferentes formas de mídias que se conjugam na construção de um discurso cênico, como expressão das atuais contaminações e hibridismo da cena contemporânea que fazem uso das tecnologias digitais, mas, ao mesmo tempo, é possível pensar o contexto escolar como universo fértil de conjunção, entrelaçamento, transposição e interação de variados sistemas sígnicos. É precisamente essa imersão experimental nas potencialidades expressivas da tecnologia, especialmente quando inserida em um contexto lúdico, que visa promover engajamento, criatividade e aprendizado, o que irá enriquecer o discurso cênico e propiciar a re-significação do mundo pelos estudantes. Em sintonia com o contexto da sala de aula, e disposto a ajustes e novos encaminhamentos, o projeto deve frisar a qualidade da experiência artística vivida pelas/os estudantes, abrangendo possibilidades diversas de criação, produção, fruição e a exteriorização dos fenômenos artísticos.

A imersão, como projeto coletivo, das/os alunas/os na construção de uma metáfora derivada da experiência física e intelectual de lidar com dispositivos estéticos (digitais e não digitais) produz um redimensionamento e uma ampliação das referências de leitura, compreensão e re-significação do mundo das/os estudantes. As possibilidades polissêmicas de uma imagem, experimentada em torno às potencialidade expressivas do jogo, instaura a aquisição pelas/os jogadoras/es de novos códigos de leitura da representação, visando não apenas à conquista do prazer da autonomia crítica e interpretativa em relação à linguagem teatral e artística, mas sobretudo à apropriação de formas contemporâneas que permitam modificar o olhar das/os nossas/os alunas/os sobre o mundo.

Alcances desse teor são evidentes nas experiências artísticas desenvolvidas por Getúlio Góis de Araújo e Paulina Maria Caon (2019) com estudantes do Curso de Teatro da Universidade Federal

de Uberlândia, em colaboração com docentes e estudantes da ESEBA, Escola de Educação Básica da UFU. Utilizando procedimentos estéticos que dialogam com práticas artísticas contemporâneas, como o audiotour¹⁰ e a foto-performance, Góis e Caon incentivam as/os estudantes do ensino médio da ESEBA a mergulharem em uma imersão sensorial e afetiva no espaço escolar, revitalizando memórias e recriando significados para o cotidiano.

A experiência do audiotour, facilitada pelos fones de ouvido, permite as/os participantes explorarem a faixa sonora e as ações propostas, revitalizando memórias e atribuindo novos significados ao contexto muitas vezes monótono da escola. As foto-performances, por sua vez, revelam singularidades e temas individuais das/os estudantes, promovendo debates instigantes sobre a vida contemporânea. O universo evocativo de ambas as propostas, mediado por dispositivos tecnológicos, possibilita às/aos estudantes estabelecerem uma relação com o espaço escolar sob novas perspectivas. Elas/es ficam expostas/os a uma série de estímulos sensíveis que reverberam em aspectos éticos e estéticos, convidando-as/os a mergulhar e reinventar outros modos de existência humana.

Outra experiência que podemos trazer à tona é o processo desenvolvido com estudantes do curso de licenciatura em teatro durante a disciplina *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*, que ministramos no Instituto de Artes da UNESP durante o primeiro semestre de 2023. O processo foi marcado pela baixa quantidade de horas/aula disponíveis (apenas 5 aulas, uma vez que o curso começou atrasado), o que estabeleceu um ritmo criativo e educacional acelerado e essencialmente focado na prática. Ao final do curso, as/os alunas/os deveriam ter elaborado um projeto criativo de caráter cênico que envolvesse o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e que fosse possível implementar com estudantes do Fundamental I em uma escola pública de São Paulo.

Nesse sentido, as aulas na faculdade tornaram-se um laboratório experimental do que poderiam vir a ser as aulas de arte numa escola pública. Os jogos, exercícios e dinâmicas criativa implementadas com as/os alunas/os da UNESP foram testadas na expectativa de serem igualmente efetivadas no trabalho prático da escola pública. Dois princípios nortearam a elaboração do projeto. O primeiro era de que professoras/es e alunas/os deveriam mergulhar juntas/os em um processo coletivo de pesquisa, criação e aprendizagem a partir do contato com diversas linguagens artísticas e tecnológicas, permitindo a apropriação desse universo estético e tecnológico para enxergar criticamente o mundo. O segundo princípio era de que o projeto criativo deveria estar atravessado pelas principais questões que mobilizavam, preocupavam e afetavam as crianças. Ou seja, a

¹⁰ Esse procedimento é amplamente experimentado pelo Coletivo Teatral Dodecafônico. Para maiores informações sobre o grupo, visitar o site: <https://coletivoteatrododecafônico.com/>. Acesso em: 21 maio 2024.

experiência de vida das crianças seria o “leitmotiv” de todo o processo criativo. Assim, após verificarem que apenas contavam com poucos celulares, os alunos da UNESP conceberam um projeto interdisciplinar que propunha um processo de ensino envolvendo as artes visuais, as artes cênicas e o uso de diversos aplicativos acessíveis às crianças¹¹, para a criação de uma história concebida em stop motion.

O pontapé inicial do projeto foi uma dinâmica de história de vida denominada *Os Monstrinhos*. Cada um/uma dos/as participantes deveria pensar na história do seu nome, de onde provinha e seu significado. Posteriormente, deveriam escrever numa folha o próprio nome e cortar, pelas bordas da grafia, a dita palavra. De forma que, ao virar a página, aparecesse uma figura irregular que, ao ser desenhada, pudesse se tornar uma criatura fantástica ou monstruosa.

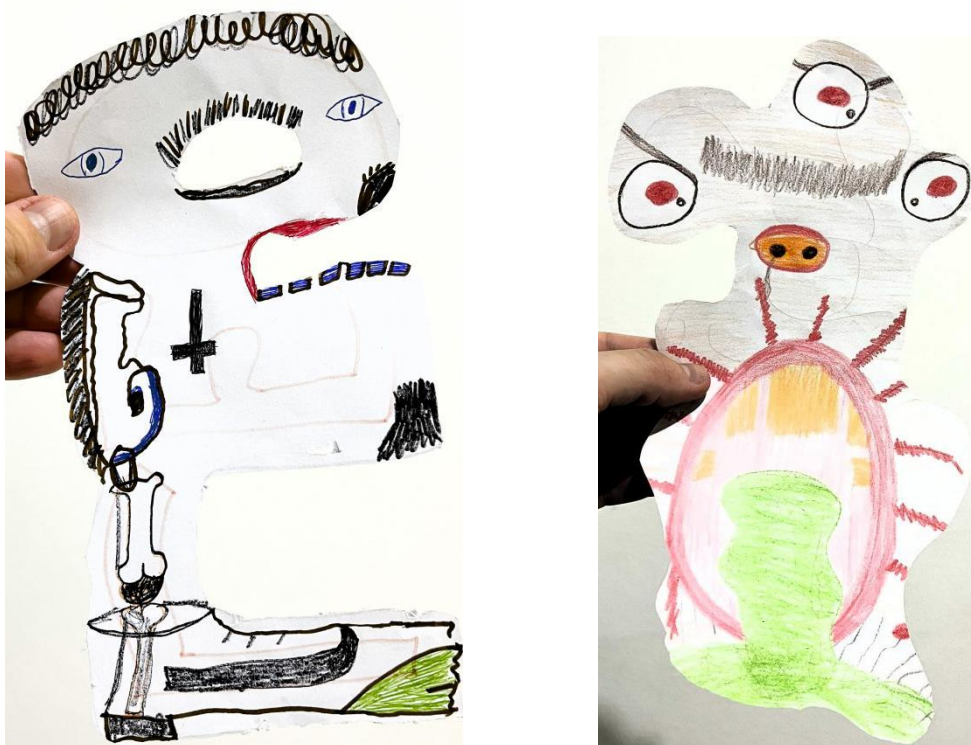


Figura 1. *Os Monstrinhos*, imagens construídas a partir dos nomes dos alunos. IA UNESP

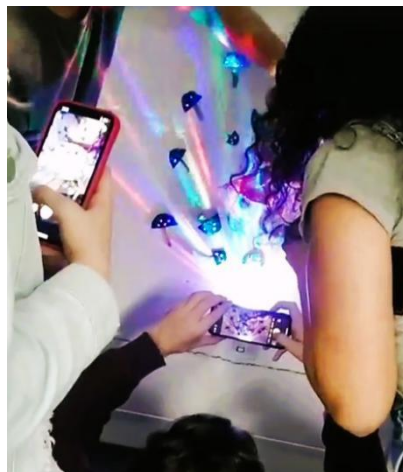
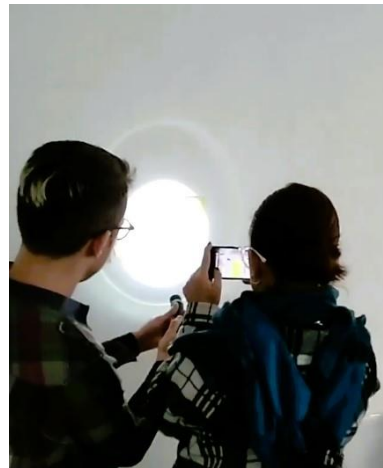
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Com a criação dessas imagens fantasmagóricas surgidas a partir dos nomes, abriu-se o espaço para a construção de uma história fantástica que poderia ser desenvolvida com as crianças na escola com base na dramatização, ao mesmo tempo em que se articulava com a produção de um material audiovisual em stop motion. Diversas dinâmicas lúdicas testadas envolvendo a criação de

¹¹ Após testarem em sala de aula esses e outros aplicativos, as/os alunas/os da UNESP fizeram uma seleção daqueles que seriam mais viáveis no trabalho com as crianças. Ver nas Referências deste artigo, os links desses aplicativos.

vozes, efeitos sonoros, visualidades foram “dando vida” às imagens fantasmagóricas, que rapidamente adquiriram nome e sentido na dramaturgia criada coletivamente. Aos poucos, foi instalando-se no grupo um sistema colaborativo de criação e de execução das tarefas por áreas, estimulando ao máximo o potencial criativo de cada estudante envolvido no processo artístico pedagógico e respeitando as suas funções específicas. As paredes brancas e a lousa viraram o set de gravação; um celular com bom volume serviu para emitir os efeitos especiais no momento em que estavam sendo gravadas, com outro celular, as vozes dos personagens; uma lanterna de mão junto com papéis translúcidos coloridos ajudaram na ambientação e iluminação; fotos feitas com olhares diversos de um estudante ajudaram na caracterização dos estados emocionais dos personagens.

Dessa forma, em um ambiente formativo de ludicidade e criatividade, diferentes formas de mídias começaram a interagir, surgindo a história *A Princesa e os Cogumelos*¹².



¹² O exercício em stop motion resultante desse processo criativo pode ser visto em: https://www.youtube.com/watch?v=zNDJnLMrIO8&list=UUWkBNuU70EktS-gYI_QS1bA. Acesso em: 21 maio 2024.



Figura 2. Processo de criação durante o *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*. IA UNESP

Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

No final do *Laboratório de Arte e Tecnologia na Educação*, as/os estudantes do curso de licenciatura em teatro da UNESP mergulharam em um processo criativo marcado pela interseção entre diversas linguagens artísticas e recursos tecnológicos. Em alguma medida, elas/eles beberam das fontes da contemporaneidade teatral para pensar sua proposta de **projeto de ensino de arte**, trazendo à tona a relevância do trabalho coletivo, a consciência do processo de criação e suas finalidades educativas, o relevo da pesquisa coletiva e o estabelecimento de relações de novo tipo entre as/os implicadas/os, problematizando e ampliando seu quadro de referências culturais. Estamos diante de aspectos que constituem pilares da cena contemporânea e que igualmente se tornam relevantes para a abordagem das artes integradas no âmbito do ensino artístico nas escolas.

Assim como acontece na cena contemporânea, o uso das tecnologias nesse contexto educativo impulsionou nas/os licenciandas/os a necessidade de reinventar abordagens lúdicas já conhecidas, e muitas vezes cristalizadas do ponto de vista metodológico, fazendo emergir novas possibilidades criativas no enfoque do discurso cênico na sala de aula, bem como novas modalidades educativas de fazer e ensinar teatro.

Conclusões

Diante da análise realizada sobre as interfaces entre as artes da cena e as tecnologias audiovisuais, é evidente que estamos testemunhando uma transformação significativa no panorama artístico contemporâneo. A trajetória histórica delineada desde as vanguardas do século XX até as práticas contemporâneas, revela uma tendência à hibridização e interconexão entre as diferentes

formas de expressão artística e outros campos do saber, o que se traduz num embaralhamento dos limites do território artístico e numa perda das fronteiras do campo teatral.

Nesse sentido, a discussão sobre a representação na cena teatral mediada pelas tecnologias digitais levanta questões fundamentais sobre a natureza da recepção e da realidade no contexto contemporâneo. A introdução de dispositivos tecnológicos no espaço cênico não apenas amplia as possibilidades criativas dos artistas, mas também transforma a experiência do espectador, redefinindo sua relação com a obra de arte e seu entorno. Assim, a convergência entre as artes da cena e as tecnologias audiovisuais denota não somente um desafio estético, mas também uma reflexão mais ampla sobre os processos criativos, a comunicação humana e a construção de significados no mundo contemporâneo.

Esse movimento de desfronterização/hibridização das artes e de inserção das tecnologias digitais na cena não se limita apenas ao âmbito da criação artística. Ele também influencia o ensino de arte nas escolas através da integração de linguagens sob uma perspectiva interdisciplinar, o que não quer dizer polivalência, desafiando as educadoras e os educadores a repensarem suas abordagens pedagógicas e a integrarem as novas tecnologias de informação e comunicação aos processos de ensino de arte no âmbito escolar.

A integração da tecnologia nos processos educacionais de natureza artística vai além do simples uso de ferramentas digitais ou dispositivos tecnológicos na sala de aula; ela representa uma mudança cultural e comportamental fundamental na abordagem dos processos de produção e recepção estética no contexto escolar. As tecnologias desempenham um papel crucial como instrumentos culturais e políticos, potencializando essas mudanças de caráter pedagógico no ensino da arte.

Daí a relevância de conceber esses processos criativos através de projetos de ensino de arte, planejados para um curto, médio e/ou longo prazo, e sustentados nos modos operativos da performance, da cena intermedial e do jogo. Sob essas perspectivas, a imersão dos estudantes na construção de metáforas a partir da interação com dispositivos estéticos e tecnológicos se materializa na ampliação das suas referências culturais, promovendo uma compreensão mais profunda do mundo que os cerca. Ao explorarem as múltiplas camadas de significado das imagens, aliadas às potencialidades expressivas do jogo, os alunos adquirem não apenas autonomia crítica no seu exercício de leitura e realização da prática artística, mas também uma nova perspectiva sobre a realidade. Assim, a convergência entre arte, tecnologia e educação abre espaço para uma reflexão

mais ampla sobre os processos criativos, a comunicação humana e a construção de significados no contexto contemporâneo.

Referências

- AGUIAR, Daniella; AGUSTONI, Prisca; CARRIZO, Silvina. Intermedialidade e seus diálogos contemporâneos/Apresentação. **IPOTESI**, Juiz de Fora, v.19, n.1, p. 10-13, jan./jun. 2015.
- BREA, José Luis. Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. In: **Cultura_RAM. mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica**. Barcelona: Editorial GEDISA, 2007. cap 6, p. 64-76.
- CAON, Paulina Maria; GÓIS DE ARAÚJO, Getúlio. Caminhar, desacelerar – uma experiência com audiotour e fotoperformance na escola. **Urdimento**, Florianópolis, v.1, n.34, p. 224-235, mar./abr. 2019.
- CONARGO, Óscar B. O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 11, p. 177-189, 2018. DOI: 10.5965/1414573102112008177. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102112008177>. Acesso em: 24 ago. 2023.
- DERRIDA, J. Envío. Discurso inaugural del XVIII congreso de la Sociedad francesa de filosofía sobre el tema la representación. In: PEÑALVER, P (trad). **La desconstrucción en las fronteras de la filosofía**. Madrid: Paidós, 1996. Disponível em: <http://www.egs.edu/faculty/jacques-derrida/articles/envio/#> Acesso em: 27 abr. 2015.
- DIEGUEZ, I. Cenários expandidos. (Re)apresentações, teatralidades e performatividades. **Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 15, p. 135-148, 2010. DOI: 10.5965/1414573102152010135. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102152010135>. Acesso em: 23 ago. 2023.
- DIEGUEZ, I. **Escenarios liminales: teatralidades, performances, políticas**. DF México: Toma, Ediciones y Producciones Escénicas y Cinematográficas, 2014. 223 p.
- DUBATTI, J. Convívio y tecnovívio: el teatro entre infancia y babelismo. **Revista Colombiana de las Artes Escénicas**, 9, 44-54, 2015.
- FÉRAL, Josette; Morin, Julie-Michèle. **La vidéo en scène. L'acteur et ses technologies**. Paris: Collection Théâtres du monde, 2023. <https://www.puv-editions.fr/ouvrage/la-video-en-scene/> Acesso em: 21 maio 2024.
- FERNANDES, S. Teatro expandido em contexto brasileiro. **Sala Preta, [S. l.]**, v. 18, n. 1, p. 6-34, 2018. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v18i1p6-34. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/146758>. Acesso em: 23 ago. 2023.

- FOLLY, A. Artes integradas: Ensino de Arte e interdisciplinaridade. EM: **(Des)Estímulos às teorias, conceitos e práticas da educação**. Organizadores Américo Junior Nunes da Silva, Valdemiro Carlos dos Santos Silva Filho. Ponta Grossa, PR: Atena, 2021, pp. 33-46.
- ICLE, G. Performance e Escola Apresentação. **Cadernos CEDES**, Volumen: 37, Numero: 101, 2017
- MEIRA, L. Inovação na Educação e Transformação Digital no Ensino básico. **Conexão Bett**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1gbucC0jlog> Acesso em: 04/04/2024.
- OLIVEIRA, Fernanda Areias de. **Pedagogia do teatro contemporâneo: apropriações da cena intermedial na formação de docentes de teatro**. (Tese Doutorado em Informática na Educação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Centro de Estudos Interdisciplinares em Novas Tecnologias da Educação. Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação, 2016
- OLIVEIRA, Fernanda Areias; ISAACSSON, Marta; BIASUZ, Maria Cristina. Presença Diluída em Rouge Mékong: uma proposição para a cena intermedial. **Rev. Bras. Estud. Presença**, Porto Alegre, v. 7, n. 3, p. 601-625, set. /dez. 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266069774>
- PUPPO, M. L de SOUZA BARROS. Teatro e Educação Formal. Em: Glauber Coradesqui. **Teatro na escola: experiências e olhares**. Brasília : Fundação Athos Bulcão, 2010.
- PUPPO, M. L de SOUZA BARROS. Sinais de teatro-escola. **Humanidades**, Edição Especial Teatro Pós-Dramático, Editora UNB, No 52, Nov. 2006, pp 109-115
- VELOSO, Verônica Gonçalves. **Jogos do olhar - procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral**. 2009. Dissertação (Mestrado em Pedagogia do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/D.27.2009.tde-10112010-113902. Acesso em: 25-08-2023

Aplicativos

EaseUS RecExperts

https://recorder.easeus.com/ppc/br/recexperts.html?source=dsa&gclid=Cj0KQCQjw4NujBhC5ARIsAF4Iv6dr3weopcmDfQ3R2XrnXPxVeG_zIoZJjUstITotwZyGZ9I6IfqYc8UaArqDEALw_wcB

Acesso em: 21 maio 2024.

Stop Motion Studio

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=en&pli=1> Acesso em: 21 maio 2024.

Clideo <https://clideo.com/es/stop-motion> Acesso em: 21 maio 2024.

Veed.Io. <https://www.veed.io/pt-BR> Acesso em: 21 maio 2024.

YouCut - Editor de Vídeo

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.camerasideas.trimmer&hl=pt_BR&gl=US

Acesso em: 21 maio 2024.

Muda voz <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meihillman.voicechanger> Acesso em: 21 maio 2024.

GDC 2019 Audio Bundle: <https://bedroomproducersblog.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

99 Sounds: <https://99sounds.org/> Acesso em: 21 maio 2024.

BBC Sound Effects: <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/> Acesso em: 21 maio 2024.

Free Sound: <https://freesound.org/> Acesso em: 21 maio 2024.

Sound Bible: <https://soundbible.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Soundgator: <http://www.soundgator.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Partners in Rhyme: <https://www.partnersinrhyme.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Ambisonic Sound Library: <https://library.soundfield.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

SoundEffects+: <https://www.soundeffectsplus.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Zapsplat: <https://www.zapsplat.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Free SFX: <https://www.freesfx.co.uk/> Acesso em: 21 maio 2024.

Audio Micro: <https://www.audiomicro.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Filmstocks: <https://www.filmstocks.com/> Acesso em: 21 maio 2024.

Audio Jungle: <https://audiojungle.net/category/sound> Acesso em: 21 maio 2024.



**DANÇA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO:
K-pop e reverberações na graduação¹**

**DANZA, TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN:
K-pop y reverberaciones de graduación**

**DANCE, TECHNOLOGY AND EDUCATION:
K-pop and reverberations in graduation**

Flavia Pilla do Valle²
<https://orcid.org/0000-0001-8657-8759>

Mônica Fagundes Dantas³
<https://orcid.org/0000-0003-4632-9429>

Resumo

O texto investiga o k-pop. Como os alunos de uma graduação em Dança aprendem essa dança, oriunda de outro ponto do mundo? Como eles se tornam professores desse estilo e organizam suas aulas? Resgatam-se as relações da tecnologia e dança e, a seguir, adentra-se o universo da educação da Korean dance no Brasil. O ensaio desenvolve-se por meio de depoimentos, além de materiais disponíveis sobre o tema. Conhecer essa modalidade, sucesso entre jovens acadêmicos, traz para a universidade um maior diálogo entre o velho e o novo. Conclui-se que, quando os docentes se aproximam do mundo dos jovens graduandos, tornam-se mais aptos a ajudá-los a relacionar o que aprendem na academia ao que lhes é mais significativo.

Palavras-chave: educação pela mídia, técnicas de ensino-aprendizagem, aula, prática de dança.

Resumen

El texto investiga el k-pop. ¿Cómo aprenden los estudiantes de Licenciatura en Danza esta danza que viene de otra parte del mundo? ¿Cómo se convierten en profesores de este estilo y organizan sus clases? Se rescatan las relaciones entre tecnología y danza y, entonces, ingresamos al universo de la educación en danza coreana en Brasil. El

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001"/"This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

² Professora Associada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Desenvolve pesquisa na área de dança e educação. Bolsista Capes/PRINT/UFRGS para realização de Estágio de Professor Visitante na Coventry University/Centre for Dance Research (C-DaRE/Reino Unido). Atua na área de Educação em Dança, Teorias de Laban/Bartenieff e Composição Coreográfica.

³ Professora Associada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) no Curso de Graduação em Dança e Pós-Graduação em Artes Cênicas. Bolsista Capes/PRINT/UFRGS para realização de Estágio de Professor Visitante na Coventry University/Centre for Dance Research (C-DaRE/Reino Unido). Atua na área de Criação e Documentação em Dança por meio de tecnologias presenciais e digitais.

ensayo se desarrolla a través de testimonios, además de los materiales disponibles sobre el tema. Conocer esta modalidad, un éxito entre los jóvenes académicos, aporta un mayor diálogo entre los viejos y los nuevos de la universidad. Se concluye que, cuando los docentes se acercan al mundo de los jóvenes universitarios, se vuelven más capaces de ayudarlos a relacionar lo que aprenden en la academia con lo que es más significativo para ellos.

Palabras clave: educación en medios, técnicas de enseñanza-aprendizaje, clase, práctica de danza.

Abstract

This text investigates k-pop. How do undergraduate Dance students learn this dance, coming from another part of the world? How do they become teachers of this style and organize their classes? The relationships between technology and dance are rescued and, then, the universe of Korean dance education in Brazil is entered. The essay is developed through testimonials, in addition to available materials on the subject. Getting to know this modality, a success among young academics, brings a greater dialogue between the old and the new to the university. It is concluded that, when professors get closer to the world of young graduates, they become more able to help them relate what they learn at the academy to what is most meaningful to them.

Keywords: media education, teaching-learning techniques, class, dance practice.

Introdução

Cena 1: ‘Tiraram o som com CD da sala de dança? Mas eu ainda uso!’.... Havia uma época em que trazíamos ou encomendávamos CDs do exterior. Era um item de desejo de artistas, alunas e professoras. CDs com música de aula de balé, CDs com músicas instrumentais que traziam músicas exclusivas para nossas aulas e coreografias, CDs com *world music* que eram ótimas para as aulas de expressão corporal.... Hoje nos adaptamos às novidades do tempo. Baixamos o mesmo CD no *Spotify* no apertar de um toque, garimpamos músicas em diversos cantos do mundo com facilidade....

Cena 2: Era hora de editar a música para o espetáculo... com um aparelho de som com dupla fita cassete cortávamos, emendávamos e baixávamos o som da música. Tudo isso de olho nos contadores que corriam ao lado do tocador de fitas e também atenta ao nosso sentido musical. Se errássemos, tínhamos que começar tudo do novo....

Cena 3: Março de 2020. Uma pandemia chamada COVID-19, ainda desconhecida e que atacava os pulmões de seus enfermos, lotava hospitais ao redor do mundo. Velhos e pessoas com comorbidades estavam em alto risco. Quem não era desse grupo de risco, convivía com

ele e corria o risco de contaminá-lo.... Tudo para.... Todos se isolam.... A vida migrou para a tela do computador (pelo menos para aqueles que tinham acesso). Nós, professoras, tivemos que ministrar aulas on-line. Aulas assíncronas, síncronas e ensino remoto emergencial são palavras que começaram a fazer parte do nosso cotidiano. Grava a aula, experimenta plataforma, edita vídeos, coloca no *YouTube*, faz curso de *Moodle*, assiste tutorial de como configurar o quadro de notas... essas foram algumas das urgências desse período. Para as aulas de dança e movimento, a dinâmica envolvia também arredar sofá, tirar tapete, posicionar a câmera, comprar tripé, repensar a localização do sinal da internet, gravar de outro ângulo, deixar o celular no modo avião para evitar a entrada de mensagens enquanto grava ‘o todo’, posicionar-se de frente, posicionar-se de costas, evitar os exercícios de deslocamento, gravar *podcasts* com os exercícios de improvisação guiada... A tecnologia entra na nossa vida e não temos outra opção a não ser experimentá-la... o que vai ficar dessa experiência?

Cena 4: Analisando minha história de vida, vejo a mídia como um grande colaborador nas minhas pesquisas corporais pelo leque de opções que me trouxe ao longo do desenvolvimento das minhas criações. [...] Na época de *Xuxa* e seus baixinhos, muitas foram as fitas cassetes que comprei para ouvir suas músicas e dançá-las no meu quarto e nas minhas festas de aniversário. [...] após a grande descoberta da *Lambada*, outro marco na minha vida, inegavelmente foi o grupo *É o tchan*. [...] Através das novelas que eu assistia, *Thalia* ficou muito conhecida no Brasil [...] ao me tornar uma Spice Girl. [...] *Disk MTV* [...] *Dirty Dancing* [...] (Rosa, 2008, pp. 15-21)

Cena 5: Tal memória demonstra a íntima relação entre tecnologia e aprendizado, uma vez que não havia professores ou mestres, muito menos a remota ideia de aulas de tais técnicas em escolas de dança. Ele [Ademir Porto Cavaleiro/ DJ Nezzo] relata que assistiam a todos os horários dos filmes [*Beat Street* e *Break Dance*, ambos de 1984], e durante os intervalos das sessões, praticavam e ensinavam uns aos outros. A aprendizagem era autodidata, improvisada e criativa. Além da imitação ou cópia como podemos pensar em um primeiro momento, existia o componente da criação, pois nem tudo estava dado nas gravações que assistiam (Ferreira & Valle, 2020, p. 9).

Cena 6: [...] Entrei com 12/13 em meu primeiro grupo de kpop. E com 15 comecei a dar aulas de kpop, em minha cidade. Sempre tentei experimentar modalidades novas, como o jazz contemporâneo, ginástica rítmica... (Registro de aluna através de apresentação no Moodle Acadêmico, semestre 2021/1).

Tecnologia é um termo que em geral se refere a um conjunto de métodos, técnicas e instrumentos utilizados para a resolução de problemas. Por sua ampla abordagem, ela é pensada nas mais diversas áreas, inclusive nas artes. Na dança, ela provoca transformações desde os mais remotos tempos. Ela qualifica instrumentos musicais, vestuários, aparelhos para a cena teatral como iluminação, projeção de imagem, sonorização entre outros. As tecnologias de informação, que envolvem o tratamento e a difusão de informações por meio do computador e da internet, também acabam por atravessar a dança.

Este texto faz parte de uma pesquisa mais geral que explora as relações entre tecnologia, dança e educação. Aborda as relações entre dança e tecnologia e, ao mesmo tempo, questiona essa relação no campo da educação em dança. Como a tecnologia afeta o trabalho de professores de dança? De que modos os recursos tecnológicos entram dentro de uma típica sala de aula de dança? O que mais pode ser dito sobre dança e suas interfaces com a tela do computador e a educação? Como as novas tecnologias têm impactado a área do ensino da dança? Neste recorte investigamos o aprendizado da dança K-pop⁴ a partir dos nossos alunos da graduação e do material disponível sobre o assunto. Iniciamos com um resgate das relações da tecnologia e dança para, num segundo momento, adentrar o universo da educação da *Korean dance*, no Brasil, mais especificamente em Porto Alegre.

A metodologia deste texto se inspira no trabalho de Michel Foucault (1996, 1998, 2006), que defende que não há uma sistemática de pesquisa ou uma prescrição a ser seguida, mas explica que suas tomadas de decisões por vezes podem envolver mudanças de rumo. Assim, nesta abordagem, é importante a descrição do fluxo de pensamento. Nosso modo de fazer surge a partir da constatação da presença, cada vez maior, de praticantes do K-pop em nosso grupo de alunos da Licenciatura em Dança da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em Porto Alegre. Essa constatação emerge quando testemunhamos as apresentações de sequências de danças em

⁴ Abreviação de *korean pop*, gênero musical coreano que é também utilizado para definir a dança que o acompanha. Neste texto optamos por escrever K-pop com letra maiúscula inicial e hífen. Mas mantivemos a escrita original nas citações quando aparecem sem o hífen ou com letras minúsculas.

componentes curriculares, as rodas de conversa em sala de aula e os ensaios e performances dos alunos e alunas nos intervalos das aulas. A observação dos conteúdos veiculados nas redes sociais dos estudantes, bem como seus modos de vestir, também forneceram indícios do crescimento do K-pop em nosso contexto. Partimos então para uma leitura atenta dos materiais disponíveis e, considerando que esse é um assunto ainda pouco explorado academicamente, concentramo-nos nos trabalhos de conclusão de curso, em alguns capítulos de livros e artigos de assuntos correlacionados publicados em plataformas científicas e em *websites* especializados em K-pop. Ao final de 2022, decidimos ir além das *conversas de corredor* e entramos em contato com os alunos de maneira mais sistemática. Para viabilizar a produção de dados, decidimos utilizar depoimentos gravados por meio de *WhatsApp*, que nos pareceu a ferramenta mais adequada para estabelecer uma comunicação eficaz, pois este é um recurso popular e acessível à grande maioria dos estudantes da graduação em Dança.

Foram contatados seis alunos, dos quais cinco concordaram em participar do estudo e consentiram na utilização dos dados produzidos para publicação deste artigo. Foram eles: Ana Lucia Martins Gomes (2022), Rafael Sky Slavutzky (2022), Laura Pinho Woloszyn (2022), Maria Eduarda de Oliveira Menegusso (2023) e Maria Eduarda Oliveira dos Santos (2022). Esses alunos e alunas foram escolhidos por estarem matriculados em disciplinas na graduação em Dança da UFRGS no ano de 2022. Achamos importante mencionar seus nomes para lhes dar o devido crédito por colaborarem com nossa proposta. Além desse procedimento, também foi realizada uma entrevista com Gabriela Puga Borges (2022), mais conhecida como Maki, egressa do nosso curso e uma das primeiras a se profissionalizar como professora e coreógrafa de K-pop no Brasil e também como personalidade de referência nos eventos do gênero. Esses alunos e alunas confirmam tendências encontradas em outras pesquisas, como a predominância do público feminino e a presença de participantes que rompem com os modelos de identidade de gênero hegemônicos (Andreoli & Fernandes, 2021; Cordeiro, 2013; Berto & Almeida, 2015).

Dança e tecnologia

Investigar a relação da dança com a tecnologia é importante para refletir sobre os seus atravessamentos e suas possibilidades. Numa época em que cada vez mais o mundo virtual invade a vida de nossos jovens e o futuro imaginado não é o de carros voadores ou viagens interestelares, observamos que a mudança substancial ocorreu, de fato, no tocante às tecnologias da informação. O

grande crescimento das informações da rede, impulsionado pela juventude nativa digital, avança de forma instantânea e multidirecional, a romper o fluxo centro-periferia de informação (Jung, 2011).

De sites de conteúdo gerado pelo usuário a redes pessoa-a-pessoa, esses canais agora desempenham um papel central na circulação cultural global. Com grupos de consumidores jovens como figuras centrais, sites de redes sociais como Facebook e Twitter tornaram-se recentemente as plataformas de mídia de crescimento mais rápido para a circulação de produtos culturais globais (Jung, 2011, s/p, tradução nossa).

Denise Oliveira (2002), em seu texto *A imagem na cena de dança contemporânea*, já destacava o uso da tecnologia, discorrendo sobre o uso da imagem como registro educacional e histórico – tão importante para documentar e trazer certa materialidade ao campo da efemeridade; o uso da tecnologia no campo da composição e criação de danças – softwares, sensores, projeções gravadas e ao vivo, seja como cenário ou parte de um espetáculo interativo; e o videodança, que define como “[...] uma forma híbrida de linguagens, reunindo elementos da dança cênica e do cinema e resultando em um produto diferente de ambos” (Oliveira, 2002, p. 66). Os campos da tecnologia e da dança têm hibridismos diversos que por vezes podem ser de difícil classificação.

No que se refere ao uso da imagem como documento histórico, observa-se que, num primeiro momento o cinema e, posteriormente, o vídeo foram sendo cada vez mais utilizados para se registrar danças (Dantas, 2019; Aires e Dantas, 2021), de modo que, atualmente, filmes e vídeos de coreografias de diversas épocas são encontrados em *websites* como o *YouTube*. No entanto, como ressalta Whatley (2014), os filmes e vídeos de dança muitas vezes se encontram dispersos no ambiente digital, sem referências e informações adequadas. Seja com o intuito de documentar e difundir o patrimônio coreográfico, ou com o propósito de compartilhar procedimentos de criação e ensino das danças, têm-se desenvolvido os chamados arquivos digitais em dança, em países da América do Norte, da Europa e do Brasil. Dantas (2019) apresenta e discute alguns desses projetos, destacando iniciativas brasileiras, como o Acervo Angel Vianna, o Acervo Recordança, o Portal MUD/Museu da Dança e Carne Digital: Arquivo Eva Schul⁵. Tais iniciativas contribuem para a criação e difusão de memórias sobre a dança no Brasil, favorecendo a elaboração de “dispositivos de memórias que devem estar calcados e que fomentem a experiência da dança” (Dantas, 2019, p. 173).

⁵ Acervo Angel Vianna pode ser acessado em <http://www.angelvianna.art.br/>; o Acervo Recordança em <https://acvorecordanca.com/>; o Portal MUD/Museu da Dança em <https://www.portalmud.com.br/museudadanca/>; e o Carne Digital: Arquivo Eva Schul em <https://www.ufrgs.br/carnedigital/>.

Do mesmo modo, tem-se multiplicado a produção em videodança e em dança telemática, resultantes da simbiose entre a dança e as tecnologias digitais e que se estendem para além do registro e arquivamento de coreografias. Nesse sentido, Aires e Dantas (2021) investigam as produções de dança no ciberespaço e apontam alterações significativas tanto nos modos de criação quanto nos hábitos de consumo e fruição das danças na *Web*, ressaltando modificações na estrutura temporal da fruição das performances de dança, que estão disponíveis para visualização e consumo a qualquer momento. Os autores definem a videodança como um entrelaçamento entre a dança e o audiovisual, feita para ser apreciada em uma tela, seja de cinema, televisão ou de celular e na qual movimentos do corpo, da câmera e dos procedimentos de montagem e de edição se amalgamam para criar esse produto híbrido. Ressalta-se que as plataformas digitais, atualmente, têm sido o *locus* privilegiado de produção e difusão da videodança.

A dança telemática refere-se a projetos coreográficos *multisite* que utilizam informática e tecnologias de comunicações colaborativas. Atrelada à ideia de telepresença, tal dança se refere à sensação de estar fisicamente presente dentro do ambiente mediado por computador distribuído (Naugel & Crawford, 2014; Santana, 2016). Ivani Santana, uma das precursoras da dança telemática, explica que a criação em dança mediada pela tecnologia demanda do dançarino, ao mesmo tempo que fomenta o desenvolvimento de conhecimentos sensoriomotores específicos. Em entrevista a Aires e Dantas (2018, p. 80), a pesquisadora ressalta que “[...] ao interagir com qualquer um desses ambientes mediados pela tecnologia, o bailarino terá que se mover com outras ignições diferentes de quando está em um espaço não mediado”, pois o interesse em se trabalhar com dança mediada pela tecnologia é justamente “[...] criar possibilidades de mundo e possibilidades de experiência que, sem a tecnologia, não poderiam existir” (p. 82). As possibilidades de criação em dança mediadas pela tecnologia expandem-se a cada dia. O uso de sistemas de captura de movimento tem possibilitado novos modos de expressão da dança em ambientes digitais. Se, no campo do entretenimento, games, filmes e séries fazem uso constante dos sistemas de captura e de modelização de imagens em 3D para reproduzir o movimento humano em imagens geradas por computador⁶, esses mesmos sistemas têm sido utilizados para gerar imagens de danças a partir de dados obtidos em sistemas de captura de movimentos coreográficos. Como ressalta Dantas et al. (2020, p. 289), “[...] trata-se de uma reapropriação pela dança das tecnologias

⁶ Em inglês *Computer Generated Imagery* (CGI ou CG), refere-se às habilidades dos sistemas computacionais em gerar uma imagem realista ou abstrata a partir de alguns tipos de dados.

de rastreamento e captura de movimentos utilizadas em outros contextos, gerando, entre outros produtos, avatares dançantes⁷”.

No campo da educação em dança, algumas iniciativas pioneiras estão tentando desenvolver sistemas interativos de aprendizagem de dança (*Dance Interactive Learning Systems/DILS*), integrando sistemas de captura de movimentos e tecnologias de interação de corpo inteiro⁸. Todavia, esses experimentos ainda não produziram ferramentas adequadas para uma experiência educacional efetiva em dança (Cisneros, Stamp, Whatley, & Wood, 2019 e Cisneros, Wood, Whatley, Buccoli, Zanoni, & Sarti, 2019).

Outro aspecto que promete reverberar no ensino da dança são as pesquisas desenvolvidas na área da *Dance Science*, que têm também incorporado as tecnologias de captura de movimentos e de modelização de imagens em 3D. Temos, por exemplo, estudos voltados para análise biomecânica de movimentos específicos de diferentes gêneros de dança, tais como samba (Moraes, 2019), zouk (Navarro, 2021), balé (Gontijo, Candotti, Feijó, Ribeiro, & Loss, 2015) e dança Vogue Femme (Borba & Haas, 2023). Como ressalta Navarro (2020), essas pesquisas podem favorecer o ensino e aprendizagem da dança à medida que contribuem para a conscientização dos fatores envolvidos na aprendizagem dos gestos específicos de cada técnica de dança estudada.

Mais próximo dos recursos tecnológicos utilizados por bailarinos, alunos e professores está o uso de câmeras dos celulares, o armazenamento e difusão de sequências de movimentos, coreografias, atividades e aulas de dança em sites como o *YouTube*, além da utilização das plataformas de videoconferência para realização de aulas, ensaios e espetáculos em tempo real. Por exemplo, um estudo realizado em 2020, durante a pandemia de Covid-19 (Tomazzoni & Canto, 2020), com 108 professores de dança, apontou que 99% deles estavam ministrando aulas de dança *on-line* e, destes, 76% também eram alunos em cursos *on-line*. Desde meados de 2021, as atividades presenciais de ensino da dança foram sendo retomadas, mas alguns dos procedimentos desenvolvidos durante esse período foram mantidos e aperfeiçoados por alunos e docentes de dança.

Sobre tecnologia, dança e a “sala de aula”

⁷ Um avatar é uma representação corporal em ambiente digital.

⁸ *Whole-body interaction technologies*, que integram captura e processamento de informações humanas oriundas de fontes físicas, fisiológicas, cognitivas e emocionais para gerar feedback, visando interação em ambiente digital (England, 2011).

Leijen (2006, p. 1, tradução nossa) destaca que “[...] o formato de cursos teóricos em dança educação e cursos teóricos ensinados em outros campos educativos – nos quais têm implementado com sucesso a TIC [Tecnologia de Informação e Comunicação] – são similares [...]”. A autora investigou possibilidades de aplicação das TICs no campo dos cursos práticos de dança. Essa busca dialoga, em certos aspectos, com a pesquisa de pós-doutorado de uma das autoras do presente artigo e o questionamento inicial deste texto.

Leijen (2006) concluiu em seu estudo que as aulas práticas de dança têm o professor como principal suporte para os alunos. Em termos de TIC, os professores usavam materiais de vídeo quando queriam ilustrar ou fornecer outros meios de suporte aos seus alunos. Por exemplo, a filmagem e posterior visualização das atividades realizadas pelos alunos podia ajudá-los a refletir sobre seus processos de aprendizado. Os ambientes digitais não eram um recurso explorado na época.

Recentemente, tal qual exposto na Cena 3 de abertura deste texto, todas as aulas foram obrigadas a migrar para o computador e ambientes digitais devido à pandemia de Covid-19. Com as aulas práticas de dança não foi diferente. Diversos autores contribuíram com essa discussão (Bellotto, 2022; Valle & Ivanoff, 2021; Deffaci, Sastre, Pinto, & Lopes, 2021). Após o controle dessa pandemia, grande parte retornou ao convívio presencial nas aulas práticas de dança, pois nos parece importante que a prática de dança seja presencial. A prática da dança, tanto como fazer artístico quanto como fazer pedagógico, está relacionada à comunicação oral, ainda que entremeada por formas visuais e simbólicas: “[...] trata-se de sistemas de transmissão de saberes mediados pela presença, visando a incorporação de um repertório técnico e poético que permite a criação e interpretação de danças” (Dantas, 2019, p. 160).

É possível dar aulas de dança por meio da tela, mas não nos parece ter a mesma qualidade de interação e presença: são necessidades que vão desde o espaço adequado para a prática, para a visualização em diferentes planos, para os *feedbacks* individuais e coletivos, para o toque, entre outros procedimentos. Voltamos então à questão anteriormente exposta: o que mais pode ser explorado nas relações entre dança, educação e tecnologia? As cenas trazidas na abertura visam ilustrar que as tecnologias vão muito além do que percebemos, mesmo na prática da dança, e têm atravessado nossa vida de forma muita acelerada ao longo das últimas décadas.

Assim sendo, queremos compartilhar um pouco do que temos vivenciado no Ensino Superior, ou seja, nossos alunos têm chegado na graduação em Dança com uma gama de experiências de dança apreendidas por meio da tela. As coreografias de diversas divas da música,

como Shakira e Beyoncé, são copiadas e reproduzidas em diferentes contextos. Estilos diversos, difundidos principalmente nas redes sociais digitais, pipocam nas suas falas: *vogue*, *pole dance*, *sensual dance*, *stiletto*, *twerking*, *jazz funk*, *K-pop* entre outros.

Nesse recorte, tal qual citado anteriormente, investigamos o universo do K-pop. Como nossos alunos aprendem essa dança, que surge num outro ponto do mundo? Como eles se tornam professores desse estilo? Como organizam suas aulas? K-pop ou Korean-pop são bandas sul-coreanas que dominam igualmente a linguagem da música e da dança. Seus grupos são resultado de uma grande influência da música popular coreana e vertentes mais ocidentalizadas, inclusive cantadas na língua nativa e em inglês. Suas coreografias têm influência das danças urbanas e do *jazz dance*, entre outras. Essas bandas são formadas por um grupo de jovens que passam por um intenso e competitivo trabalho de preparação, coordenado por empresas da indústria cultural e com apoio do governo da Coreia do Sul. Os fãs, formados em grande parte por um público mais jovem, que já nasceram na era da internet, memorizam as coreografias de seus ídolos.

Ela apresenta movimentos conhecidos do Street Dance, Pop, Stiletto, Eletrônico e Hip Hop, mas traz uma abordagem estilística e sequências de passos diferentes. Dessa combinação de estilos, com sequências dinâmicas e inovadoras, surgiu a dança do K-Pop. Sua característica mais marcante, você vai perceber logo de cara, é a divisão de movimentos dos membros inferiores e superiores. Os passos exigem muita coordenação motora. Os movimentos de tronco, braços e pernas são bem dissociados. E, dessa maneira, nenhuma parte do corpo do dançarino consegue ficar parada (o que caracteriza também um excelente exercício aeróbico). O K-Pop exige movimentos bem precisos, pois há vários detalhes que precisam ser considerados pelos dançarinos. Muitas vezes, um único movimento, por exemplo o mexer de um dedo da mão, já faz toda a diferença para a coreografia e para o efeito que se deseja dar. E claro, toda essa complexidade é pensada para acompanhar as batidas e o conteúdo das letras das músicas (Bonacorci, 2022, s/p).

Apesar de o K-pop ser igualmente canto e dança e seus integrantes serem fluentes também em atuação, nosso foco de análise é a dança. Outro aspecto a ressaltar é que “[...] dentro do K-Pop, os elementos visuais são tão importantes quanto a própria música: a estética colorida dos clipes, a forma de se vestir e suas coreografias elaboradas são cruciais para o sucesso de um artista desse gênero” (Borges, 2021, p. 14). Isso é reforçado pelo depoimento de uma acadêmica:

Conheci o K-pop em 2017, o primeiro grupo que escutei foi o BTS. O K-pop vai muito além de um estilo de música, envolve uma cultura completamente diferente da nossa. A comunidade e os costumes de quem conhece e gosta é o que faz o K-pop ser tão único (de forma parecida acontece com o anime, por exemplo, a cultura japonesa é grande parte da ‘cultura do anime’). Portanto, eu comecei a gostar de escutar as músicas, o que evoluiu para assistir vídeos dos ‘idols’ (que é como se chamam os artistas que fazem parte desses grupos), e evoluiu para ir em eventos de K-pop, comprar artigos e, inevitavelmente, aprender as coreografias. Elas formam grande parte do fator identificação ídolo-fã, porque é

o momento de recriação daquilo que o grupo apresenta em clipes e shows. As coreografias também servem para identificar a música e o grupo (só de olhar a movimentação, um fã já sabe de qual artista se trata). De certa forma, é uma indústria muito atrativa, com muitos fatores e muitas novidades o tempo todo. Os grupos e as empresas que os gerenciam levam muito a sério a relação com os fãs, então é um mundo que te puxa com muita facilidade (Woloszyn, 2022, s/p).

Se, por um lado, essa dança parece bem organizada e sedimentada na Coreia do Sul⁹, no Brasil ainda é um estilo recente. Em Porto Alegre, esse estilo é emergente nas academias mais conhecidas da cidade. Advém disso, nossa curiosidade. Conhecer tal modalidade, que faz tanto sucesso entre certos jovens acadêmicos, é também trazer para a universidade um maior diálogo entre o velho e o novo.

Essa diferença entre gerações/ nichos de dança causa uma certa instabilidade, quando nós, com referência de dança produzida na universidade, principalmente relacionadas à dança cênica ocidental e à dança contemporânea, encontramos-nos com o universo das danças midiáticas e periféricas dos(as) estudantes (Bonfim & Allemand, 2021, pp. 125-126).

Abrir-se a esse conhecimento é aproximar os professores dos jovens ingressantes em busca de um diploma profissional. É importante conhecermos mais essas práticas para que possamos ajudá-los a estabelecer relações com o que aprendem e para que os processos de ensino-aprendizagem se tornem efetivamente significativos para estudantes e professores. Por isso, as experiências dos alunos são uma importante fonte de informação neste estudo.

O aprendizado do K-pop

Nossa primeira constatação, como “tias do contemporâneo”¹⁰, ao assistir aos clipes oficiais das bandas coreanas, foi perceber que nem sempre a dança é visível devido às edições do vídeo. Ao investigar, descobrimos que essa não era apenas uma constatação nossa e, então, fomos apresentadas aos *dance practices*, ou seja, às práticas de dança. Esses vídeos são chamados vídeos

⁹ Martins (2019) apresentou três gerações para contar a história do K-pop. A primeira, iniciou-se nos anos de 1990 pelo trio *Seo Taiji & Boys* e despertou a atenção de empresários que lançaram grupos como H.O.T (1996). A segunda geração apresentou a expansão para o continente asiático, que levou à integração de estrangeiros, como do Japão ou da China. Temos aí, por exemplo, o *boygroup TVXQ!* e *JYJ*. A terceira geração ampliou-se pelo uso da internet e o grande sucesso mundial do solista *PSY*, que lançou o single *Gangnam Style*. São, dessa geração, grupos como *BTS*, *BLACKPINK*, *TWICE* e *EXO*.

¹⁰ Expressão usada informalmente por b-boys para referir-se a nós, professoras de universidade, e outros curiosos de uma faixa etária maior que esses rapazes. Contemporâneo refere-se à dança contemporânea, gênero de dança que faz parte da formação de parte das professoras do curso de dança.

de ensaio e apresentam a coreografia sem cortes ou, pelo menos, com um prejuízo minimizado na visualização do movimento. Há, no *YouTube*, uma série de vídeos, organizados pelas próprias empresas de vínculo das bandas, nos quais os movimentos de dança se fazem visíveis durante todo o tempo de execução da coreografia. Esses vídeos, por vezes, são disponibilizados em espelho, ou seja, a imagem é invertida, para que o lado direito da imagem se torne o lado esquerdo da tela. Assim, o apreciador imita tal qual estivesse de frente para o espelho, posição que é geralmente utilizada na maioria das aulas de dança. No caso, o movimento de quem assiste e copia seria fidedigno à coreografia original. A imagem em espelho facilita o aprendizado aos espectadores, ao mesmo tempo que reproduz a lógica espacial de uma aula de dança convencional.

Observamos, em conversa com alunos, que o aprendizado de K-pop se dá muito por meio da tela do computador e do celular. A relação com a tecnologia, então, está no aprendizado que esses alunos possuem de aplicativos e telas em geral. O aprendizado das coreografias por nossos alunos normalmente inicia de maneira informal, como coloca Gomes (2022, s/p) “eu conheci o K-pop por causa de uma amiga de infância e comecei a aprender as coreografias pelo YouTube mesmo”. O acesso à imagem, seja por meio do cinema, tal qual colocado na Cena 5 de abertura deste artigo, ou mesmo através das fitas VHS que davam acesso, a partir dos anos 1980, à decodificação de coreografia dos balés de repertório¹¹, aproxima-se dessa forma de aprendizado por cópia da tela.

Na época [2009] que conheci o estilo musical [K-pop], tentava imitar os passos de dança dos artistas dentro do pequeno escritório onde ficava o computador da minha avó. Passava madrugadas assistindo performances e comentando estas com meus amigos virtuais, que eram as únicas pessoas que eu conhecia que também estavam investidos nesse universo (Borges, 2021, p. 11).

De aprendiz para professor ou “criador de tutoriais”

Os saberes de dança são saberes que tradicionalmente passam de forma oral e, principalmente, corporal. Aprendemos dança com os mais velhos, com os professores e/ou com os mais experientes por intermédio da apreensão de movimentos, gestos, posturas, gestão do peso, do ritmo, do fluxo e da força de gravidade. Frequentemente os alunos mais velhos de escolas de dança se tornam os professores de turmas mais novas. Butterworth (2004, p. 52, tradução nossa) coloca que “[...] os dançarinos tendem a se tornar coreógrafos através do que é chamado de método de

¹¹ As primeiras fitas de VHS disponibilizadas no mercado normalmente eram de balé clássico de grandes companhias dançando balés de repertório, como Gisele, Lago do Cisne, Dom Quixote, ente outros.

aprendiz, aproveitando experiências pessoais como dançarinos em relação aos coreógrafos ‘mestres’”. Essa autora posiciona o trabalho do coreógrafo, mas com o professor não é diferente. Os bailarinos normalmente se tornam professores em escolas e estúdios de dança privados, ou os chamados cursos livres, por terem certa experiência, e, com isso, reproduzem as aulas de seus professores. No que se refere ao ensino do K-pop em Porto Alegre, tem havido certa variação dessa relação mestre-discípulo, pois o mestre é virtual e nem sempre tem intenção de exercer essa função. Outras vezes, é o próprio grupo social que atua na formação desse bailarino, mediando, de certo modo, a relação com a tecnologia, como aconteceu com esse grupo de amigos:

Então, eu participo de um grupo cover de K-pop e antigamente nós alugávamos uma sala com espelhos pra ensaiar e em um ensaio a dona da escola foi buscar a chave conosco e falou que estava precisando de uma professora de K-pop, pois a antiga professora havia saído da escola, eu me ofereci pra dar aula, pois já estava fazendo a faculdade e achei que seria a melhor oportunidade de ver se realmente é o que eu quero e botar em prática o que aprendo nas aula da faculdade (Gomes, 2022, s/p).

Na fala a seguir, é interessante pensar o professor como um criador de tutoriais, que não necessariamente compartilha a presença física ou simultânea com seus alunos e que não interage com seu público. A tecnologia tem possibilitado que qualquer um seja um instrutor de dança na internet e que esse conteúdo esteja disponível para diferentes públicos, em diferentes países. Talvez o mesmo fenômeno de avanço da mídiatização e de globalização acelerada, que fez com que os grupos de K-pop se tornassem populares na Ásia, na Europa e nas Américas, também favoreceu o desenvolvimento de estratégias e procedimentos de ensino standardizados e, de certo modo, globalizados. O uso da língua inglesa, por exemplo, é um dos indicadores da globalização dessa prática, como demonstra o depoimento a seguir:

Eu aprendia a coreografia e depois eu ensinava no *YouTube*, eu ensinava tudo em inglês porque eu tinha um público maior que falava inglês e aí de uns tempos para cá eu senti falta de ter coisas em português [...] o que acontece com esses tutoriais é que eu não tenho contato direto com os coreógrafos ou com o próprio grupo, o que eu estou passando é a minha interpretação e, por mais que eu estude vários estilos de dança, eu não sei dizer qual a intenção que o coreógrafo teve com algum passo. Então esses tutoriais [...] não correspondem à realidade do grupo... tinha uma época, hoje em dia nem tanto, que tinha um canal no *YouTube* que convidava as pessoas dos grupos para ensinarem uns pedacinhos e depois aparecia concurso de dança da coreografia, e tu já tinha pelo menos um pouquinho explicado pelo próprio grupo, mas isso é uma coisa que acabou desaparecendo por algum motivo (Borges, 2022, 1m30seg).

Nessa primeira geração de K-poppers em Porto Alegre, fica evidente a forte relação com a tela tanto no papel de aprendizes como de professores. A tecnologia diminui as distâncias entre o que acontece aqui e a milhas de distância e muitas vezes contribui para homogeneizar as práticas.

Formato da aula

Como não é um estilo único de dança (o K-pop utiliza de outros estilos para formar coreografias comerciais), não existe uma formação para começar a atuar na área. É bem visto pela comunidade que um professor de K-pop faça parte desse ‘mundo’, conheça a história da indústria e tenha algum tipo de estudo em diversos estilos de dança. Quando eu comecei a dar aula, eu também estava estudando danças urbanas, dança contemporânea, e treinava muito em casa. Eu tinha 16 anos quando comecei a dar aula, certamente não estava 100% preparada para aquela prática. Me foi oferecida a oportunidade de dar aula pela dona de uma pequena escola aqui de Cachoeirinha, e eu aceitei. Por mais que fosse nova, eu já levava muito a sério esse trabalho, e buscava sempre aprender com os meus professores da época. Com o tempo, fui aprimorando minha técnica e minha didática (Woloszyn, 2022, s/p).

O formato mestre-discípulo colocado anteriormente, no qual bailarinos aprendem no contato diário da prática a serem novos coreógrafos e novos professores, mostrou-se um pouco variado no modo do seu aprendizado, pelo menos nessa geração pioneira de novos professores em Porto Alegre. Esses professores aprenderam K-pop, conforme já mencionamos, na tela do celular e no computador. Gomes (2022, s/p) diz: “eu ainda *tô* aprendendo a me organizar *pra* dar as aulas, agora no momento eu escolho alguma música que a coreografia seja no nível das minhas alunas e eu aprendo aquela coreografia *pra* ensinar pra elas na aula”. Essa professora ainda diz: “[...] na aula eu aproveito *pra* mostrar músicas novas ou que elas não conheçam”.

Assim, um novo mundo de trabalho tem se aberto a esses jovens profissionais. Além da possibilidade de criar vídeos para a internet, eles estão sendo chamados para ministrar oficinas e aulas em escolas privadas de dança. Testam, dessa maneira, metodologias, procedimentos, modos de construir e organizar as suas aulas. K-pop é coreografia, e não é considerado um estilo, gênero ou tipo de dança por seus praticantes. Como se transmitem essas coreografias? Como as partes das aulas são construídas e colocadas em progressão?

Num site de uma escola de Londres, no Reino Unido, que oferece aulas de K-pop, encontramos a seguinte descrição:

Após a introdução, aquecemos você com alguns movimentos básicos ou exercícios aeróbicos leves seguidos de alongamentos. Seu instrutor lhe ensinará a dança em pedaços pequenos (por exemplo, 1-2 contagens de 8) – mostrando e explicando os movimentos para contagens e/ou a música. Cada seção é performada a partir de uma velocidade mais lenta

(por exemplo, 80%), trabalhando gradualmente até o ritmo (100%). Então, no final, quando todas as seções forem ensinadas, vamos juntar tudo e dançar tudo o que aprendemos na aula naquele dia! (DGC Dance, 2022, s/p, tradução nossa).

Nesse caso, a aula começa com um aquecimento e finaliza com o objetivo principal, que é executar a coreografia mais completa possível. No entremeio, há a decupagem da coreografia em partes menores, e cada parte é explicada e executada separadamente. A velocidade de realização dos movimentos também é desacelerada no processo de aprendizado. Outro ponto que destacamos é a possibilidade de o aluno utilizar o celular para filmar a aula:

Nós damos oportunidade para você se filmar em sala de aula e filmamos vídeos de aulas em grupo para compartilhar nas mídias sociais. A participação nas filmagens é opcional, mas incentivamos isso para que você possa acompanhar seu progresso e ver onde melhorar na próxima vez (DGC Dance, 2022, s/p, tradução nossa).

A tecnologia então aparece como um modo de prover uma autoavaliação da performance individual do aluno. Além disso, destacamos a importância da filmagem como um modo de registro no processo de memorização da sequência coreográfica. O uso da câmera de vídeo, não muito tempo atrás, era totalmente vetado em aulas, cursos ou *workshops* de dança, pois de alguma forma se tentava preservar os direitos autorais e minimizar a cópia e reprodução das coreografias e exercícios criados pelos professores. No tempo atual, em que o conteúdo da rede está aberto e todos registram tudo em tempo real no seu celular pessoal, isso pode ter perdido o sentido?

O modo específico de aprendizado mestre-discípulo, que integra a tecnologia como parte importante da transmissão do K-pop, é também influenciado por outras práticas de dança.

Sobre a metodologia de aula, [Borges] admite não possuir uma própria, mas deixa explícito seu desejo de um dia trabalhar essa questão. Apesar disso, possui um padrão no qual realiza um aquecimento e por vezes conversas com seus alunos, para verificar quais são suas perspectivas para as aulas e se estão com dificuldades. Por estudar danças urbanas, acaba instruindo seus alunos em conceitos básicos do hip hop, pois o kpop possui influência de diversos estilos, portanto, ela entende ser necessária essa vivência para compreender a dança kpop melhor (Martins, 2019, p. 38).

Outra entrevistada reforça que a aula de K-pop se constitui, essencialmente, como transmissão de uma coreografia. No entanto, explica que, nas suas aulas, busca variar os modos de utilização do espaço, distribuindo os alunos em diferentes formações e rompendo provavelmente com a frontalidade e enquadramento da tela. Essa prática tem permeado o trabalho de novos professores, que têm informalmente relatado ser esta uma estratégia de dinamização e socialização na sala de aula:

A aula de K-pop é uma aula de coreografia essencialmente. Faço aquecimento, alongamento, algum treino específico do estilo que vai ser trabalhado na coreografia e a coreografia em si. Como as sequências são feitas em grupos, em muitas aulas eu gosto também de trabalhar composição coreográfica. Utilizamos as trocas de posicionamento que o grupo faz, ou eu adapto pra quantidade de pessoas que há em aula. Isso faz com que uma grande quantidade de conhecimentos seja compartilhado em aula: a movimentação, a técnica, a composição e a sensação de pertencimento a um grupo/comunidade (Woloszyn, 2022, s/p).

Parece-nos interessante sublinhar que, se durante a pandemia de Covid-19 a maior parte das aulas de dança migrou para o ambiente digital, exigindo uma adaptação do ensino presencial ao ensino da dança com mediação tecnológica, no caso das aulas de K-pop em Porto Alegre parece ter havido um fenômeno inverso, pois o ensino do K-pop, no seu início, ocorria principalmente por meio de ambientes digitais. Quando as aulas começaram a ser oferecidas em estúdios e escolas de dança, de modo presencial, os professores passaram a incorporar outras estratégias, indo além da mera transmissão de coreografias. A existência de aulas de K-pop nesses estúdios ou escolas de dança, ou seja, em cursos livres de dança, não substituiu, entretanto, o consumo dessas coreografias na internet. Esses e novos conhecimentos são cada vez mais acessados de forma rápida e fácil no mundo globalizado, diverso e mediado tecnologicamente. O crescimento das mídias sociais desde a virada do século XXI tornou várias culturas, antes periféricas e de difícil acesso, agora de consumo livre, rompendo de certa forma com a dinâmica de irradiação de cultura e modos de vida prioritariamente de origem americana e europeia (Jung, 2011).

Assim, novos professores vão testando suas metodologias pessoais, uma espécie de bricolagem de suas experiências apreendidas na internet, no contato com seus pares, na graduação em Dança e de suas intuições. Experimentam procedimentos no método tentativa e erro e, assim, vão configurando seus estilos de ensino.

Considerações finais

Constatou-se nesta investigação, portanto, a grande influência das plataformas de vídeo, que neste estudo específico foi o YouTube, para o aprendizado das danças em relação à primeira geração de bailarinos de K-pop na cidade. Esses alunos mais experientes tornam-se professores, formando gerações seguintes numa sala de aula de dança de formato mais tradicional. Seus procedimentos de ensino são muitas vezes explorados na base de tentativa e erro, mas bebem de

suas aprendizagens de outros estilos e de suas experiências da graduação, que por sua vez propõem uma perspectiva mais contemporânea de ensino, a valorizar o aspecto criativo, histórico e das relações pessoais saudáveis entre professor-aluno e entre alunos e alunas.

Sendo assim, este texto procurou aproximar o conhecimento produzido na universidade, já discutido, escrito e sedimentado, a novas e jovens tendências do conhecimento da dança mundial. Neste caso, a dança jovem é o K-pop. Oferecemos em nosso currículo algum treinamento em técnicas de danças específicas, normalmente mais sedimentadas, mas não com finalidade de performance. Os cursos de graduação em Dança nas universidades brasileiras, na sua maior parte licenciaturas, não pretendem formar um bailarino profissional, função esta dos cursos livres, dos conservatórios ou mesmo talvez dos bacharelados em dança. O que conseguimos fazer nos quatro anos propostos de formação dos nossos alunos? Acreditamos que nossa função maior é fornecer meios de expandir o pensamento da dança e do corpo. Queremos que o aluno seja apto a problematizar sua formação, seus modos de fazer e suas atitudes. Em ordem de incentivá-los nesse processo, é importante que possamos nos integrar sobre suas preferências, seus gostos e suas formas de pensar. Essa aproximação tende a proporcionar novas conexões entre as teorias mais consolidadas e novos modos de fazer. Este texto buscou fomentar uma aproximação a uma dessas novas tendências, que envolve a identificação dos alunos com o K-pop.

Procuramos, assim, reunir neste texto algumas percepções e considerações sobre os modos como a tecnologia tem afetado a dança e os processos de ensino, aprendizagem e transmissão das danças, fazendo esse recorte na dança sul-coreana. Os alunos relataram o quanto as vivências proporcionadas pelo curso de Licenciatura em Dança atravessaram seus fazeres no âmbito do ensino do K-pop, trazendo como exemplo o investimento em criações de coreografias próprias e não a simples cópia das danças dos videoclipes. O desenvolvimento da consciência profissional também foi evocado em um estudo sobre o tema: “[...] isso de conseguir me ver como profissional foi por causa do curso, da gente mesmo se valorizar como trabalhador de dança. Então não tenho dúvida de que o curso me colocou nisso e me ajudou a fazer o que eu *tô* fazendo” (Martins, 2019, p. 44). Dessa forma, fazemos coro a este estudo, o qual mostra que “[...] além de auxiliar na organização de suas aulas e o trato com seus alunos, é possível que os ensinamentos do curso [de graduação em dança] permeiam suas práticas e falas” (Martins, 2019, pp. 43-44).

Esperamos que as vivências proporcionadas pela Licenciatura em Dança da UFRGS consigam fomentar e expandir as ideias e ações que atravessam as danças que constituem os nossos alunos. Este artigo é apenas um recorte que elucida e aponta alguns aspectos desta nova realidade.

Referências

- AIRES, D. S.; DANTAS, M. F. Elaboração do coro na criação em dança-telemática. **Cena**, [S. l.], n. 26, p. 78–85, 2018. DOI: 10.22456/2236-3254.80834. Recuperado em 10 de abril, 2023, de <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/80834>.
- AIRES, D. S. ; DANTAS, M. F. Criação em videodança: contaminações e desdobramentos entre corpos e tecnologias. **MORINGA - Artes do Espetáculo**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2021. DOI: 10.22478/ufpb.2177-8841.2021v12n1.59963. Recuperado em 10 de abril, 2023, de <https://periodicos.ufpb.br/index.php/moringa/article/view/59963>.
- ANDREOLI, G. S., & FERNANDES, B. O aprendizado informal da dança k-pop: juventude, transculturalidade e performances de gênero. **Revista da FUNDARTE**, 45(45), 1-21, 2021. <https://doi.org/10.19179/2319-0868.814>
- BELLOTTO, B. Ensaio Sobre o Isolamento: propostas de atividades síncronas e assíncronas para o teatro pandêmico. **Cena**, 36, 54-64, 2022. Recuperado em 03 de maio, 2022, de <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/119660>.
- BERTO, R. G., & ALMEIDA, M. C. Quem são os fãs de K-pop no Brasil?. **Revista Tecnologia & Cultura**, 17(25), 38-44, 2015. Recuperado em 22 de maio, 2023, de https://www.researchgate.net/publication/280627217_Quem_sao_os_fas_de_K-pop_no_Brasil.
- BONACORCI, M. Dança: k-pop O estilo e as características da música e da dança Pop da Coreia do Sul. **Bonas histórias: blog de literatura, cultura e entretenimento**. Recuperado em 07 de novembro, 2022, de <https://www.bonashistorias.com.br/single-post/danca-k-pop-o-estilo-e-as-caracteristicas-da-musica-e-da-danca-pop-da-coreia-do-sul#:~:text=A%20dan%C3%A7a%20do%20K%20Pop%2C%20como%20j%C3%A1%20adiantei%2C%20foi,e%20sequ%C3%A1ncias%20de%20passos%20diferentes>.
- BONFIM, L., & ALLEMAND, D. S. Experiências Artístico-pedagógicas no TikTok: duetos de dança entre professoras e estudantes. In J. F. Corrêa, & D. S. Allemand (Orgs.), **Dança na escola: pedagogias possíveis de sôras para profes**. São Leopoldo: Oikos, 2021.
- BORBA, B. L., & HAAS, A. N. Elemento dip da dança Vogue Femme: análise cinesiológica da articulação do joelho. **Cena**, 41, 2023. <https://doi.org/10.22456/2236-3254.130562>
- BORGES, G. P. **K-pop dance cover: um estudo de participação observante nos eventos K-buzz Contest (2014) e Jinrou (2018)**. [Trabalho de Conclusão de Curso em Dança]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2021.
- BORGES, G. P. **Entrevista realizada por Flavia Pilla do Valle via Plataforma Zoom**. [13min.40 seg], 2022.
- BUTTERWORTH, J. Teaching choreography in higher education: a process continuum model. **Research in Dance Education**, 5(1), 45-67, 2004. Recuperado em 21 de janeiro, 2020, de <https://www.academia.edu/>.

CISNEROS, R., STAMP, K., WHATLEY, S., & WOOD, K. WhoLoDancE: digital tools and the dance learning environment. **Research in Dance Education**, 20(1), 54-72, 2019.

CISNEROS, R., WOOD, K., WHATLEY, S., BUCCOLI, M., ZANONI, M., & SARTI, A. Virtual Reality and Choreographic Practice: The Potential for New Creative Methods. **Body, Space and Technology**, 18(1), 1-32, 2019.

CORDEIRO, T. G. O. **O fenômeno do K-pop no Brasil**: práticas de lazer a partir da Web 2.0. [Trabalho de Conclusão de Curso em Dança]. Universidade de São Paulo, 2013.

DANTAS, M. F. Arquivos digitais em dança: Interrogando e construindo memórias coreográficas. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 9, n. 17, p. 176–199, 2019. DOI: 10.35699/2237-5864.2019.15729. Recuperado em 10 de abril, 2023, de <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15729>.

DANTAS, M. F. et al. Do projeto Dar Carne à Memória ao Arquivo Digital: sobre corpos e avatares dançantes. In: FAGUNDES, Patrícia; DANTAS, Mônica Fagundes; MORAES, Andréa (org.). **Pesquisa em Artes Cênicas em Tempos Distópicos**: rupturas, distanciamentos e proximidades. Porto Alegre: PPGAC-UFRGS/Faísca Design Jr., 2020. Cap. 15. p. 634-654.

DEFFACI, K., SASTRE, C., PINTO, A. da S., & LOPES, S. da S. Corpos COM(part)ilhados. **Revista da FUNDARTE**, 44, 1-12, 2021. Recuperado em 03 de maio, 2022, de <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/898>.

DGC DANCE. Fun & friendly K-Pop dance classes. **K-Pop dance Community. Regular dance showcases**. 2022. Recuperado em 07 de novembro, 2022, de <https://www.dgcdance.com/kpop-dance-classes/>.

ENGLAND, D. (Org.). **Whole Body Interaction**. Springer, 2011.

FERREIRA, Anne Caroline Paz & VALLE, Flavia Pilla. Memórias da dança: Admir Porto Cavalheiro e os primórdios da cultura Hip Hop em Porto Alegre. **Revista da FUNDARTE**. Montenegro, p.01-20, ano 20, nº 43, outubro/dezembro de 2020. Recuperado em 03 de maio, 2022, de <http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/revistadafundarte/index>> 20 de dezembro de 2020.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

FOUCAULT, M. Modificações. In M. Foucault. **História da Sexualidade 2**: o uso dos prazeres. (pp. 9-16). Rio de Janeiro: Graal, 1998.

FOUCAULT, M. **A Hermenêutica do Sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GOMES, A. L. M. **Entrevista. Mensagens de texto e voz trocadas por WhatsApp com Flavia Pilla do Valle**. 2022.

GONTIJO, K. N. S., Candotti, C. T., Feijó, G. dos S., Ribeiro, L. P., & Loss, J. F. Kinematic Evaluation of the Classical Ballet Step ‘Plié’. **Journal of Dance Medicine & Science**, 19(2), 70-76, 2015.

JUNG, S. K-pop, Indonesian fandom, and social media. **Race and Ethnicity in Fandom: praxis**, 8(3), 2011, s/p. Recuperado em 15 de Agosto, 2023, de <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/289/219>.

LEIJEN, A. Pedagogical context of practical dance classes in higher education. **ResearchGate**. 2006. Recuperado em 07 de novembro, 2022, de https://www.researchgate.net/publication/27701343_Pedagogical_context_of_practical_dance_classes_in_higher_education.

MARTINS, C. S. **Trajetórias formativas e processos de profissionalização de bailarinos kpop na cidade de Porto Alegre (de 2016 a 2019)**. [Trabalho de Conclusão de Curso em Dança]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2019.

MENEGUSSO, M. E. O. **Entrevista. Mensagens de texto e voz trocadas por WhatsApp com Flavia Pilla do Valle**. 2023.

MORAES, L. **Análise Cinemática do Movimento Acrobático “panqueca” na Dança de Salão**. [Trabalho de Conclusão de Curso em Dança]. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2019.

NAUGLE, L., & CRAWFORD, J. Dança e performance digital mediada por telepresença e métodos telemáticos. **Revista Eletrônica MAPA D2**, 1(1), 2014. Recuperado em 15 de novembro, 2022, de <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/mapad2/article/view/10097/7228>.

NAVARRO, A. C. Um diálogo entre dança e engenharia biomédica por meio da tecnologia: reflexões sobre disputa de campo. In S. F. Amaral, M. F. Volpe, & M. C. Garbin (Orgs.), **Dança e tecnologia: quais danças estão por vir?** (pp. 74-89). ANDA. 2020.

NAVARRO, A. C. **Análise biomecânica do movimento de giro no eixo em competidores profissionais de zouk brasileiro**. [Dissertação de Mestrado]. Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2021.

OLIVEIRA, D. A imagem na cena de dança contemporânea. In S. Soter, & R. Pereira (Orgs.), **Lições de Dança 3**. Rio de Janeiro: UniverCidade, 2002.

ROSA, L. H. **Sereia, bailarina das águas: um mergulho no mar de minha poética**. [Trabalho de Conclusão de Curso em Dança]. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. 2008.

SANTANA, I. As variedades da presença na Dança Expandida e Dança Telemática como estudo de caso. In S. Venturelli & C. Rocha (Orgs.), **Anais #15. Encontro Arte e Tecnologia**. UFG, Goiania, 2016. Recuperado em 07 de novembro, 2022, de https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/779/o/ivani_santana.pdf.

SANTOS, M. E. **Entrevista. Mensagens de texto e voz trocadas por WhatsApp com Flavia Pilla do Valle**. 2022.

SLAVUTZKY, R. S. **Entrevista. Mensagens de texto e voz trocadas por WhatsApp com Flavia Pilla do Valle**. 2022.

TOMAZZONI, A., & Canto, I. **Aulas On-Line: ensino de dança em Porto Alegre em tempos de isolamento social**. Centro Municipal de Dança de Porto Alegre. 2020. Recuperado em 30 de outubro, 2020, de https://issuu.com/centrodedanca/docs/aulas_on-line_final.

VALLE, F. P. do & IVANOFF, V. de. Dança, Educação e Tecnologia: a docência em tempos de pandemia. **Revista da FUNDARTE**, [S. l.], v. 44, n. 44, p. 1–15, 2021. DOI: 10.19179/2319-0868.819/866. Recuperado em 20 de dezembro, 2020, de <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/866>.

WHATLEY, S. **What does it mean to archive dance?** Bristol: Arnolfini, 2014.

WOLOSZYN, L. P. **Entrevista. Mensagens de texto e voz trocadas por WhatsApp com Flavia Pilla do Valle**. 2022.



**A CÂMERA DO BUTÔ:
performance, tecnologia e pedagogia em cena**

**LA CÁMARA DEL BUTÔ:
performance, tecnología y pedagogía en escena**

**THE BUTÔ CAMERA:
performance, technology, and pedagogy on stage**

Lisandro Marcos Pires Bellotto¹
<https://orcid.org/0000-0003-4375-4606>

Maria Eduarda Candaten Vidmar²
<https://orcid.org/0009-0006-5473-890X>

Resumo

O artigo descreve parte de uma pesquisa acadêmica que se utiliza de práticas orientais como base criativa para o desenvolvimento das relações entre os performers e as tecnologias audiovisuais em cena. Está dividido em quatro momentos: o primeiro identifica o recrudescimento das hibridizações entre Oriente/Ocidente que vêm transformando processos de criação e espetáculos contemporâneos. O segundo contextualiza a prática do butô no sul do Brasil. O terceiro momento descreve os procedimentos dessa expressão artística que foram experimentados como forma de fundamentar a performance dos participantes. A última parte aponta como essa expressão transformou as relações entre os performers e as tecnologias audiovisuais utilizadas em cena.

Palavras-chave: Butô, processos de criação, teatro e tecnologias.

Resumen

El artículo describe parte de una investigación académica que utiliza prácticas orientales como base creativa para el desarrollo de las relaciones entre los intérpretes y las tecnologías audiovisuales en escena. Se divide en cuatro momentos: el primero identifica el recrudescimiento de las hibridaciones entre Oriente/Occidente que han estado transformando los procesos de creación y los espectáculos contemporâneos. El segundo contextualiza la práctica del butô en el sur de Brasil. El tercer momento describe los procedimientos de esta expresión artística que fueron experimentados como forma de fundamentar la actuación de los participantes. La última parte señala cómo esta expresión transformó las relaciones entre los intérpretes y las tecnologías audiovisuales utilizadas en escena.

¹ Doutor e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGAC/UFRGS). Professor adjunto no Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Processos de Criação. Ator e diretor teatral.

² Graduanda do Curso de Artes Cênicas – Bacharelado em Interpretação Teatral da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Projeto em andamento (2023-2024). Processos de Criação. Orientação professor doutor Lisandro Bellotto. Bolsista FIPE 2023.

Palabras clave: Butō, procesos de creación, teatro y tecnologías.

Abstract

The article describes part of an academic research that uses oriental practices as a creative foundation for the development of relationships between performers and audiovisual technologies on stage. It is divided into four moments: the first one identifies the resurgence of hybridizations between East/West, which have been transforming creation processes and contemporary performances. The second contextualizes the practice of butoh in southern Brazil. The third moment describes the procedures of this artistic expression that were experimented with as a means to support the performance of the participants. The final part highlights how this expression transformed the relationships between performers and the audiovisual technologies used on stage.

Keywords: Butoh, creative processes, theater and technologies.

Introdução

É fato que as artes da cena no Ocidente têm sido oxigenadas com outras perspectivas artísticas em decorrência dos intercâmbios interculturais, intensificadas com a revolução tecnológica iniciada no final do século XIX. O encurtamento das distâncias resultou no apagamento da noção de fronteira (ROUBINE, 1998), criando o espaço ideal para que as práticas artístico-pedagógicas-filosóficas orientais contaminassem a produção criativa do ocidente ao longo das décadas. Os artistas de destaque, como o músico John Cage, as performers Meredith Monk e Marina Abramovic, e o artista visual Bill Viola, são exemplos de criadores que experimentaram em suas *práxis* as qualidades meditativas da filosofia *zen*. No campo teatral, o treinamento do ator foi revisitado pela inclusão de práticas distintas das europeias, conforme nos lembra o pesquisador Cassiano Quilici: “os intercâmbios de técnicas dentro de um processo de diálogo intercultural possibilita instaurar estados de intensificação da atenção e da percepção, capazes de instaurar certa qualidade de comunicação e afeto” (2015, p.48). E podem ser citados elementos da pedagogia grotowskiana e toda uma linhagem oriunda do teatro de viés antropológico que dialogam com referências performativas não ocidentais, como os do teatro asiático. Lembramos que Antonin Artaud (1896 – 1948) ao entrar em contato com o teatro balinês em turnê pela Europa nos anos trinta, concebeu um alento vital inovador para o teatro vigente à época. Mais tardiamente, a partir dos anos de 1990, o teórico Lehmann em seu livro *Teatro Pós-dramático* (1999), investiu no mapeamento de encenadores rompedores de fronteiras, ao perceber tal atravessamento nas encenações da época. Tais procedimentos modificaram o painel cênico nas décadas seguintes, como nos recorda Quilici ao afirmar que “o elemento estrangeiro serviu como poderoso fermento para que se pensassem diferentes caminhos de desestabilização do teatro

dramático, desafiando a cena europeia a rever métodos de atuação, encenação e a própria função do teatro na sociedade” (2015, p. 44).

Uma característica marcante observada por Lehmann em encenações que carregam signos pós-dramáticos é a estratégia de dilatação do tempo e da duração cênica, como no espetáculo *Mount Olympus* (2015), do belga Jan Fabre, com 24 horas de duração, ou da performance de sete dias, *KA - Moutain and Guardenia Terrace* (1972), do encenador norte-americano Robert Wilson. Este também foi amplamente conhecido através do trabalho de estilização dos atores que se deslocavam em “câmera lenta” em cena. A exploração do tempo enquanto matéria geradora de tensão, desgaste, estilização e/ou contemplação está presente em inúmeras produções artísticas das últimas décadas. Isso levou o teórico alemão a utilizar a expressão “estética da duração” (LEHMANN, 1999, p.306) a despeito do esforço de encenações para tornar o tempo perceptível no palco, onde a desaceleração poderia levar a uma sensibilidade receptiva mais aguçada às pequenas mudanças nos corpos e objetos, graças à longa duração e ao retardo das cenas.

Esse movimento experimental e dialógico vem recrudescendo no Ocidente e, no que diz respeito ao Brasil, as experiências transculturais se multiplicam em diversas pesquisas e produções cênicas, como nos conhecidos grupos *Lume Teatro* de Campinas e o Grupo *Usina do Trabalho do Ator* (UTA) de Porto Alegre, para citar dois exemplos. No campo integrado entre teatro e dança, as influências orientais também se multiplicam, mesclando-se aos discursos e estéticas dos encenadores e atualizando pedagogias artísticas. E a dança japonesa butô vem ganhando destaque no Brasil como prática criativa geradora de novas estéticas e danças, como bem descreve a pesquisadora Oliveira (2019) em livro, que relata o processo de aprendizagem do ator - dançarino a partir dessa prática³. Dentro da dinâmica sem fronteiras, de descoberta da riqueza artística oriental, é que esse artigo descreve uma possível preparação do performer por meio da expressividade do butô. A influência estética, pedagógica, filosófica e de movimento dessa expressão artística foi experimentada em um projeto acadêmico que pesquisa processos híbridos de criação para as artes cênicas⁴.

A partir de agora, o texto reflexivo está organizado em 3 momentos: o primeiro apresenta e contextualiza a prática do butô, desde sua origem até seu aparecimento no sul do Brasil. O segundo

³ No ano de 2019, a pesquisadora Joeslaine de Oliveira publicou o livro *Travessias: processos de aprendizagem do ator-dançarino com o butoh*, pela editora Paco Editoria de São Paulo.

⁴ O butô foi utilizado como fase preparatória para criação de um experimento cênico que cruza a performance dos atores com as tecnologias audiovisuais dentro da cena. Neste artigo, compartilhamos os procedimentos realizados no período que abrange o segundo semestre de 2022 e o primeiro semestre de 2023. Faz parte da pesquisa denominada *Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer: um estudo experimental sobre a produção e utilização da imagem e do som no espaço cênico*, iniciado no ano de 2019, com previsão de finalização para o ano de 2024.

momento descreve alguns procedimentos dessa expressão artística, que foram experimentados na parte prática da referida pesquisa, como forma de fundamentar a performance dos participantes. A terceira parte aponta como essa expressão, nascida no extremo oriente, auxiliou e transformou as relações entre os performers e as tecnologias audiovisuais utilizadas em cena: é a “câmera do butô” que se desenvolve em relação ao corpo e aos dispositivos tecnológicos utilizados no palco.

As origens do Butô

Como nos alerta Baiocchi⁵, “é sempre difícil definir o butô sem risco de modificar o poder de transformação inerente a esta arte” (1995, p.9), assim, é partindo do significado oriental da própria palavra, aliado ao contexto sóciopolítico de seu surgimento e aos performers precursores envolvidos, que pretendo estabelecer um campo de estudo poético dessa dança. Segundo Baird, “Butô é uma palavra composta emprestada do chinês, cuja primeira parte significa ‘dança’ e a segunda significa ‘pisar’, ou ‘pisar com força’. Isso levou alguns observadores a caracterizarem o butô como a ‘dança do pisar a terra’” (2019, p.2). O butô nasce no Japão do pós-guerra, segunda metade do século XX. Trata-se de uma expressão artística periférica que se desenvolveu em cabarés, bares, boates e ruas de um país que experimentava, na época, um certo hiato existencial, decorrente da invasão da cultura norte-americana, e da rejeição à perpetuação das artes tradicionais japonesas. Nesse sentido, o butô vanguardista surge como um projeto artístico ambicioso de reconstrução da cultura nacional em um país devastado pela tragédia atômica (BAIRD, 2019; PERETTA, 2015; OLIVEIRA, 2019; HIRAKO, 2023).

O fato de o butô ter surgido fora dos lugares canônicos da arte contribuiu para que a sua prática se desenvolvesse com certa liberdade em relação às convenções cênicas perpetuadas pelos palcos tradicionais. A crise de identidade e a liberdade criativa presente no “espírito do tempo” japonês geraram uma dança específica e com influências múltiplas: “o butoh utiliza referências do ocidente como *ballet* clássico, dança moderna, dança de expressão alemã, misturando-as a antigas técnicas do milenar teatro japonês e indiano como o *Nô* e o *Kathakali*” (OLIVEIRA, 2019, p.28). Essa profusão de fontes se configurou como uma resposta expressiva para um Japão tradicional e conservador de um lado, e para a invasão ostensiva dos valores ocidentais pós-Segunda Guerra do outro, como uma espécie de “vanguarda que se arrasta pela terra” (BAIOCCHI, 1995, p.10).

⁵ A paranaense Maura Baiocchi é encenadora e performer. Depois de viver no Japão e estudar com os mestres Kazuo Ohno e Min Tanaka nos anos 80, trouxe o butô para o Brasil.

Destacam-se como principais expoentes do butô os performers Tatsumi Hijikata (1928 – 1986) e Kazuo Ohno (1906 – 2010). Apesar de suas inúmeras colaborações artísticas nos anos 60, os dois apresentam formas distintas de expressão em sua dança. Hijikata, com seu *Ankoku Butô* - a dança das trevas (e a sistematização de um treinamento⁶), e Kazuo Ohno de espírito mais livre e selvagem (PERETTA, 2015).

É na segunda corrente, proposta pelos mestres Kazuo Ohno e seu filho Yoshito Ohno, que o butô da gaúcha Ana Medeiros e do japonês Hiroshi Nishiyama vem desenvolvendo sua dança no Sul do Brasil⁷. É com a dupla de dançarinos que pratico o butô através de cursos desde o ano de 2016, na cidade de Porto Alegre.

A partir do ano de 2019, introduzi em minhas aulas regulares, dentro do CAL/UFSM, a prática para as turmas de interpretação e direção teatral do curso de Artes Cênicas Bacharelado. De início, o butô foi inserido juntamente com práticas meditativas, com o objetivo de desacelerar os discentes que chegavam às aulas atravessados pela velocidade frenética própria do cotidiano. A adesão das turmas a essa prática foi imediata, apontando um instigante caminho para fazer aflorar as sensibilidades dos participantes, a partir de outra relação com a passagem do tempo. Os discentes também entraram em contato com essa dança através de registros videográficos, livros e depoimentos de praticantes e mestres de butô. Com o avanço do projeto de pesquisa iniciado no ano de 2019, que cruza as artes da cena com as tecnologias audiovisuais⁸, recorri novamente ao butô como fase preparatória dos corpos e da atenção dos performers. Assim, estes poderiam desenvolver habilidades corporais criativas em momento posterior, de engajamento com as tecnologias digitais em cena. Essa prática contaminou o processo como um todo, passando também a nortear uma qualidade corporal e atencional para a utilização dos artefatos tecnológicos em cena.

Isso porque os benefícios para o performer que pratica a dança butô são múltiplos, dos quais vou elencar três: primeiro, o estado atencional do performer se amplia, na medida em que ele se concentra na produção ralentada de movimentos, que se estendem no tempo por longa duração. Segundo, o seu potencial lúdico se acende de maneira contundente, pois o butô trabalha os estímulos acionados por um arcabouço de imagens poéticas, que tomam o seu tempo para se desenvolverem e

⁶ Para mais informações sobre o sistema de notação de movimento de Hijikata, o *Butoh-Fu*, recomendo acessar o livro “*Yurusanai. Práticas Interculturais*” (p. 159-177), da autora Elise Hirako.

⁷ A dupla de butoístas mora na cidade de Porto Alegre/RS, com viagens frequentes para imersões de butô no *Kazuo Ohno Dance Studio*, na província de Yokohama, Japão. No ano de 2022, estrearam o espetáculo “O Sussurrar da Cigarra”, sob a direção de Etsuko Ohno, viúva de Yoshito Ohno.

⁸ A pesquisa *Poéticas tecnológicas e o trabalho criativo do performer: um estudo experimental sobre a produção e utilização da imagem e do som no espaço cênico* (bolsa FIPE/CAL 2003) é desenvolvida com sete discentes pesquisadores. O foco é a busca por uma metodologia para a captação e projeção ao vivo de imagens no interior da cena.

se conectarem com o movimento expressivo de cada corpo. Em terceiro, abre-se espaço para a conexão emocional com as narrativas imagéticas que essa dança propõe, sensibilizando os sentidos dos praticantes: emoção, atenção e imaginação entram em diálogo e acionam um corpo poético que modela e inspira o performer. Mas como essa prática provoca tais estados, quais são os procedimentos para estimular o praticante a encontrar essa poesia física e mental?

Alguns procedimentos para aflorar a sua dança butô

A prática descrita a seguir teve origem nas aulas que realizei com a Ana Medeiros e o Hiroshi Nishiyama ao longo dos anos. Uma prática que, por sua vez, foi transmitida diretamente a eles através dos pioneiros Kazuo e Yoshito Ohno. Em outras palavras, experimentei os exercícios basilares disseminados por Medeiros e Mishima inúmeras vezes, para poder descrevê-los e experimentá-los com os discentes pesquisadores do curso de Artes Cênicas da UFSM. A repetição de determinadas improvisações e a qualidade dos movimentos, aliados à memória e à imaginação, produzem e acumulam energia específica, que resulta em dilatação das presenças, plasticidade e organicidade dos corpos, de forma muito particular. Tal experimentação sistematizada ao longo do tempo proporcionou algumas ferramentas para a prática do performer desenvolver suas capacidades físicas, imaginativas, atencionais e emocionais através dessa dança.

Kazuo e Yoshito perseguiram uma dança que primava pela liberdade de movimentos e, por consequência, de forte caráter improvisacional. Uma dança alavancada por determinadas narrativas ligadas à celebração da vida, ao nascimento e à morte, ao amor maternal, aos ciclos vitais do reino animal e vegetal. Narrativas incorporadas e sempre perpetradas por um sentimento de gratidão por estar vivo e pela busca constante da ligação última do ser com o cosmos. Também a duplicidade de gênero, o movimento das águas da chuva ou dos mares, e a qualidade anatômica dos insetos servem de alavanca para determinadas configurações corporais. Pistas desse repertório poético do imaginário que convida o corpo a falar por si mesmo relacionando-se com o presente, que impulsiona o movimento e a improvisação dançada, pode ser averiguada com detalhes no livro de Kazuo Ohno, “Treino e(m) poema”:

Cai uma chuva fria. Evocar a imagem da chuva que cai. Uma chuva forte, uma chuva fina. Na hora do treino, é bom observar o movimento dos insetos - e treinar usando esses movimentos. Poucas pessoas pensam assim. Talvez todos achem óbvio demais. Começou a chover, começou a ventar; são fenômenos da natureza. (OHNO, 2016, p.24)

Uma das improvisações experimentada nas aulas de Medeiros e Mishima, e que se mantém na prática que desenvolvo com os participantes da pesquisa, é a experiência de dançar um “corpo-água”. A partir da sensação das mãos imersas em um balde com água, deve-se dançar essa sensação

de contato entre a água e a pele, com as gotas escorrendo “para dentro” do corpo (quando as mãos saem do meio aquoso para o aéreo). Essa associação da água que escorre para dentro do corpo ilustra o trânsito constante entre imagens internas e externas que alimentam o movimento poético.

Figura 1: O corpo – água, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Outra prática recorrente utilizado pela dupla de butoístas está ligada ao ciclo vital de todos os seres: a improvisação do nascimento e da morte consiste em dançar esses momentos de transformação, de passagem, em que o feto nasce e encontra a vida fora do útero, movimentando a memória esquecida que todos nós experienciamos. Da posição fetal no plano baixo, o corpo se ergue em direção ao plano alto, chegando à fase adulta, passando pela velhice e, em seguida, num deslocamento de volta ao chão, retorna ao “útero da terra” no momento da morte.

Figura 2: Nascimento e morte da pesquisadora Letícia, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Essa improvisação estruturada pode ser transferida para o reino vegetal, onde a narrativa para a dança passa a ser uma semente que faz nascer a rosa, que cresce, desabrocha, perde suas pétalas, e então, morre, voltando à terra que lhe deu origem.

Figura 3: Semente e Rosa, 2023



Fonte: Acervo pessoal

A flor é uma imagem importante que constantemente atravessa a cultura performativa japonesa (PERETTA, 2015). Ela se constituiu como uma imagem poderosa para inúmeras improvisações desenvolvidas por Kazuo Ohno e mantidas nas atividades desenvolvidas por Medeiros e Nishyama: caminhar com uma rosa nas mãos, como inspiração para a conexão da parte inferior do corpo com a terra (as raízes) e da parte superior com o céu (as pétalas). É uma imagem potente que

dilata a presença cênica quando corporificada pelo performer. Em outras ocasiões, alguma parte do corpo se “transforma” em uma flor que se desloca pelo espaço, como um órgão, como os “pés-flor”.

Figura 4: Pesquisador Leonardo caminhando com a rosa, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Também a técnica do *origami* surge como uma imagem potente para o corpo descobrir configurações anatômicas diferentes daquela do cotidiano, já que o *origami* é uma prática de dobraduras em papel. Essa imagem se transfere para o corpo do praticante, onde os principais pontos articulares se dobram nas mais diversas direções e níveis, ascendendo a um corpo disforme, grotesco e volumoso.

Figura 5: Fernanda e Leonardo dançam o Origami, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Outra possibilidade é a mistura de gêneros, que desperta diferentes qualidades expressivas a partir de movimentos ondulados e delicados, ou movimentos retos e secos. Os elementos ao redor do performer também servem de inspiração para a descoberta de uma determinada configuração de corpo e qualidades de movimento. Como as paredes da sala de ensaio, onde a qualidade maciça do bloco de cimento inspira a busca de um “corpo-parede”, traduzida em qualidade de movimentos que acontecem por agrupamento de músculos em movimento. É uma configuração compartimentada do corpo, “saindo” da parede e se afastando dela, sem nunca perder o contato com a mesma. Também dançar apertando uma pedra entre as mãos, na perspectiva de emular suas características sólidas no corpo do praticante. O uso de fios de seda também é explorado, ao serem esticados até serem rasgados entre as mãos do praticante, gerando um determinado esforço muscular, servindo como modelo para tensionar o corpo, “rasgando-o por dentro” em seguida. As improvisações solicitam um estado atencional para o que acontece dentro (processos internos) e fora do corpo, evitando o fechamento do estado lúdico do praticante consigo mesmo. A atenção aos outros, através de improvisações relacionais em duplas e trios, o espaço circundante, as músicas selecionadas que acompanham as proposições, as qualidades de temperatura e luminosidade são constantemente aludidas como pontos de atenção, de escuta, que interferem na qualidade dos movimentos. O praticante se sensibiliza perceptivelmente em relação ao seu entorno com a maior amplitude possível. O repertório imagético gerador do movimento poético-perceptivo é vasto.

Então, o botão, ao carregar o imaginário do performer com um determinado espectro de imagens, potencializa a ludicidade e aciona diferentes corporalidades. Ao mesmo tempo, solicita um estado atencional que se dirige para fora do corpo, para o exterior onde o performer dança. Essa dupla reivindicação atencional, de cooptação de sensações internas e externas, coloca o praticante em um estado de concentração sensível muito peculiar. Esse estado que se dinamiza devido a uma certa tendência de movimentos ralentados que o botão pode construir.

A câmera do Botão

Concomitantemente a essa prática, diversos exercícios que cruzam performance e tecnologias digitais, criados na primeira etapa da pesquisa, foram revisitados, agora levando em consideração as habilidades desenvolvidas graças ao treino contínuo de botão. Essas habilidades não se restringem apenas à qualidade de movimento dos corpos, mas também se estendem à qualidade de movimento das câmeras ao vivo manipuladas em cena.

Para entender como o botão influenciou e contaminou as relações criativas, é importante voltarmos à etapa inicial da pesquisa. Os estudantes-pesquisadores adquiriram conhecimento sobre o funcionamento da aparelhagem tecnológica disponível no contexto da pesquisa, incluindo *software*, *hardware*, conexões, manuseio de fontes luminosas, câmeras e projetores. Em seguida, foi realizado um estudo sobre a captura de imagens e os significados implicados, por meio do entendimento e da experimentação dos planos cinematográficos básicos, principalmente os enquadramentos que envolvem posições, ângulos e movimentos de câmera. Também se estudou a linguagem cinematográfica através da análise de filmes com predominância de movimentos lentos de câmera, longos planos e poucos cortes de edição. Esses filmes se conectam, de certa forma, com as características específicas dos movimentos do Botão praticados, caracterizados pelo caráter contemplativo do tempo, que se estende em longos planos sequenciais. Foram analisados filmes clássicos do diretor polonês Kristof Kieslowski, do russo Andrei Tarkovsky e do sueco Thomas Winding Ref.

Em seguida, foram realizadas experimentação com os diferentes enquadramentos básicos, com a câmera em cena, por meio de estudos do plano geral (captação da sala inteira), plano americano (coloca em evidência o corpo do performer da cintura para cima), plano médio (corpo inteiro enquadrado), primeiro plano (enquadre dos ombros para cima) e plano detalhe (pequeno fragmento do corpo enquadrado). Também foram experimentadas algumas possibilidades de ângulos de câmera, como *plongée* (posicionada de cima para baixo em relação ao nível do olhar) e *contra-plongée*

(posicionada de baixo para cima), assim como alguns movimentos de câmera, como o *travelling* (movimento constante para frente ou para trás) e *panorâmica* (rotação da câmera ao redor do seu eixo vertical ou horizontal sem deslocamento do equipamento). Esses planos foram traduzidos para os movimentos do corpo do performer que manipulava a câmera no espaço da cena.

Foram desenvolvidos diversos jogos individuais e em grupos como forma de experimentação dos planos estudados, por meio da captação de imagens com diferentes câmeras, conectadas diretamente a um projetor digital. Esses jogos exploraram a composição entre imagem real dos performers e imagem virtual das projeções ao vivo dos performers, visto que ambas coexistem simultaneamente em cena. Além disso, foram desenvolvidos jogos para intensificar a consciência das composições geradas ao privilegiar as relações espaciais entre o operador de câmera, o manipulador de fontes de luz, e o performer filmado em cena. Também foram explorados diferentes níveis espaciais e suas relações de aproximação e distanciamento entre os corpos, as câmeras e as projeções.

Por fim, o processo se concentrou em três procedimentos recorrentes de captação e projeção de imagens em cena: 1. *Efeitos de atomização* dos corpos, caracterizados pela fragmentação e aumento de regiões dos corpos dos performers projetados em tela ao fundo da cena, no palco italiano. Esse efeito compartilhava informações corporais que não seriam visíveis a olho nu pelo espectador.

Figura 6: *Spider-hand*, 2023



Fonte: Acervo pessoal

2. *Efeitos de multiplicação* do corpo filmado, caracterizados pela perspectiva em abismo das imagens, colocando-as em repetição e gerando um efeito de caleidoscópio.

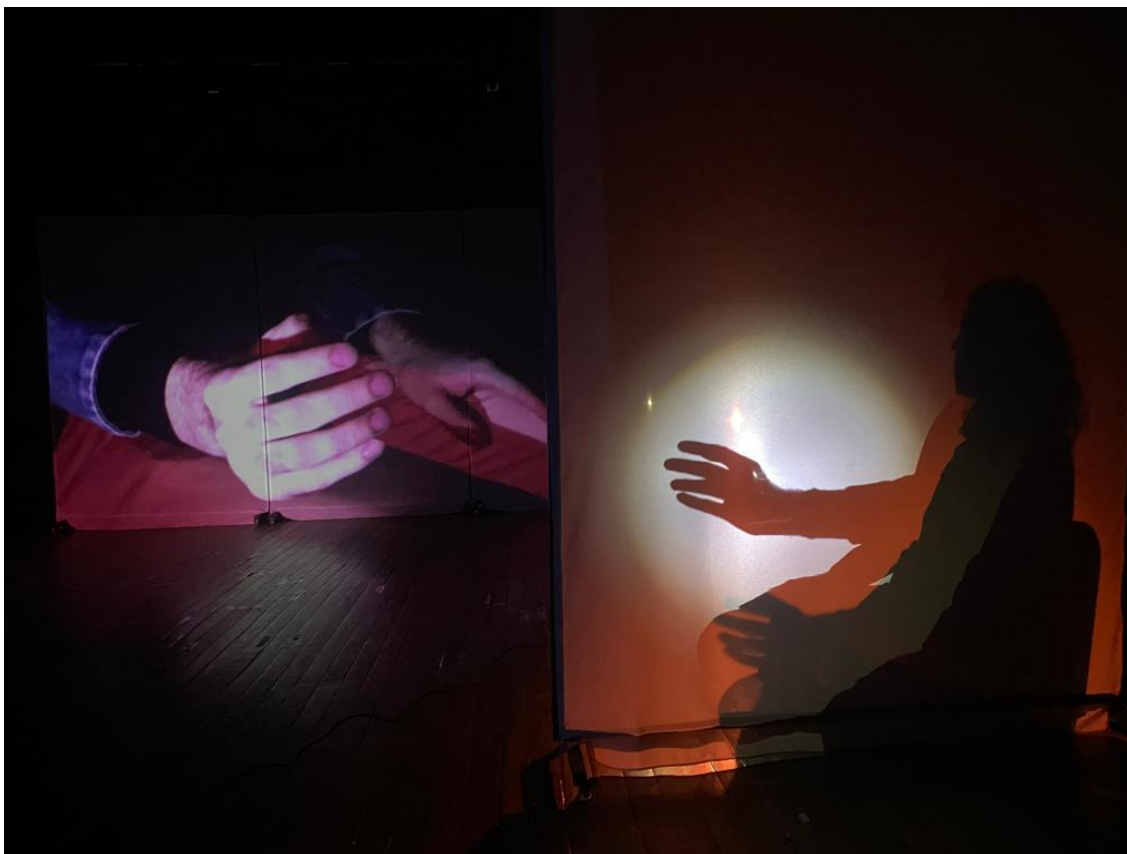
Figura 7: Múltiplos do pesquisador Vinícius, 2023



Fonte: Acervo pessoal

3. *Efeitos de distorção* das imagens captadas, através do programa *Isadora*, onde as imagens capturadas em cena pelo performer são devolvidas à cena com efeitos cromáticos ou com alteração de escala em tempo real. Essas imagens adquirem distorções relativas à saturação das cores, alongamento ou achatamento dos corpos, entre outras alterações. Também foram explorados aspectos do teatro de sombras utilizando lanternas através de biombos. Os corpos silhuetados em sombras ainda foram combinados com efeitos digitais, misturando imagens de naturezas diversas.

Figura 8: Sombras, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Todas as experimentações foram amparadas pelo conceito central de intermedialidade, que segundo a pesquisadora Marta Isaacsson, reflete a articulação entre imagens construídas pela performance e aquelas produzidas pela tecnologia, despertando assim uma espécie de terceira imagem para o espectador: aquela resultante da relação entre as duas primeiras (ISSACSSON, 2013)⁹.

Os encontros para experimentação com as mídias audiovisuais, relacionadas à prática do butô e suas qualidades de movimento e atenção, possibilitaram uma desaceleração na manipulação da câmera em cena, valorizando a *captura atomizada* dos corpos em planos sequenciais. Os participantes, ao experimentarem a posição de *videomaker* em cena, desenvolveram um estado atencional potente em relação ao que estava sendo filmado, enriquecendo as projeções com refinados enquadramentos poéticos. Além disso, houve um aumento na qualidade da relação e sinergia entre o corpo filmado e a câmera que filmava, acentuando o jogo de cena entre os performers. O butô também facilitou uma expressão corporal compartimentada, necessária em algumas ocasiões para capturar partes específicas do corpo através do *plano-detalhe*. Por exemplo, na improvisação, um

⁹ A primeira etapa da pesquisa está detalhada em um artigo publicado nos anais da ABRACE do ano de 2022 (p.1327-1339). Acesso através do link

<https://portalabrace.org/novo2022/wp-content/uploads/2023/12/Artes-Cenicas-na-Amazonia.pdf>

rosto podia ter sua imagem captada e, através do movimento lento dos performers em cena, desfazer-se na superfície de projeção.

Figura 9: Pesadelo onde a imagem do rosto da pesquisadora Maria Eduarda se desfaz, 2023



Fonte: Acervo pessoal

Jogos em duplas para treinamento de diferentes enquadramentos, sem o uso de câmera (apenas com molduras vazadas), também resultaram em um aumento de qualidade do diálogo entre os corpos, transformando o simples exercício em uma dança poética que revelava o ato de enquadrar.

Figura 10: Molduras, 2023



Fonte: Acervo pessoal

As qualidades de movimento proporcionadas pela prática do butô estão sendo hibridizadas com o ato de filmar ou ser filmado em cena, desenvolvendo a noção de “câmera do butô”. Esse procedimento tem contaminado, como mencionado anteriormente, todos os níveis relacionais estabelecidos em cena (relações entre performers, entre performer e câmera, entre performer e imagem projetada, e entre performer, iluminador e *videomaker*). Como afirmado por Quilici, “a importância do contato com tradições não europeias nos faz refletir sobre capacidades que se encontram atrofiadas no homem da nossa época” (2015, p.49). Assim, a construção dessas relações, permeadas por práticas orientais, implicou na construção de um corpo cênico que transforma o sujeito praticante. Vale ressaltar que introduzir a “câmera do butô” como procedimento criativo não significa ralentar ou desacelerar a cena e o trabalho do performer com as tecnologias. Após cinco meses de contato intenso com esse universo sensível, houve uma desconstrução gradual dos hábitos perceptivos dos praticantes, permitindo que os corpos em cena acelerassem seus movimentos sem perder as qualidades adquiridas com a prática do butô. A dança do butô, enquanto prática expressiva sensível, vai ao encontro da expressão íntima daquele que pratica, o que favorece o processo de atuação orgânica diante da câmera, um procedimento que a linguagem cinematográfica pode exigir do performer e que mereceria uma análise mais aprofundada. A nova etapa da pesquisa consiste em

desenvolver um espetáculo fronteiro entre o teatro e o audiovisual, utilizando as qualidades desenvolvidas com a prática da “câmera do botão” descritas anteriormente.

Referências

BAIOCCHI, Maura. **Butoh. Dança veredas d'alma**. São Paulo: Editora Palas Athena, 1995.

BAIRD, Bruce. **Butô: dança da diferença. Ephemera** - Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas Universidade Federal de Ouro Preto, v. 2, n. 2, p. 1 – 7. Agosto de 2019. Disponível em <https://periodicos.ufop.br/ephemera/issue/view/157>
Acesso em 28 set. 2023.

HIRAKO, Elise. **Yurusanai**. Práticas interculturais. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, 2023.

ISSACSSON, Marta. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. In: VII Reunião Científica de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2013, Belo Horizonte. **Anais[...]**. Belo Horizonte: ABRACE, 2013.
Disponível em: http://portalabrace.org/viireuniao/processos/ISAACSSON_Marta.pdf
Acessado em 28 set. 2023.

LEHMANN, H-T. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 1999.

OHNO, Kazuo. **Treinamento e(m) poema**. São Paulo: N-1 edições, 2016.

OLIVEIRA, Joeslaine de. **Travessias: processos de aprendizagem do ator-dançarino com o butoh**. São Paulo: Paco Editorial, 2019.

PERETTA, Édén. **O soldado nu**. Raízes da dança butô. São Paulo: Perspectiva, 2015.

QUILICI, Cassiano Sydow. **O ator-performer e as poéticas da transformação de si**. São Paulo: Annablume, 2015.



**AS ESCRITAS DE SI E SUAS CORPOREIDADES NA CENA INTERMÍDIA.
O processo de composição do espetáculo *Uterina* nas dramaturgias plurais.**

**AUTOESCRITURA Y CORPOREIDADES EN EL ESCENARIO INTERMEDIO.
El proceso de composición del espectáculo *Uterina* en dramaturgias plurales.**

**THE SELF WRITING AND THEIR CORPOREITIES IN THE INTERMEDIATE
SCENE.**

The composition process of *Uterina's* play in plural dramaturgies.

Flavia Fernandes do Couto.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2313-3191>¹

Resumo

Esse artigo visa refletir sobre as corporeidades em rede na composição da cena intermídia, ao discorrer sobre o processo de criação do espetáculo de dramaturgias plurais UTERINA, uma pesquisa-criação realizada em imersão laboratorial no LANTISS (*Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène*) na *Université Laval*, no Canadá, sob supervisão de Carole Nadeau. Serão descritos os procedimentos de espacialização do som, texto, vídeo e corpo no dispositivo cênico derivados das escritas de si. Além disso, através do relato desse processo de pesquisa-criação, pretende-se refletir sobre a composição da cena intermídia na proposição de uma experiência teatral imersiva e sensorial para o público.

Palavras-chave: Uterina, pesquisa-criação, cena intermídia, dramaturgias plurais, escritas de si.

Resumen

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre las corporeidades en red en composición de la escena intermedial, discutiendo el proceso de creación del espectáculo de dramaturgias plurales Uterina, una investigación-creación realizada en inmersión de laboratorio en LANTISS (*Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène*) en la *Université Laval*, Canadá, con la supervisión de Carole Nadeau. Se describirán los procedimientos de espacialización del sonido, el texto, el vídeo y el cuerpo en el dispositivo escénico derivado de la autoescritura. Además, a través del relato de este proceso de investigación-creación pretendemos reflexionar sobre la composición de la escena intermedia al proponer una experiencia teatral inmersiva y sensorial para el público.

Palabras clave: Uterina, pesquisa-creación, escena intermedial, dramaturgias plurales, autoescrituras.

Abstract

This article aims to reflect on the network corporeities in the composition of the intermedial scene, discussing the process of creating the plural dramaturgies play's

¹ Instituição de vínculo: Universidade Estadual de Campinas (doutoranda). -Estágio da Pesquisa: em andamento. – Artes da Cena, orientadora: Silvia Geraldi. – Bolsa CAPES. – Atuação Profissional: fundadora do Núcleo do Desejo.

Uterina, a research-creation carried out in laboratory immersion at LANTISS (*Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène*) at Laval University in Canada, with the coordination of Carole Nadeau. The procedures for spatializing sound, text, video and body in the scenic device derived from self-writing will be described. Furthermore, through the report of this research-creation process, it is intended to reflect on the composition of the intermediary scene in proposing an immersive and sensorial theatrical experience for the public.

Key-words: Uterina, research-creation, intermediate scene, plural dramaturgies, self-writing.

A cena intermídia

O conceito intermídia, desenvolvido nos últimos 25 anos, traz um olhar mais desierarquizado sobre a cena interdisciplinar e transdisciplinar ao colocar a tônica da composição nas relações, sem dominância, entre diferentes mídias, sejam elas textuais, visuais ou sonoras. A intermedialidade, amplamente discutida em Rajewski (2005) e Sermon (2012), serve como denominador comum para agrupar as diversas conceituações derivadas do termo e suas problematizações. Assim, os prefixos *intra*, *inter*, ou *trans*mídia podem ser contemplados dentro da intermedialidade. Diversos são os desdobramentos do conceito e caminhos possíveis para pensar as conexões e atravessamentos de fronteiras entre mídias ou disciplinas, inclusive a abolição da noção de território conferido pelos termos.

Pós-disciplinaridades, anti-disciplinas e umídias atestam todos processos interdisciplinares. Como interdisciplinas artísticas, pós-disciplinas, antidisciplinas e umídias são 'intermídias' (Higgins 1978), são resultantes de disciplinas que dialogaram ou digladiaram-se através de encontro, troca, negociações e/ou choque, gerando uma nova disciplina. (VILLAR, 2017, p. 190.)²

Nesse contexto, como observa Villar, para além da vastidão de conceituações derivadas, atualmente, figura mais interessante na cena interdisciplinar ou intermídia olhar para a criação de novas linguagens nascidas desses entrecruzamentos.

Ao refletir sobre a invenção de novas formas a partir das possibilidades de tessituras entre mídias, parece indissociável pensar na produção do discurso poético e político do/a autor/a. Assim, a interação entre narrativas heterogêneas da imagem, do corpo, sonoras e textuais buscam instalar a cena performativa. A noção de dispositivo cênico passa a ser fundamental ao pensar a pluralidade da dramaturgia da cena e como importante operador de discursos. Podemos pensar em dispositivo

² Segundo Villar, ainda: Roy Ascott usa o termo *umídia* (*moistmedia*) para descrever um interespaço entre o mundo seco da virtualidade e o mundo molhado da natureza. (VILLAR, 2017. P. 190).

cênico, conceito teorizado por Foucault (2001)³ e Agamben (2007)⁴, para pensar nessa rede que interliga a heterogeneidade de elementos cênicos. O dispositivo no teatro pós-dramático ganha sua importância na espacialização dos elementos da cena, não como cenário em sua fixidez decorativa, mas como um operador de conexões entre a pluralidade de materiais textuais, sonoros, corporais e imagéticos do espetáculo intermídia. Assim, segundo Agamben, dispositivo é "tudo que tenha, de uma maneira ou outra, a capacidade de capturar, orientar, de determinar, de interceptar, de modelar, de controlar, de garantir gestos, condutas, opiniões e discursos dos seres vivos" (2007, p.40, tradução minha)⁵. O dispositivo, nessa perspectiva, dá contorno, possibilitando que diversos agenciamentos aconteçam, operando conexões na cena, em sua pluralidade e moldando o discurso do/a autor/a.

A cena intermedial ou intermídia trabalha com a noção de dispositivo, rompendo assim com uma encenação calcada no texto e com uma ambientação realista, ao contrário, ela passa a instaurar uma lógica sensorial e performativa, que acontece na interrelação entre todos os elementos da cena. Uma proposição que pense o ambiente cênico como experiência imersiva do público, em que ele esteja integrado, não mais sendo colocado como um observador passivo. Nesse contexto, as relações entre atores e espectadores/as são reconfiguradas na cena intermídia, a perspectiva do olhar do público e a fruição da obra são expandidas e abertas a subjetivação.

Artaud, como visionário que era, vislumbrou uma cena intermídia, em que imagem, iluminação e som seriam fundamentais para reinventar o espaço e a fruição do espectador.

O Teatro da Crueldade pretende voltar a usar todos os velhos meios experimentados e mágicos de ganhar a sensibilidade.

Esses meios, que consistem em intensidades de cores, de luzes ou de sons, que utilizam a vibração, a trepidação, a repetição quer de um ritmo musical, quer de uma frase falada, que fazem intervir a tonalidade ou o envolvimento comunicativo de uma iluminação, só podem ter seu pleno efeito através da utilização das *dissonâncias*.

Mas essas dissonâncias, em vez de se limitarem ao domínio de um único sentido, nós as faremos cavalgar de um sentido a outro, de uma cor a um som, de uma palavra a uma luz, de uma trepidação de gestos a uma tonalidade plana de sons, etc.

O espetáculo, assim composto, assim construído, se estenderá, por supressão do palco, à sala inteira do teatro e, a partir do chão, alcançará as muralhas através de leves passarelas, envolverá materialmente o espectador, mantendo-o num banho constante de luz, imagens, movimentos e ruídos. (ARTAUD, 2016, p.147).

Artaud em suas visões já preconiza essa cena interdisciplinar, propondo uma nova configuração do espaço cênico e esse pensamento de rede, desierarquizado, na composição entre

³ Michel Foucault em "Le Jeu de Michel Foucault" em *Dits et Écrits*, 1994, 298-329.

⁴ Giorgio Agamben em "*Qu'est ce que le dispositif*", Payot et Rivages, 2007.

⁵ Do original: "(...) tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants". (AGAMBEN, 2007, p.40)

diferentes elementos da cena ou a "contaminação" recíproca entre eles, criando uma escrita plural. Ele visualiza também, a experiência teatral, como sensorial para o público.

Com essas novas perspectivas de utilização do espaço teatral e com o esvaziamento de sentido da encenação textocêntrica, preconizados por Artaud, a heterogeneidade da cena e sua reinvenção espacial permitem que a relação ator/atriz e espectador/a sejam recriadas.

O espaço cênico no teatro contemporâneo, dessa forma, em sua disposição, passa a ser fundamental como operador das relações entre todos os elementos na dramaturgia da cena. A noção de dispositivo expande a cena interdisciplinar ao pensar no aspecto da recepção do público, através dos fluxos e espacialização de suas mídias: o som, as imagens, as luzes e o corpo do ator/atriz na cena.

O *ciberespaço* não é uma realidade virtual fechada em si no contexto da cena intermídia, ao contrário ele possibilita a expansão para a simultaneidade, a criação de realidade mista. Na tessitura em rede, a tecnologia como mais um dos textos da cena, sem hierarquias, permite expandir a cena para a sobreposição de espaços, atmosferas e de tempos. Os elementos que se sobrepõem ganham força ao pensar nessa dimensão fragmentária, que criam lugares e sujeitos cênicos múltiplos, imersos em realidades mistas, mais conectadas com o mundo contemporâneo. Eventos do passado podem ser transpostos ao tempo do presente como documento cênico ou reinventados em diálogo com a corporeidade do/a ator/atriz em cena.

A presença das tecnologias na cena intermídia expandem a performatividade da cena à interação do público, imerso no dispositivo cênico e com possibilidade de agir. Há tecnologias que captam interferências sonoras ou movimentos no espaço dos/as performers ou espectadores/as e que alteram as dinâmicas textuais, de projeção ou som do espetáculo. Em *Ressonances* da multiartista quebequense Carole Nadeau, o público é convidado para uma experiência imersiva em uma arquitetura cênica que escapa a sala preta, reinventando novos agenciamentos entre imagens, sonoridades e áudios com temas variados (como relação amorosa, envelhecimento, morte etc.). No dispositivo cênico, materiais gravados interagem com o que acontece ao vivo, conduzido pelos performers, sempre em relação com o público, que acaba por determinar o acontecimento teatral. O espetáculo proporciona ao público que circule livremente no espaço, podendo adotar uma postura imóvel ou deambulatória, que, nesse caso, ao se mover em direção a outras "ilhas de som" geram suspensões nos monólogos dos atores/atrizes, conduzindo a uma dramaturgia que se faz ao vivo pela condução dos espectadores/as. Dessa maneira, o percurso físico do público pode acionar textualidades corporais ou da palavra, dita pelos/as performers, bem como outras sonoridades. Diversas

textualidades e paisagens cênicas são flutuantes, suscetíveis de entrar em ressonância com o corpo sensível do público no espaço, através de tecnologias captadoras de movimento, que operam alterações nas dinâmicas da peça.

Podemos também presenciar dispositivos de realidade mista, como em performances urbanas geolocalizadas, como as desenvolvidas pelo grupo *Blast Theory*, que por intermédio da internet propõem, por exemplo em *Rider Spoke*⁶, um percurso do público como ciclistas no espaço urbano, que através de um *smartphone*, conduz-os a espaços escondidos na cidade para revelar histórias secretas através de perguntas que o dispositivo tecnológico faz, bem como escutar as histórias de desconhecidos.

No espetáculo *Uterina*, uma pesquisa-criação, o público é instalado dentro do espaço cênico, permitindo-o vivenciar uma experiência multissensorial. A navegação acontece entre o que é falado ao vivo, o que é áudio registrado, o que é ruído, o que é câmera *live* (como focalização de imagem que acontece ao vivo) e o que é imagem registrada do passado. Esses trânsitos entre diversas espacialidades e temporalidades, por meio das escritas de si na cena, tem como conector/operador o corpo da performer no dispositivo cênico, que está sempre em ação, presente, navegando por diversas corporeidades. Esse artigo dedica-se a falar sobre o processo de composição das escritas da cena dessa pesquisa-criação interdisciplinar.

Laboratórios imersivos interdisciplinares da pesquisa-criação *Uterina*

O espetáculo *Uterina* foi realizado no LANTISS (*Laboratoire de Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène*), em laboratório de pesquisa-criação (GOSSELIN e COGUIEC, 2006)⁷, financiado pela CAPES PRINT pelo Programa de Artes da Cena da Universidade Estadual de Campinas. A pesquisa-criação partiu dos diários e escritas de si derivadas da vivência de minhas duas gravidezes. Aos diários cabem as escritas que dão contorno ao instante vivido e as escritas de si cabem a dimensão da memória sobre o ocorrido, uma certa elaboração dos fatos. O diário nesta pesquisa-criação é uma navegação anímica, um registro cartográfico da sensação de um instante, em que a

⁶ Programa do espetáculo: <https://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2016/09/Rider-Spoke-Info-Pack-2.pdf>

⁷ Sobre a pesquisa-criação segundo Pierre Gosselin e Éric le Coguiéc: "(...) a pesquisa, quer concentre-se sobre os materiais, técnicas e conhecimentos, quer sobre ideias e temas cristalizados na obra, impõe também suas restrições e procedimentos que se somam orientando o desenvolvimento da criação. E se essa última sempre requereu uma parte de pesquisa, só recentemente aceitamos considerá-las em conjunto, em um movimento de interpenetração contínuo, servindo-se uma da outra como fermento. A pesquisa alimenta a criação, que por sua vez faz crescer a pesquisa. (GOSSELIN; COGUIEC, 2006, p. 3, tradução minha).

experiência foi vivida. A escrita de si, nesse sentido, pode alimentar-se do diário, para reelaborá-lo, dar-lhe contornos ficcionais ao visitar o passado. Enquanto o diário recorta as tensões existenciais de um sujeito atravessando um momento específico, nas escritas de si tende-se à reinvenção do "eu" da experiência, à ficcionalização. Na minha pesquisa-criação, a partir dos materiais registrados de vivências, foram criados alguns contornos ficcionais por meio dessas escritas. Por exemplo, na cena que remonta a concepção de minha segunda filha, faço alusão a uma lembrança de uma viagem, uma noite de São João. Esse fato realmente vivi, mas o evento concepção e a noite de festa não coincidem. Eles foram costurados juntos em cena visando criar a ambientação "fecundação" e "celebração", importantes como atmosfera no *Movimento 2*⁸, em que fagulhas, cintilâncias explosivas de fogos de artifício criavam essa textura. Esse *Movimento* intitulado *Fecundação*, trabalhava muito esses trânsitos entre imaginação e realidade como poetização e ficcionalização do vivido. A inserção das imagens no dispositivo cênico buscou fantasiar, criar texturas poéticas na cena e não documentá-la no seu aspecto mais real. Os vídeos operavam fabulações do real em contraponto com os outros elementos da cena, sonoros e corporais, nessa tendência por meio das escritas de si, de reinvenção.

Nesses voos do imaginário, como conteúdo culminante dessas escritas de si, retrato a gestação da minha primeira filha, que foi interrompida com 5 meses, mediante petição judicial, após diagnóstico de incompatibilidade com a vida extrauterina fetal. Essas escritas íntimas são a reinvenção de mim mesma, ao percorrer as vivências e memórias traumáticas desse processo doloroso, desde a descoberta à petição judicial, a aprovação, a interrupção, ao luto, bem como os questionamentos sobre a maternidade e a ressignificação da mesma após o nascimento da minha segunda filha. Na transversalidade, entrelaço ainda a experiência da maternidade com o processo de criação, ambos como experiências gestacionais em sua potência de vida.

Os diários e escritas de si utilizados em *Uterina* foram fiéis às sensações corporais vividas, aos estados atravessados em momentos distintos de minha vida. Essas materialidades geraram diversos outros textos da cena: corpos sonoros, corpos imagéticos, atmosferas etc. A residência da pesquisa-criação no LANTISS teve como ponto de partida esses materiais e corporeidades de diversos laboratórios somáticos, que visaram mergulhar em águas interiores, um encontro com a dimensão vulnerável do corpo, ao abrir espaço para o transbordamento desses estados corporais derivados dessas vivências.

⁸ A peça foi dividida em sete (7) *Movimentos: Mistério, Fecundação, Afogamento, Deriva, Morte, Útero Histórico e Vestígios*. Esses *Movimentos* eram como fragmentos cíclicos, recortando marcos desses processos de gestação entre arte e vida, de reinvenção de mim mesma diante de importantes acontecimentos. Esses títulos eclodiram como cartografias vivas desses ciclos que passei.

Com uma cartografia sentimental (ROLNIK, 2016) de diários e escritas de si em forma de textos, de corporeidades, imagens e sons, a residência de composição foi iniciada com a captação sonora de fragmentos textuais e materialidades audiovisuais que emergiram dessas escritas. O aspecto que interessava na composição, era transpor à cena, a fugidez do tempo, esse escorrer incessante desses “instantes” de vida, esse oscilar impermanente entre fragmentos da memória. A cena era formada desses estilhaços da vida e os movimentos operavam-se em fluxos, cortes, saltos e turbulências, por meio da heterogeneidade de seus elementos.

Esse desterritorializar constante era algo presente na dramaturgia da cena, que perpassava diversos momentos, extraindo deles suas sensações, mas sem que neles o público permanecesse, vivenciando esse dissipar de um “instante”. O público era colocado como em um barco, que percorria essas temporalidades fugidias. A navegação sempre continuava, rumo a uma nova paisagem, como é possível ver em alguns fragmentos do *Movimento 3*:

https://youtu.be/k_5dgjJj37Q

A pesquisa que foi experienciada, em sua fase composicional, em laboratório no LANTISS, precipitou-se, inicialmente, nos registros em áudio dessas escritas. Esses fragmentos de áudio de escritas de si, por mim captados em estúdio, eram a narrativa esqueleto da peça, a coluna vertebral e as corporeidades eram os órgãos, as intensidades líquidas, que emergiram a partir de laboratórios de *BMC - Body Mind Centering* (COHEN, 2012). Essas escritas em seu corpo, em seu âmbito vibracional e suas singularidades, por sua vez, iam ganhando contornos sonoros, imagéticos e textuais. A dimensão corporal, em sua liquidez, compunha essa teia de sensações vividas que interligavam diferentes ambientes e temporalidades. As corporeidades eram especializadas no dispositivo cênico por meio do movimento, da ação, de sonoridades e imagens.

A corporeidade como dramaturgia da sensação - as escritas de si na cena intermídia

As corporeidades dessas escritas de si, foram geradas a partir de laboratórios somáticos (priorizando o trabalho sobre órgãos e líquidos do corpo), de escrita cartográfica e de escuta de sonoridades e áudios (pesquisados e captados por mim a partir dessas escritas íntimas). Dessa forma, o corpo em cena era uma grande cartografia líquida dessas sensações percorridas neste recriar de experiências marcantes.

A partir dessas corporeidades, pesquisadas em laboratórios somáticos, algumas sonoridades emergiram como sons de mar, de águas da natureza e também abriram espaço à escuta desses sons

de dentro do corpo (que foram captados de exames, como ultrassonografias e ecocardiogramas). Esses sons eram materialidades que faziam parte da escrita dessas sensações.

As imagens iam emergindo também desses laboratórios corporais, assim, os registros em vídeo de exames davam corpo a vulnerabilidade de um processo de gravidez interrompido e de uma passagem pela UTI. As águas-vivas, como corpo-imagético, transformam-se na metáfora dessa bebê que parte para outra dimensão. A tomografia do cérebro sobreposta a sonoridade explosiva de fogos de artifício⁹ são a corporificação dessa sensação de bomba-relógio de um parto difícil, dando espaço ao vazio e ao estado letárgico, após complicações. O *Movimento 2* tensiona, através da sobreposição de atmosferas e temporalidades divergentes, uma noite de festa e a vivência de uma grande perda. As texturas de radiografias do corpo em movimento são usadas também nas projeções para dar a vertigem da situação vivida e expor esse estado de vulnerabilidade de um corpo fragilizado diante do acontecido. Algumas imagens projetadas são documentais, como a minha barriga grávida de minha segunda filha, uma floresta de neve que percorri no período dessa criação, outras são inventadas. Mas mesmo as imagens documentadas, nunca são colocadas em cena numa perspectiva realista. Sobre elas são experimentadas sobreposições, efeitos, distorções etc.

Também são usadas as projeções ao vivo. Através da câmera *live*¹⁰ são captados e projetados um barco de origami na água do aquário, minha cabeça e os pés da espectadora que faz o papel da juíza são mergulhados nesta mesma água, bem como as palavras que a atriz escreve em seu corpo são imagens fundamentais, recortadas pela projeção, que nesse formato escrito são visualizadas na cena e não como voz falada. A câmera ao vivo tem esse importante papel de conectar o público com o momento presente e com a performer durante a peça, que segue uma narrativa sensorial.

As imagens criam espaços simbólicos, como uma espiral redemoinho, que traga a performer, que luta contra esse “afogamento” em cena, que foi dar à luz a uma filha condenada a morrer, bem como a “gargalhada convulsiva” de uma insurgência e um renascimento, por meio de um parto-criação. Dramaturgicamente, as projeções em vídeo somam-se à cena criando outras camadas e sensações, dentro de uma escrita plural. Todas as imagens transitam entre espaços poéticos, simbólicos e políticos. Às vezes, a projeção simplesmente entra como texto escrito, ora fragmentos de minhas escritas, ora fornecendo dados sobre a criminalização do aborto e estatísticas sobre mortes

⁹ Vide no início do link presente na página 14.

¹⁰ A câmera *live* como parte do dispositivo cênico, é um importante elemento tecnológico que conecta a ação da performer no instante presente, em uma moldura específica, com o/a espectador/a. Ela está presente em diversas cenas e tem a função de recortar o momento presente, ampliando no dispositivo cênico, através da projeção, uma imagem.

de mulheres vítimas das leis patriarcais, que foram obrigadas a correr riscos de realizar um aborto na clandestinidade.



Imagem1: Movimento 6 - *Útero histórico*. A gargalhada convulsiva de um parto-criação.

Diversos tempos e espaços são sobrepostos nas projeções. Sonoridades, imagens e corporeidades são tramadas na simultaneidade, de forma descontínua, fragmentada, com lacunas temporais e factuais e repleta de dissonâncias. Ruídos, sons estridentes, polifonia de vozes, efeitos e o contraste com as imagens geram momentos de estranhamento.

O som e a iluminação, por suas qualidades intrínsecas, tornam-se, pelo criador, ferramentas privilegiadas de construção do tempo heterogêneo próprio do dispositivo cênico, e pelo espectador, uma atmosfera propícia a uma dinâmica de ressonâncias"(NADEAU, 2019, p. 256, tradução minha.)¹¹

A navegação das escritas de si por meio da imagem, iluminação, corporeidade e sonoridade, tiveram seus formatos escolhidos a princípio, mas com a finalidade de serem borradas na cena, nessa contaminação recíproca entre mídias, na dissolução de suas fronteiras e definições por meio da aventura da linguagem. A dramaturgia plural foi feita após diversas experimentações entre mídias. A transposição cênica de cada elemento em sua textura original visava abarcar a diversidade de sensações presentes em cada fragmento de memória de cada escrita de si. Essas materialidades em seus encontros, tensões, harmonias e dissonâncias iam tecendo a cena em suas amplas camadas. Descreverei algumas escolhas, nessa teia que ia sendo composta a partir de diversas experimentações, que visavam transpor à imagem e ao som a dimensão do corpo, da sensação, a vivência da carne. A dramaturgia plural ia sendo composta simultaneamente com seus diversos elementos.

¹¹ Do original: Le son et l'éclairage, par leurs qualité intrinsèques, deviennent, pour le créateur, des outils privilégiés de construction du temps hétérogène propre au dispositif scénique, et pour le spectateur, une atmosphère propice à une dynamique par résonances". (NADEAU, 2019, p. 256).

Em uma das cenas utilizei a corporeidade da água-viva, com a imagem de seu deslocamento projetado no dispositivo cênico em conjunto com a sonoridade das batidas de um coração, que vão diminuindo até a sua parada completa. Paralelo a isso, o corpo que antes reverberava torções, contrações e expansões que o tomavam inteiro, vai reduzindo sua amplitude apenas a gestualidade das mãos. Elas se contraem acompanhando o ritmo das batidas do coração, que diminuem até sua parada completa, quando a água-viva desaparece do enquadramento na tela. Nessa parada há uma suspensão do tempo, um silêncio, a projeção sai a seguir e esse gesto da mão aos poucos se transforma em um adeus. Essa despedida, por fim, é recortada ao som de um barco que buzina fortemente ao deixar um cais em um dia de chuva e neblina.

Nessa cena, através da minha corporeidade, eu faço a transição poética entre dois momentos distintos, que é o parto da minha primeira filha, sua morte na sequência e uma viagem a uma praia durante meu período de luto, onde vejo, da varanda da casa onde me hospedei, um barco atravessar lentamente o oceano sobre uma paisagem de chuva, em que mar e a neblina se confundem. Essa imagem que observei em silêncio (na lentidão do barco a atravessar todo o mar, pelo olhar de quem vê de longe e do alto a paisagem) deu luz a um diário íntimo, que foi reelaborado como escrita de si, quase um ano depois. Esse barco ganha contornos simbólicos e através dessas imagens dessa escrita, ficcionalizo em cena uma ação de despedida, imersa na atmosfera de densidade e nebulosidade do instante vivido, que me impediam de enxergar o porvir. Essa vivência é transposta poeticamente a cena, como fabulação da experiência real.

O corpo em cena funciona, assim, como importante conector entre diferentes temporalidades e espacialidades: o momento do parto, da morte e o momento da viagem, do luto. A ação e movimentos, em seus estados latentes, percorrem esses instantes distintos da memória, dando a temperatura, intensidade e cores dessas vivências. As escritas sonoras e imagéticas são tramadas juntas pelas linhas da corporeidade.



Imagem 2: *Movimento 3 - Afogamento.* As águas vivas com elemento cenográfico e a atriz em cena.

A espacialização das dramaturgias plurais no dispositivo cênico

As sonoridades, como havia comentado, eram a coluna vertebral do espetáculo. A sonoridade me refiro não só aos sons que criam atmosferas, como sons da natureza, por exemplo, mas aos áudios gravados das escritas de si e diários. Grande parte desse material foi registrado em estúdio por mim. Alguns textos foram escolhidos para serem ditos ao vivo, em seu caráter de testemunho, pois funcionam como depoimentos e reflexões do momento atual, após a elaboração de um longo processo, tanto em vida quanto em arte. Já os áudios gravados foram construídos para serem escutados pelo espectador(a) simultaneamente a escolha de algumas imagens e corporeidades da atriz presente em cena. Essa escuta era algo delicado, que visava também criar atmosferas em conjunto com ruídos e sons ambientais. Para isso, foram instaladas como parte do dispositivo cênico, quatro caixas de sons em diferentes lugares da cena, pensando justamente nessa espacialização sonora, distanciando e aproximando o público de algumas sonoridades, assim, tanto os fragmentos de textos, como os ruídos, teciam em conjunto qualidades particulares, estados, que simultaneamente ao corpo da performer, transportavam os/as espectadores/as a uma experiência sensorial. Além disso, também confrontei o uso da voz ao vivo com e sem efeitos¹², através do uso da lapela e ao natural, sem microfone. Utilizei para isso recursos de variações rítmicas, de volume, de intensidade do som, sobreposições, cânone, polifonia e diferentes qualidades da voz falada (ora sussurrada, ora estridente, ora convulsiva). Em determinados momentos era vital que o texto fosse escutado em sua inteireza, ora era importante

¹² No início da peça uso um objeto, um aquário vazio e falo com a lapela dentro dele gerando uma certa distorção da voz, que sai com o efeito de um eco, como se estivesse em uma caverna.

escutar apenas alguns fragmentos dele, mesclando-se a outros fragmentos de temporalidades distintas. Como o material da escrita partia da memória, estava imerso em seus vestígios, saltando entre lacunas de tempos e espaços, dos quais se situavam. Essa mistura entre temporalidades, ambientes e atmosferas diversas foi recurso utilizado em alguns momentos e principalmente nos dois primeiros *Movimentos* da peça, *Mistério* e *Fecundação*.

Em *Mistério (Movimento 1)* eu faço um salto entre tempos. O primeiro texto aparece em cena como uma reflexão. Nele, há um embaralhamento do universo relativo à pesquisa-criação com a vida, mais especificamente a experiência da maternidade. Nesse texto é colocada essa ideia que move a pesquisa entre arte e vida, dos processos gestacionais, tanto de conceber um/a filho/a, como de conceber arte. A fala escrita é projetada no cenário, enquanto meu corpo explora uma corporeidade líquida, um corpo mole, vulnerável, em desequilíbrio constante, que embala um aquário vazio.

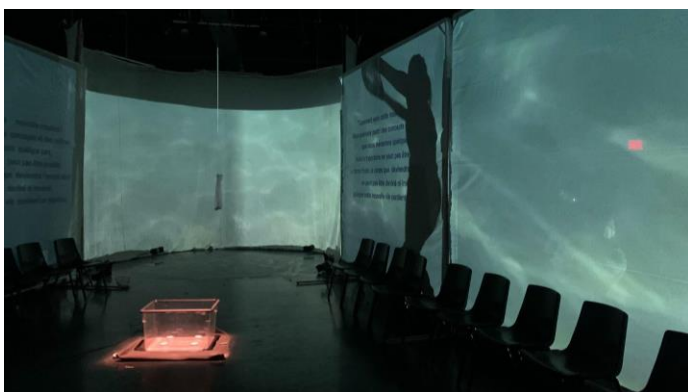


Imagem 3 - Foto de ensaio, onde a pergunta inicial que move a pesquisa é projetada

O texto do diário projetado: Como será essa nova criação? Podemos partir de ideias, conceitos e pistas que nos levarão a algum lugar. Mas a trajetória não há como prever. A forma final, o corpo que tomará a obra ou a/o filha/o amada/ou muito menos se adivinha ou inventa, pois, essa nova vida contém um mistério. Os processos de gestação são dar vida, contorno a esse mistério. As escolhas pessoais afetam as rotas, mas as interferências e desterritorializações do mundo, não há como prever.

Minha primeira fala no espetáculo é de um dos primeiros diários do processo, antes de minha primeira gravidez, quando não era mãe ainda, mas me questionava sobre a maternidade e lançava a minha primeira questão dentro dessa pesquisa. A fala é dita de forma dissonante, com efeito de eco, de um ponto do cenário onde estou embaçada, atrás da cortina da projeção, bem ao fundo da cena, como uma fantasmagoria.

Há um tensionamento do sujeito atual (no instante que foi escrito) com o passado e sua projeção no futuro, em suas possibilidades existenciais, seus devires. O fragmento de texto dito é:

Existe alguém que não deixei nascer, que não estou deixando nascer nesse pouco tempo biológico que me resta? Ou será que no futuro, se for mãe eu perguntaria: existe um "eu" em mim que não deixarei nascer sendo mãe?

Logo a seguir há um áudio de outra temporalidade, que se mescla a seguir com minha voz ao vivo, no centro da cena, dando um depoimento do tempo presente, em que é assumida a coexistência de dois sujeitos: a mãe e a artista. As temporalidades se misturam e a escolha da forma como a sonoridade e vozes são colocadas em cena, saindo de diferentes espaços do dispositivo e com suas texturas peculiares é fundamental na construção da narrativa intertemporal. Às vezes, um som que é escutado distante gera uma diferente percepção do/a espectador/a, que afeta a construção dessa teia narrativa, que se dá através da recepção do público em imersão. Um efeito desencadeia uma sensação totalmente diferente de escutar um texto dito de maneira representada. Pelo reverberar de um estado, foge-se de efeitos psicologizantes e busca-se instalar uma experiência sensorial em cena. A voz e sonoridades são partes desse campo experiencial, sensório e energético que o público capta ao ser infiltrado na cena intermídia. Assim, experimento a distorção vocal em fragmento textual dito ao vivo, com efeitos de ecos. Outras texturas são criadas nesse *Movimento 1*, uma voz líquida, uma voz convulsiva. Em outros fragmentos, gravados em áudio, experimento essa espacialização de diferentes pontos do cenário (caixas de som), gerando percepções distintas dessas texturas sonoras.

Em *Fecundação (Movimento 2)* há uma mescla de diversos tempos e atmosferas. Eu falo, no início desse *Movimento*, sobre o meu segundo parto, que devido a pré-eclâmpsia, tive complicações e uma passagem pela UTI. Poeticamente, neste fragmento, recrio o instante da concepção da minha segunda filha e simultaneamente ritualizo a morte da primeira, colocada metaforicamente ao fim, em uma cena que mergulho um bolo de aniversário de criança em um aquário cheio de água, as velas se apagam junto com o som do eletrocardiograma que suspende as oscilações de seu ritmo vital para o soar retilíneo da parada cardíaca, que anuncia a morte. Além disso, nesse *Movimento* há diversos fragmentos sobre a amamentação, sobre a criação artística etc. É o trecho de dramaturgia mais plural da peça, onde diversos fragmentos bem heterogêneos se misturam criando sensações diversas. Nesse *Movimento* desejava, a princípio, mesclar como atmosfera de vida, o clima de festa e o fantasiar da concepção humana, através da imagem dos óvulos que se iluminam na fecundação¹³, com o fim de

¹³ Cientistas da *Northwestern University* conseguiram captar imagens intrauterinas e mostrar, pela primeira vez, o grande acontecimento da fecundação, que principia uma nova vida. Os pesquisadores explicam que pequenas faíscas irrompem do óvulo no momento da concepção. É como um espetáculo, fogos de artifício em celebração dessa nova vida. O link do vídeo da *Northwestern University* pode ser visto: <https://youtu.be/b9tmOyrlIYM>

uma vida através do apagamento das velas, como metáfora da morte. Duas atmosferas contrastantes, mas que estão presentes nesse *Movimento*. A polifonia é parte da dramaturgia dessa cena, que busca, para além de que cada texto seja escutado em sua inteireza, justamente essa navegação entre os fragmentos em sua interação, que desemboca na cena final, que é a impulsora do *Movimento* seguinte, o *Afogamento*.

Essa escuta polifônica gerava um estado de percepção peculiar do público, uma desterritorialização, que mais do que instalá-lo em um único lugar ou atmosfera, fazia com que ele perpassasse, sem se deter, por momentos e territórios diversos, navegando sem se fixar, como em um não-lugar. A sensação, assim, estava justamente em vivenciar a instabilidade móvel entre esses fragmentos, como lugares e instantes vividos divergentes. Os territórios percorridos (no *Movimento* 2) eram um hospital, o fundo do oceano, uma praia com fogos de artifício de uma noite de festa, bem como outros lugares não tão definidos, como territórios da imaginação. Os ambientes oscilavam entre o real, o fantástico e o poético. A atmosfera entre a celebração da vida e a ritualização da morte. Eram universos paralelos distintos, que criavam tensões entre si. Nas fabulações da cena, escolho a imagem das baleias no fundo do mar e o canto que elas reverberam como metáfora desse ambiente uterino. O útero, nessa pesquisa, é colocado como esse espaço liminar, de incubação.

A liminaridade pode talvez ser descrita como um caos frutífero, um armazém de possibilidades, não uma montagem aleatória, mas uma busca por novas formas e estruturas, um processo de gestação, uma irrupção fetal de modos apropriados de existência pós-liminar (TURNER, 2005, p. 183-184).

O órgão feminino gerador de vida era transposto cenicamente, em sua atmosfera e espacialização, justamente para que o público, sensorialmente, pudesse imergir junto nesse ambiente acolhedor, mutável e poroso. Um mergulho na cena, em um processo de reinvenção de uma mulher, que se dava pelas escritas de si na cena interdisciplinar. Os processos liminares para Turner (2022, p. 98) são análogos à gestação: "Assim, a liminaridade frequentemente é comparada à morte, ao estar no útero, à invisibilidade, à escuridão, à bissexualidade, às regiões selvagens e a um eclipse do sol e da lua". (TURNER, 2022, p. 98).

O público era acolhido dentro desse dispositivo cênico uterino e o instante das baleias, em sua sonoridade e imagens, era essencial nessa ambientação, até que ele navegasse a outro espaço-tempo. A peça em seu forte universo sensorial era esse fluxo constante, esse ir e vir entre diversas temporalidades e espacialidades, criadas na cena a partir de elementos heterogêneos, que dialogavam entre si e tensionavam-se, criando dissonâncias, polifonias, sobreposições etc. Nessa liquidez fluída, a cena navegava entre paisagens sonoras e imagéticas, entre estados, concebendo territórios

passageiros, que desfaziam-se com fugidez do tempo, elemento concretizado na cena, ocupando espaço central dentro do dispositivo cênico.¹⁴ Dramaturgicamente essa ampulheta do tempo, que ora ganhava contorno de saco gestacional, ora fecundava com seus grãos desejantes, ora, em seu movimento pendular e espiralado, esculpia a passagem do tempo no cenário.



Imagem 4: Foto de elemento do cenário esculpindo o tempo

Abaixo, coloco trechos de cena do *Movimento 2 (Fecundação)*, para a escuta polifônica da construção sonora desses múltiplos ambientes, essa navegação liminar entre temporalidades e espacialidades diversas. Fragmentos do *Movimento 2*:

<https://youtu.be/g0sBS-L0KtI>

Além da importância da espacialização do som no dispositivo cênico, nas paisagens e texturas pelas sonoridades construídas, era fundamental também pensar a espacialização da imagem.

O dispositivo contava com áreas diversas: atrás das telas/tecidos, o círculo e o corredor em diagonal, em que o público estava colocado nas laterais. A escolha do lugar para ser realizado cada ação era fundamental para a dramaturgia da cena.

Na experimentação da cena, dessa forma, os ambientes atrás das telas, que geravam a sombra do meu corpo e o embaçamento da minha imagem, funcionavam como zonas de vulnerabilidade. Minhas corporeidades nesses espaços atrás das telas, eram de extrema fragilidade, um corpo que não consegue se equilibrar, que é mole, como em uma embriaguez da anestesia, em coma, ele sofre quedas, é instável, é extremamente vulnerável.

Já o ambiente do círculo era um espaço de trânsito entre o vulnerável e o corpo social, aquele que elabora, um contorno poético. Ali, se passavam diversas ações, como os espasmos convulsivos de um parto, escritas na areia. Desde ações mais cotidianas, como acender as velas de um bolo

¹⁴ O espaço cênico contava no centro da área circular com um saco transparente, que, por vezes, escorria seus grãos, funcionando como uma ampulheta do tempo cronológico versus o tempo dos desejos.

(*Movimento 2: Fecundação*), até as escritas mais simbólicas, como a dança da parada de um coração (*Movimento 3: Afogamento*).

O ambiente do corredor diagonal, dentro do dispositivo cênico era o espaço do corpo social e muito utilizado no *Movimento 5: Morte*. Nesse *Movimento*, são colocados fragmentos da petição judicial feitas por uma advogada, que foram gravados por uma outra atriz, em contraste com áudios, por mim gravados, das minhas escritas de si. A cena termina com um longo testemunho, uma elaboração, reinvenção do percurso vivido até o momento presente.



Imagem 5: Sombra - espaço atrás da cortina. *Movimento 1: Mistério*



Imagem 6: área cênica do círculo. *Movimento 6: Útero Histérico*



Imagem 7: área cênica do corredor. *Movimento 4: Deriva*

Os espaços em que as ações aconteciam dentro do dispositivo cênico cartografavam estados e ambientavam-os, percorrendo desde um corpo vulnerável e fantasmático, a um corpo poético, a um corpo social. Nessa exploração também foram usados muitos recursos, como a amplitude do corpo pela sua sombra (imagem 5), o espelhamento da imagem, o embaçamento. Tanto nas sombras quanto nesses embaçamentos se buscavam algumas fantasmagorias, o encontro com o evento "morte" no passado.

A sombra é constantemente associada a parte do inconsciente (nossa parte de sombra), mas sobretudo a figura de sombra sem corpo visível conhece uma grande posteridade (que Clément Rosset analisa): muito utilizada em pintura (Chirico), no cinema (as sombras do cinema expressionista ou a pantera de *La Féline* de Jacques Tourneur), ver no teatro. Na verdade, muitas vezes brincamos com a sombra como maneira de exprimir um fantasma (...). (FOUQUET et FAGUY, 2016, p. 22, tradução minha).¹⁵

O tecido das telas dos corredores laterais era diferente do tecido do círculo, então alguns efeitos que experimento de embaçamento da imagem no início da peça, podem ser melhor aproveitados atrás da área circular. Nessa área experimento também, principalmente no *Movimento 1* e *Movimento 3* em que exploro muito a área atrás das cortinas, esse estado de vulnerabilidade do corpo, bem como uma dimensão fantasmática, a sobreposição da imagem projetada sobre o corpo. Aqui, o corpo poroso permeia a projeção e se mistura a paisagem.

¹⁵ Do original: “L'ombre est souvent associée à la part d'inconscient (notre part d'ombre), mais surtout la figure de l'ombre sans corps visible connaîtra une grande postérité (que Clément Rosset passe en revue): très utilisée en peinture (Chirico), au cinéma (les ombres du cinéma expressionniste ou la panthère de *La Féline* de Jacques Tourneur), voire au théâtre. On a en effet souvent joué de l'ombre comme manière d'exprimer un fantôme (...). (FOUQUET et FAGUY, 2016, p. 22).



Imagens 8 e 9: *Movimento 3* - Efeito de embaçamento pela sobreposição da projeção da tela no corpo.

Em determinado momento, experimento também a duplicação da imagem de uma árvore na cena, com distorção da realidade. Com a câmera *live* projetada na tela do círculo, no *Movimento 7: Vestígios*, eu sobreponho uma imagem feita ao vivo (um desenho de uma espiral na areia/sal) com imagens gravadas (minha barriga grávida). Experimento também vídeos do fundo do mar com uma floresta de neve.



Imagem 10 - *Movimento 7* - Câmera *live* projetada no círculo sobreposta a imagem da barriga e imagens gravadas nos corredores

A sobreposição de narrativas audiovisuais além de embaralhar paisagens e temporalidades diferentes, sobrepõem texturas, em sua plasticidade. Como utilizo algumas imagens mais próximas de uma dimensão real e até a minha barriga grávida, como documental, escolho sobrepor a ela a textura arenosa do sal através de desenho nele feito na mesa luminosa, pensando em dar um contorno mais simbólico à imagem. A escolha das texturas foi bem importante. Cada *Movimento* da peça foi pensado em sua textura e padrões de imagens a serem trabalhadas. No *Movimento 2* por exemplo muitos padrões circulares foram utilizados, desde a tomografia do cérebro, aos fogos de artifício, ao espaço circular do sal no chão, ao movimento espiralado da ampulheta no final deste bloco.

A experiência sensorial para o público

O espetáculo multilinguagens *Uterina* resultou em uma experiência sensorial e imersiva do público, um percurso pelas águas internas de uma mulher e do mundo, em seus ciclos, movimentos de calma, de turbulência, de silêncio, em suas mudanças de rota, em seus renascimentos. A divisão em 7 *Movimentos* da peça é como uma cartografia cênica desse percurso vivido, transportando poeticamente a corporeidade da atriz que perpassa esses importantes estados e espaços-tempos da memória.

O corpo, assim, é o canal que conecta o público à sensação. As imagens e sonoridades são apenas extensões dessas corporeidades. Dessa forma, foram mapeadas diversas qualidades que através das ações e movimentos davam contorno/nomenclatura a essas corporeidades: corpo espasmático, corpo água-viva, corpo onda, corpo do coma/ ou da hibernação, corpo da revolta ou útero histérico, corpo morto etc.

A corporeidade tem essa importante função de conexão do público com a atriz em cena. O corpo em movimento, em sua dimensão vibracional, está imerso no dispositivo cênico, operando significações. Ambos, corpo e dispositivo se interconectam pela atmosfera, em sua dimensão vibracional. Assim, o corpo comporta a atmosfera das sonoridades e imagens, assim, como elas são prolongamentos desse corpo. O corpo do/a performer em sua dimensão atmosférica é um importante canal de conexão do/a espectador/a com a cena.

O espetáculo *Uterina*, resultado artístico de uma pesquisa-criação, foi realizada em residência no LANTISS e a possibilidade de ampla experimentação para a criação de uma dramaturgia plural, permitiu que a obra fosse gestada para proporcionar uma recepção sensorial, a partir da não hierarquia entre os diversos elementos da cena. A interação entre todas escritas (corporais, videográficas, sonoras) desde o começo da etapa de composição no dispositivo cênico, que funcionava como um grande útero "acolhedor", permitiu que o público fosse inserido nessa experiência imersiva.

Referências bibliográficas:

AGAMBEN, Giorgio. **Qu'est ce qu'un dispositif?** Paris: Payot et Rivages, 2007.

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo.** São Paulo: Martins Fontes, 2016.

CYR, Catherine. **Résonances: des imaginaires du corps tissés de textualité.** Montreal: Ed. Percées, 2020.

COHEN, Bonnie B. **Sensing, Feeling, and Action: the experiential anatomy of Body Mind Centering**. Northampton: Paperback, 2012.

FOUCAULT, Michel. **Dits et Écrits II**, 1976-1988, Paris: Gallimard, 2001.

GOSSELIN, Pierre; COGUIEC, Éric. **La Recherche Création: pour une compréhension de la recherche en pratique**. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2006.

FOUQUET, Ludovic et FAGUY, Robert. **Face à l'image: exercices, explorations et expériences vidéoscéniques**. Québec: Les éditions de L'instant même, 2016.

NADEAU, Carole. Le corps en réseau de heterogeneite et instabilité scénique. In: **Dispositifs sonores: corps, scènes, atmosphères**. Montreal: Les Presses de l'Université de Montréal, 2019. p. 243 -256.

NADEAU, Carole. **Fabrication d'un dispositif scénique axé sur l'hétérogénéité et une logique de la corporéité précédé de résonances**. 2017. 238 fls. Tese. Departamento de Letras. Université du Québec à Trois-Rivières, abril de 2017. Disponível em: <https://depot-e.uqtr.ca/id/eprint/8063/1/031624488.pdf>.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. 2ª ed. Porto Alegre: Sulina Editora da UFRGS, 2016.

RAJEWSKY, Irina O. Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. Montreal: **Intermédialités**, número 6, p. 43-64, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.7202/1005505ar>

SERMON, Julie. La scène intermédia. In: SERMON, Julie, RYNGAERT, Jean-Pierre. **Théâtre du XXI^e siècle: commencements**. Paris: Armand Colin, 2012. P. 129-181.

TURNER, Victor. **Dewey, Dilthey e Drama: um ensaio em antropologia da experiência**. Trad.: Herbert Rodrigues. São Paulo: Cadernos de Campo, 2005. V. 13, Nº 13, p. 177- 185.

TURNER, Victor. **O processo Ritual - Estrutura e Anti-estrutura**. 2ª reimpressão. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2022.

VILLAR, Fernando. Interdisciplinaridades artísticas. **Revista Da FUNDARTE**, (33), p. 188–193. 2017. Disponível em: <https://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/article/view/447>.



DESEJOS DA MÁQUINA EM A MÁQUINA DESEJANTE:
voz esquizofônica e tecnologias low-tech

DESEOS DE LA MÁQUINA EN A MÁQUINA DESEJANTE:
Esquizofonia y tecnologías low-tech

DESIRE OF THE MACHINE IN A MÁQUINA DESEJANTE:
Schizophrenic voice and low-tech technologies

Guilherme Mayer¹

Universidade de Brasília

<https://orcid.org/0000-0002-1491-1812>

César Lignelli²

Universidade de Brasília

<https://orcid.org/0000-0003-2684-3172>

João Lucas³

Universidade de Brasília

<https://orcid.org/0000-0002-5951-5733>

Resumo

O presente artigo tem como objetivo associar a ideia de desejo como produção e a ideia de voz esquizofônica e tecnologias *low-tech* para compreender aspectos criativos do espetáculo *A Máquina Desejante* (2023). Para tal, apresentar-se-á uma perspectiva conceitual de desejo e um percurso discursivo envolvendo operacionalidade, possibilidades, metáfora, sentido, técnica e fracasso, junto a imagens e relatos de alguns dos dispositivos desenvolvidos durante o processo criativo.

¹ Doutorando em Processos Compositivos para Cena pelo Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília. Mestre em Artes Cênicas pelo mesmo programa. Bacharel em Interpretação Teatral pelo Departamento Artes Cênicas (CEN) da Universidade de Brasília. Pesquisador do núcleo Brasília do Centro de Investigação em Arte-Pensamento e Políticas da Convivência (AnD Lab). Participante do Grupo de Pesquisa Vocalidade & Cena.

² Professor Associado de Voz e Performance do Departamento Artes Cênicas (CEN) e do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas (PPG-CEN) da Universidade de Brasília. Pós-Doutor pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (2021 - 2022) e pelo Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Rio de Janeiro (2014 - 2015). É Doutor em Educação e Comunicação, FE/Universidade de Brasília (2011); Mestre em Arte e Tecnologia na linha de pesquisa Processos Compositivos para a Cena, IDA/UnB (2007); Graduado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (2000).

³ João Paulo Lucas é pianista, compositor e pesquisador. Graduou-se com alta classificação no curso superior de piano do Conservatório Nacional de Lisboa. Colaborou com alguns dos mais importantes criadores do teatro e da dança contemporânea em Portugal, tendo participado como compositor em mais de setenta peças, muitas delas premiadas nacional e internacionalmente. Radicado em Brasília desde 2010, é mestre em Artes pela Universidade de Brasília, na linha de pesquisa de Processos Compositivos para a Cena e Doutorado pela mesma instituição na linha de pesquisa Cultura e Saberes em Artes. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Vocalidade & Cena.

Palavras-chave: Low-tech, Voz esquizofônica, Sonoridades, Cena Contemporânea, Desejo.

Resumen

Este artículo pretende asociar la idea de deseo como producción y la idea de voz esquizofónica y tecnologías low-tech para comprender aspectos creativos del espectáculo *A Máquina Desejante* (2023). Para ello, se presentará una perspectiva conceptual del deseo y un recorrido discursivo que involucra operatividad, posibilidades, metáfora, significado, técnica y fracaso, junto con imágenes y relatos de algunos de los dispositivos desarrollados durante el proceso creativo.

Palabras-clave: Low-tech, Voz esquizofónica, Sonoridad, Escena Contemporânea, Deseo

Abstract

This article aims to associate the idea of desire as production and the idea of schizophrenic voice and low-tech technologies to understand creative aspects of the show *A Máquina Desejante* (2023). To this end, a conceptual perspective of desire and a discursive path involving operability, possibilities, metaphor, meaning, technique and failure will be presented, along with images and reports of some of the devices developed during the creative process.

Keywords: Low-tech; Schizophrenic voice; Sound; Contemporary Scene; Desire;

O desejo e a máquina.

Já se ouviu falar do desejo enquanto máquina anteriormente. Não há aqui novidade sobre tal assunto. Parte-se, enquanto premissa deste artigo, da perspectiva do desejo não como sinônimo de falta (Lacan, 1998), (Freud, 1996), (Nietzsche, 1999), mas sim de produção. Neste sentido, a analogia conhecida de Gilles Deleuze e Félix Guattari, acerca da máquina pode nos ser útil para início de conversa:

Há tão somente máquinas em toda parte, e sem qualquer metáfora: máquinas de máquinas, com seus acoplamentos, suas conexões. Uma máquina-órgão é conectada a uma máquina-fonte: esta emite um fluxo que a outra corta. O seio é uma máquina que produz leite, e a boca, uma máquina acoplada a ela. A boca do anorético hesita entre uma máquina de comer, uma máquina anal, uma máquina de falar, uma máquina de respirar (Deleuze, Guattari, 2006, p.11).

Toda essa produção de máquinas incessantes pode suscitar parte do que se espera no espetáculo focal deste artigo. A história de uma máquina, com o nome de Aurora, que deseja experimentar as delícias e intempéries da vida humana. Ou, de outra perspectiva, a história de uma

voz homônima confinada a uma realidade maquínica repleta de saudades do que não é. Aqui, um choque de perspectiva ocorre ao se referir a analogia deleuziana e guattariana, que, ao invés de se propor uma máquina-órgão, pensa-se na produção da máquina como humana.

Em outras palavras temos aqui, em certa perspectiva, uma inversão. Em *stricto sensu*, uma inversão da inversão. Pensar em um humano como máquina, já por si só, é uma inversão da perspectiva orgânica, e esteticamente é possível transbordar mais uma vez tal proposta do avesso. Se é possível pensar em um corpo humano desejante como conectado e com diversos acoplamentos, então também pode-se especular uma máquina com pulsões, formulações e devaneios existenciais. Produções e impossibilidades que se chocam a depender das peças que a engendram.

A especulação das sensações e possibilidades de objetos não-humanos pode ser considerada antropomorfismo. Esse termo tem sua etimologia nas palavras *anthropo* (homem) e *morphos* (forma), ou seja, em algo que assume formas humanas. Além de uma possibilidade estética para a criação, o antropomorfismo está presente como uma forma relacional do cotidiano, como apresenta Alfred Gell, nos termos a seguir:

O carro não reflete apenas a personalidade do proprietário, ele tem a personalidade como um carro. Por exemplo, possuo um Toyota que considero mais do que um amor abjeto, [...] Na minha família, o Toyota tem apelido, Toyolly, ou 'Olly' para ser mais curto. Meu Toyota é confiável e atencioso, ele só quebra, de forma relativamente secundária, apenas quando 'sabe' que não resultará em grande inconveniência (Gell, 1998, p. 18, grifo do autor, tradução nossa⁴).

Conforme os dramaturgos, diretores e performers: João Lucas e César Lignelli, *A Máquina Desejante*⁵ (2023) cruza as linguagens do teatro, da música e da performance/instalação e visa proporcionar uma experiência de cumplicidade perante perplexidades e deslumbramentos da existência. Estruturado sobre o monólogo da voz de Aurora, produz um sentido aventuroso de compromisso com o público no desafio de uma experiência perceptiva conjunta, ancorada que está por um lado na performatividade mecânica do cenário e, por outro, na expressividade abstrata da música.

Pode-se elucubrar também que a discussão pretendida pela obra apresenta características em bases de modos de vida do cotidiano reconfigurados esteticamente. Este trabalho especulativo não

⁴ [...] *The car does not just reflect the owner's personhood, it has personhood as a car. For example, I possess a Toyota which I esteem rather than abjectly love [...] In my Family, this Toyota has a personal name, Toyolly, or 'Olly' for short. My Toyota is reliable and considerate; it only breaks down in relatively minor ways at times when he 'knows' that no great inconvenience will result.* (Gell, 1998, p. 18).

⁵ A montagem foi contemplada por edital do Fundo de Apoio à Cultura do Distrito Federal - FAC/DF em 2021.

trata apenas de um antropomorfismo, como o de um ser aficionado por carros trataria. Entretanto, ao se pensar nessa composição, nota-se que *A Máquina Desejante* é um espetáculo que trata sobre a insaciedade. A personagem principal deseja de maneira gulosa. É possível pensar neste espetáculo como uma composição de infintos agenciamentos.

Portanto, ao prosseguir com esta proposta, propõe-se delinear aspectos da insaciedade da protagonista e do processo criativo percebido na peça. E para isso, Deleuze e Guattari definem que: “A síntese produtiva, a produção de produção, tem uma forma conectiva: ‘e’, ‘e depois’” (2006, p.16). Tal adição constitui inventários complexos de processos que podem ser percebidos no espetáculo.

Aurora não deseja apenas o prazer, ou apenas o alimento, ou apenas divagar sobre o funcionamento das coisas, ou apenas a atenção de quem a assiste. De mesmo modo, Aurora não se tornaria satisfeita ao completar algumas dessas questões listadas, quiçá ao finalizar a lista. Pois, todo seu desejo ainda é acoplado a diversas outras instâncias que fazem dela a figura protagonista da cena.

Sobre essa questão mais uma vez Deleuze apresenta sua delimitação conceitual acerca do desejo:

[...] não desejo uma mulher, tenho vergonha de dizer uma coisa dessas. Proust disse, e é bonito em Proust: não desejo uma mulher, desejo também uma paisagem envolta nessa mulher, paisagem que posso não conhecer, que pressinto e enquanto não tiver desenrolado a paisagem que a envolve, não ficarei contente, ou seja, meu desejo não terminará, ficará insatisfeito (Parnet, 2010, p.16).

E neste sentido, pode-se entender que para Deleuze, assim como percebe-se que Aurora não deseja apenas uma coisa. Todo seu desejo tem a ver com construir um agenciamento, construir um conjunto, deseja-se produzir o desejo, mais do que realizá-lo. Em *A Máquina Desejante*, a não realização é tão fatídica quanto a vontade de fazê-lo.

Além da sensação do desejo incessante da obra, há algo que se torna evidente ao longo da peça: o aprisionamento da personagem frente às suas possibilidades. Uma voz maquínica que além de produzir o desejo e o desejo a produzir, não apresenta a agência de, de fato, resolver as demandas que especula. Ela não consegue, em um sentido normativo, respirar, fazer amor, sentir o cheiro das flores entre outras hipóteses trazidas no texto dramaturgico.

Esquizofonia, low-tech e maquetinas.

O leitor pode neste momento perguntar: como essa proposta encontra-se no cerne de uma cena? Como materializar uma discussão estética sobre o desejo? No prosseguir desta seção apresentar-se-á, algumas estratégias de composição da máquina.

Para adentrar neste labirinto, cabe delinear como a já citada protagonista da obra, Aurora, aparece na cena. A compreensão de dois conceitos acerca das sonoridades: a esquizofonia (Schafer, 2001) e a reprodução acusmática (Schaeffer, 1998) auxiliam neste processo.

Murray Schafer definiu a esquizofonia, enquanto um neologismo criado a partir das palavras gregas *schizo*, partido, e *phone*, som, como a separação entre a fonte que emitiu o som e a sua reprodução ouvida por outrem. Segundo ele, “Os sons reproduzidos de maneira eletroacústica são cópias e podem ser representados em outros tempos e lugares” (2001, p. 364).

Por sua vez, Pierre Schaeffer, definiu a acusmática como o processo de reprodução eletroacústica, assim como este pode possibilitar novos sentidos ao público em questão. O efeito acusmático traz consigo uma sensação de certa modificação no público. Dentre estas, para o recorte desta pesquisa, chama atenção duas de suas características: “a aparição de uma reverberação aparente” (1998, p.50, tradução nossa⁶) e a “confusão dos sons por falta de referências audiovisuais” (1998, p.50, tradução nossa⁷).

A esquizofonia e a reprodução acusmática delineiam a relação sonoro espacial de Aurora no espetáculo em questão. A atriz Sulian Vieira gravou a voz da personagem e ela não está presente na peça. Assim, o único personagem da obra em questão que apresenta falas teve sua forma de produção captada em outro espaço e reproduzida em cena.

Essa é uma decisão que auxilia na criação do mistério que envolve Aurora e suas vontades apresentadas. Há uma referência visual possível da personagem que se dá por meio de um origami, que faz menção a uma figura feminina. Esse se localiza em uma espécie de palco formado por um alto falante (figuras 1 e 2). Por sua vez, o origami se movimenta a partir de frequências anteriormente programadas reproduzidas pelo mesmo alto falante em momentos específicos da peça. Não vemos olhos, braços, cabeça, ou orelhas da atriz, ao invés disso lidamos com essa voz que tem um corpo de papel em miniatura.

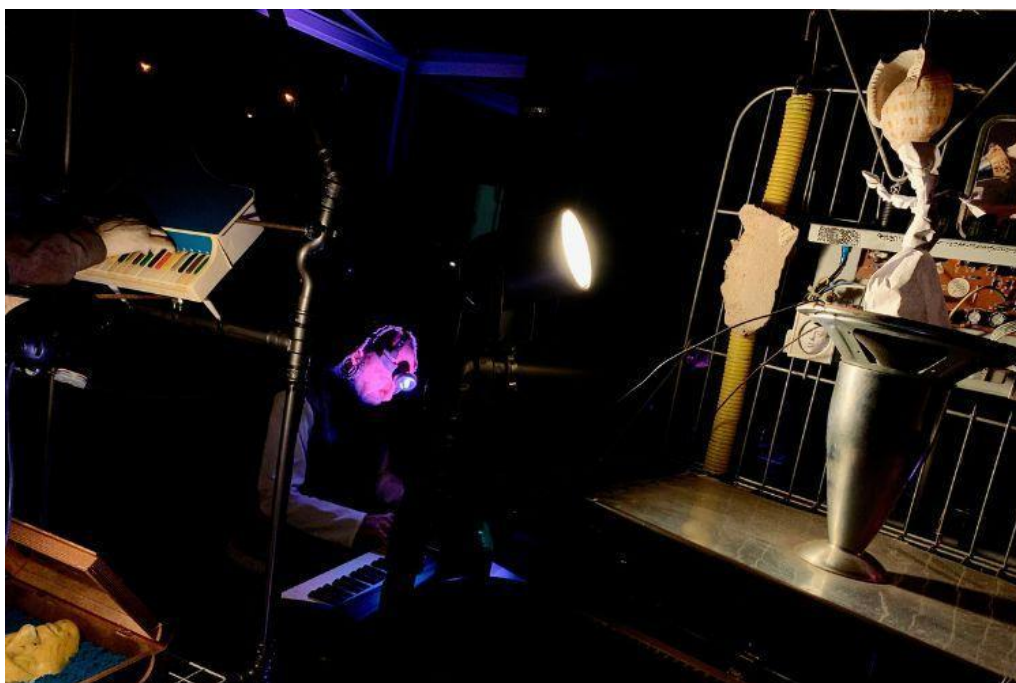
Sem entrar em muitos meandros sobre como um som consegue ser reproduzido fisicamente, entende-se que uma das características de um auto falante consiste na movimentação de uma membrana com o fim de possibilitar a percepção humana de sonoridades. Isto pode ser percebido no processo de pressão acústica, que segundo Carlos Correa e Homero Silva “a pressão acústica depende do quadrado da frequência, para mantermos constante o nível de pressão sonora” (Correia; Silva, 2002, p.3).

⁶ “*la aparición de una reverberación aparente*” (Schaeffer, 1998, p.50).

⁷ “*confusión de sonido debida a la ausencia de referencias audiovisuales*” (Schaeffer, 1998, p.50)



(Figura 1) Performer João Lucas. Foto de Adriano Roza.



(Figura 2) Performer João Lucas. Foto de Adriano Roza.

Outra dinâmica igualmente interessante é o fato de haver essa reverberação aparente apontada por Schaeffer. A reverberação “refere-se à percepção de distância entre a fonte sonora e o receptor, associado ao tamanho e às características do espaço em que o som é executado” (Lignelli, 2020, p. 264). De toda a sorte, as quatro paredes que refletiam as ondas sonoras na sala em que foi gravada a

voz da atriz não são as mesmas da caixa preta em que se apresentou o espetáculo, dando assim, uma sensação de outro espaço. O espaço em que a voz se encontra. Dentro da máquina.

Pormenorizadamente, Aurora está presa em meio ao corpo de máquina e esta voz, ao invés de ser projetada no espaço em questão como entendemos, está entranhada dentro do maquinário que é, também, seu corpo. Propõe-se, dessa forma, entender esteticamente a diferença de três sons, o som produzido na sala em que Vieira gravou, o som gravado transduzido por microfones, e ao fim, o som projetado em alto falante para a cena.

Em outro sentido torna-se relevante comentar sobre como a máquina se corporifica na cena. *A Máquina Desejante* para além do movimento da bailarina, apresenta diversos outros objetos com funções cinéticas, e tudo isso funciona de maneira Low-Tech.

[...] o termo “Low-Tech” denota os setores industriais que têm nenhum ou baixo gasto em P&D. A base desta categorização é o indicador de intensidade de P&D que mede a relação entre as despesas de I&D e o volume de negócios de uma empresa ou o valor de produção de um setor. Por meio deste indicador, setores com intensidade de P&D superior mais de 5 por cento são caracterizados como “alta tecnologia” e aqueles com experiência em P&D intensidade entre 3 e 5 por cento como “tecnologia média-alta” ou “tecnologias complexas” (Hirsch-Kreinsen, 2008, p.19, tradução nossa⁸).

P&D significa pesquisa e desenvolvimento, assim sendo, Low-Tech são tecnologias de baixa teor de inovação e pesquisas sobre o tema, tecnologias antigas. Entretanto, além de ser um material que não apresenta esse ímpeto de inovação em uma lógica de patentes e propriedades intelectuais, esses pode ser utilizado esteticamente de diversas maneiras.

À título de exemplificação a Low-Tech é usada artisticamente no trabalho de João Carlos Machado, pois mesmo ele tendo domínio de softwares de áudio e imagem, diz “ ainda assim, prefiro obter sons e imagens em movimento através de aparelhos mecânicos construídos por mim e movidos a ‘tração humana’” (2009, p. 612). Portanto, traquitanas, manivelas e coisas desse tipo, mesmo não sendo tecnologias de ponta contemporaneamente, tem o seu uso estético.

A Máquina, ou o conjunto de maquiuetas que constituem Aurora foram compostos pelo mesmo modo de produção Low-Tech, tendo como base motores rotacionais comandados por uma espécie de mesa controladora desenvolvida para o espetáculo. Estes dispositivos podem gerar no público um certo encanto nostálgico de máquinas antigas, numa ótica do que é *vintage*, além de aproximar-se da lógica da precariedade e seu pensamento inventivo, como define Rodrigo Alonso:

⁸ “the term “low-technology” denotes those industrial sectors that have no or low R&D expenditures. The basis of this categorization is the R&D intensity indicator which measures the ratio of the R&D expenditure to the turnover of a company or to the output value of a sector. By means of this indicator, sectors with a R&D intensity of more than 5 per cent are characterized as ‘high-tech’ or ‘high-technology’ and those with a R&D intensity of between 3 and 5 per cent as ‘medium-high-tech’ or ‘complex technologies’ (Hirsch-Kreinsen, 2008, p.19).

É hora de se referir Low Tech como uma prática legítima que gera um discurso engajados acerca da tecnologia vanguardista produzida [...], e que levanta questões estéticas e filosóficas igualmente válidas para compreender em toda a sua dimensão o status da arte, e mesmo da humanidade, no que tange às sociedades pós-industriais contemporâneas (Alonso, 2002, n.p).

A Máquina Desejante deseja em movimento. Sua voz é separada da fonte de emissão sonora estranhando sua recepção. Suas maquinetas perpassam caminhos nostálgicos e seus discursos remetem às pulsões próprias da precariedade. Abre sentidos.

Entre mãos e máquinas.

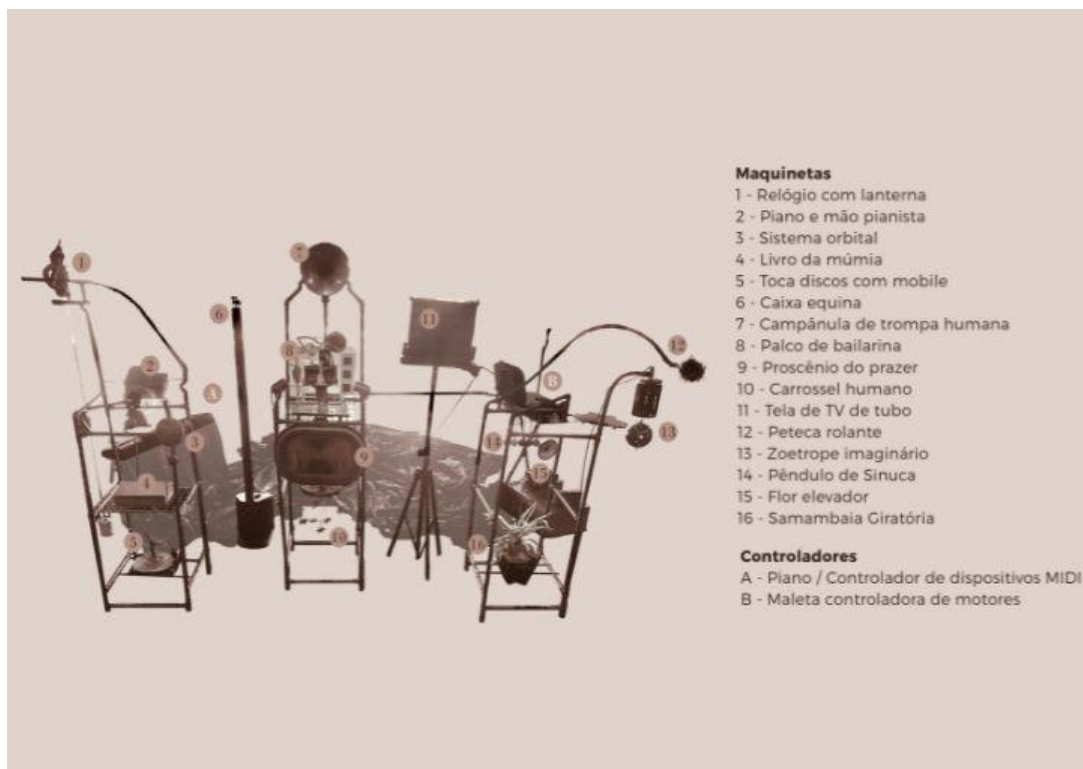
O que foi preciso para montar um cenário como isso? Furadeira, parafusadeira, lixadeira, esmerilhadeira, tico-tico, alicates, cola, martelo de borracha, ferro de solda, estanho, tubos e conexões diversas de PVC, vergalhões, madeira, chapa metal, linha de nylon, arame, pregos, parafusos, arruelas, roscas, mãos-francesas, braçadeiras, brocas de tamanhos diversos, papel, fotos, motores DC 12V de torque diversos, suportes de fixação para DC, mini flanges, acoplamentos rígidos de motor eixo, jumpers rígidos, engrenagens plásticas, polias, conectores borne, dezenas de metros de cabo pp, controladores de velocidade PWM 12V com botão reversível, conectores circulares GX16 Mike 2 vias, fonte automotiva chaveada 13,8V de 90 Amperes, tintas, relógio de parede com cuco artesanal, canudos, carretéis de linha, corrente de metal, bolas de sinuca, bola de discoteca, piano de brinquedo, livro de madeira, bolas de isopor, espelho, areia colorida, rosto de gesso da atriz que protagonizou Aurora, tulipa de tecido, samambaia de plástico, pedestal, vasilhame de plástico, miniaturas humanas de plástico, tecido aveludado, moldura de quadro, xaxim de plástico, toca disco, lanterna a vela, peteca, alto falantes, taça de alumínio, mala de viagem antiga, valise antiga, tv antiga, placas, guizos, máquina de fazer bolha de sabão, *strobo*, *spots* com soquete E-27, lâmpada de geladeira, lâmpadas de led dimerizáveis, relógios a pilha, amplificador, espelho retrovisor olho de peixe, fragmento de conduíte com concreto, concha, papel de parede, campana de sousafone, bocal de trombone, prótese de látex de mão de antebraço humano, entre outros... Alguns desses materiais são visualizáveis outros não (figuras 3, 4 e 5).



(Figura 3) Performer César Lignelli. Foto de Adriano Roza



(Figura 4) Performer João Lucas. Foto de Adriano Roza



(Figura 5) elaboração e diagramação de João Lucas

As 16 maquinetas apresentadas acima são *Low-Techs* e foram desenvolvidas de maneira artesanal, com objetos recrutados de acervos pessoais ou comprados em lojas *onlines* e reparados para uso estético de forma *do it yourself*. Não há tecnologias prontas para se colocar em cena e o criar dessas coisas gera algumas potencialidades cênicas.

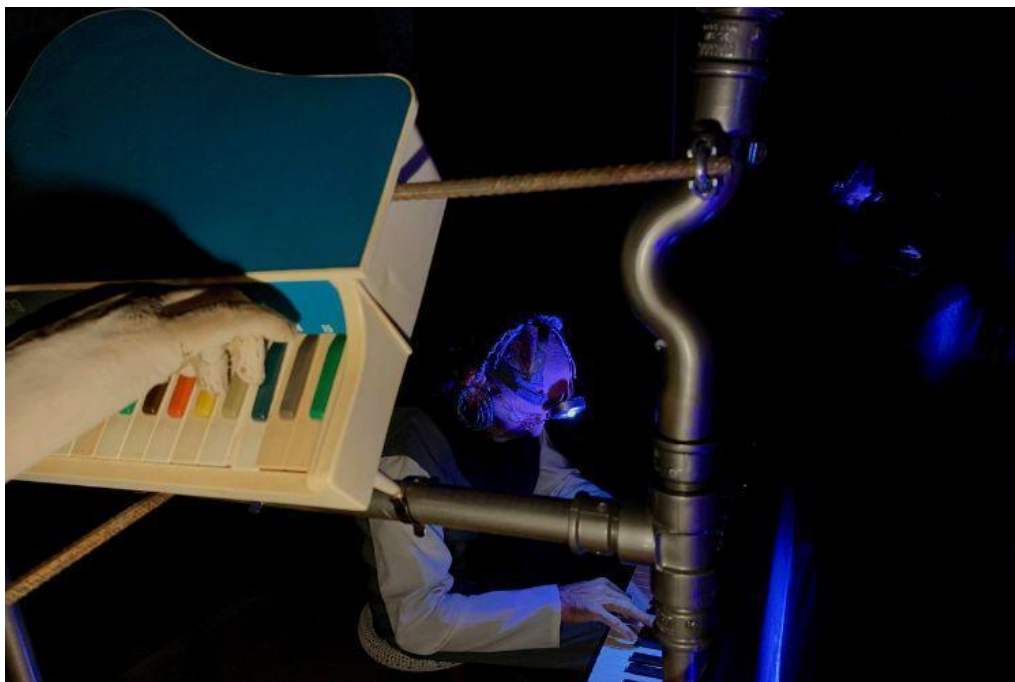
Este processo será explicitado por meio de uma estrutura em tríade entre: possibilidades dos materiais, construções metafóricas e modos de operacionalização em cena.



(Figura 5) Elaboração de Guilherme Mayer. Diagramação Elise Hirako

As possibilidades de uma tecnologia Low-Tech são distintas de outros modos e objetos. Mas algo que todo objeto apresenta em comum é não poder realizar todas as coisas. Mesmo o celular da mais nova geração, constituído por tecnologias de ponta embutidas, não consegue fazer uma lasanha ou chover no Suriname, assim todo objeto tem enquanto qualidade a contingência.

No caso da Low-Tech trabalhada no espetáculo analisado neste artigo, a contingência é uma constante, pois por vezes alguns objetos comprados e do acervo pessoal requerem constantes acoplamentos para fazerem parte do trabalho. Neste sentido, o uso convencional, aquele que está escrito na caixa de compras não serve a proposta.



(Figura 6) Performer João Lucas. Foto de Adriano Roza.

Na figura 6, é possível visualizar um frame da cena em que ocorre na prática um dueto entre João Lucas ao piano e a prótese de látex, acoplada a um motor DC por meio de arames, que toca um piano de brinquedo⁹ e é controlada por César Lignelli via mesa controladora. Nesse caso, para além da escolha e da alteração dos materiais, em todas as apresentações são necessários testes minuciosos para que a “mão” ao escapar do teclado do brinquedo em seus solos estapafúrdios possa voltar a tocar quando requisitada, ou seja, não é simples controlá-la.

Testes de possibilidades são, ao se pensar em percepção, um processo de *affordance*. Para entendimento deste conceito Flávio Oliveira e Sérgio Rodrigues afirmam que: “O fato de um objeto ser usado com uma finalidade, não significa que não possa ser usado de outras maneiras” (2006, p.122).

Este foi um termo criado por James Gibson e que designa a relação de percepção de um objeto ou ambiente por um animal, a percepção de possibilidades inerentes daquelas coisas “[...] *affordances* do ambiente são o que ele oferece ao animal, o que ele fornece, seja bom ou ruim” (2013, p.127, tradução nossa¹⁰). Ou seja, trata-se de uma percepção ampliada própria dos animais de um ambiente e suas possibilidades de agência.

⁹ Piano de brinquedo da marca Hering que fez parte da infância de César Lignelli.

¹⁰ “*He affordances of the environment are what it offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill*” (Gibson, 2013, p.127).

Entretanto, não interessa todas as possibilidades do objeto em questão em uma lista *ad nauseam* de todas as potências que têm serventia ou não. Por outro lado, é interessante captar possibilidades que forjam composições de sentido em *A Máquina Desejante*, uma vez que estas têm o potencial de promover metáforas no contexto da cena.

Para compreender essa proposição traz-se o entendimento de metáfora por Ortega y Gasset que segundo Marina Lencastre é:

Nesse sentido, toda a expressão é uma metáfora essencial, pois que ela implica a conversão de qualquer coisa numa outra, de outra ordem. Do mesmo modo, o objecto estético aninha-se num contexto de emergência diferente da própria coisa significada, e adquire todo o seu esplendor imaginário das ressonâncias secundárias acordadas pela dialéctica entre essa coisa, e a inspiração que reconverte a sua forma (2016, p.216).

Em outras palavras, as potencialidades da metáfora experienciada estão associadas às características encontradas naquele contexto que são diferentes e não redutíveis ao objeto em completude. Assim sendo, o objeto criado para a cena traz com ele uma espécie de parcialidade, de fragmentação, e mesmo assim, de potencial ampliação a partir da experiência do público. Ainda nas palavras do próprio Ortega y Gasset, [...] a metáfora é um procedimento intelectual pelo qual conseguimos entender o que se encontra mais profundamente em nossa potência conceitual. Com o mais próximo e o que melhor dominamos, podemos alcançar contato mental com o remoto e mais arisco. (1963, p.391, tradução nossa¹¹).

O autor supracitado afirma que é possível entender a produção de metáforas como um jogo intelectual para tentar dar conta de realidades mais distantes, ou como afirma em suas palavras, ariscas. É possível perceber essa necessidade em *A Máquina Desejante*, que foi constituída por um conjunto de imagens em movimento proposto em perspectiva *Low-Tech*, que são alusões do fazer maquínico, via maquinetas, mais do que um objeto completo. Nesse sentido, o público parece, ao máximo, intuir o fazer possível e, pode, de alguma forma encantar-se, não apenas com os giros de objetos em sua frente, como também nas potências que constituiu especulativamente.

Na figura 7, é visto um frame da cena do espetáculo em que Aurora diz:

Todos juntos somos uma espécie de organismo, cada um de nós é uma peça dessa máquina que respira e que deseja, cada um de nós um elemento parcial, um pequeno componente desta nossa engrenagem. Aspirar é desejar, respirar é acontecer. Desejar. Acontecer. Enquanto respiramos, acontecemos, mas quando aspiramos desejamos o quê? (Lucas, 2023, p.1).

¹¹ la metáfora es un procedimiento intelectual por cuyo medio conseguimos aprehender lo que se halla más lejos de nuestra potencia conceptual. Con lo más próximo y lo que mejor dominamos, podemos alcanzar contacto mental con lo remoto y más arisco (Ortega y Gasset, 1963, p.391).



(Figura 7) Performer César. Foto de Adriano Roza

Durante a escuta do trecho supracitado, a tulipa, em primeiro plano na (Figura 7), começa a se movimentar no espaço lentamente até que acompanha os movimentos inspiratórios e expiratórios propostos por Aurora sugerindo possibilidades metafóricas.

No topo do triângulo da (figura 5) há a palavra operacionalidade. Ressalta-se que a escolha de posições do triângulo poderia ser trocada mantendo suas conexões. Entretanto, a escolha da centralidade para esta palavra está no fato de que ela sustenta as outras duas enquanto uma proposição cênica.

Não há como realizar as cenas de um espetáculo, como o analisado neste artigo, sem que a operacionalização não seja um objeto de debate. Materiais com algum grau de instabilidade e que criam sentido estético na peça precisam, de alguma maneira, estarem com suas possibilidades de convivências controladas.

Essa relação é o que se estabeleceu no artigo como uma operacionalização, uma capacidade historicamente determinada durante o processo de criação acerca do desenvolvimento e do funcionamento dos objetos, além de suas construções metafóricas. Isto pode ser percebido pela presença direta da mesa controladora (Figuras 7, 8 e 9), idealizada e desenvolvida por Lignelli, para que parte das possibilidades e metáforas passíveis de serem implementadas pelas maqui-netas no espetáculo, fossem operacionalizadas.



(Figura 8) Foto de César Lignelli. Diagramada por Elise Hirako.

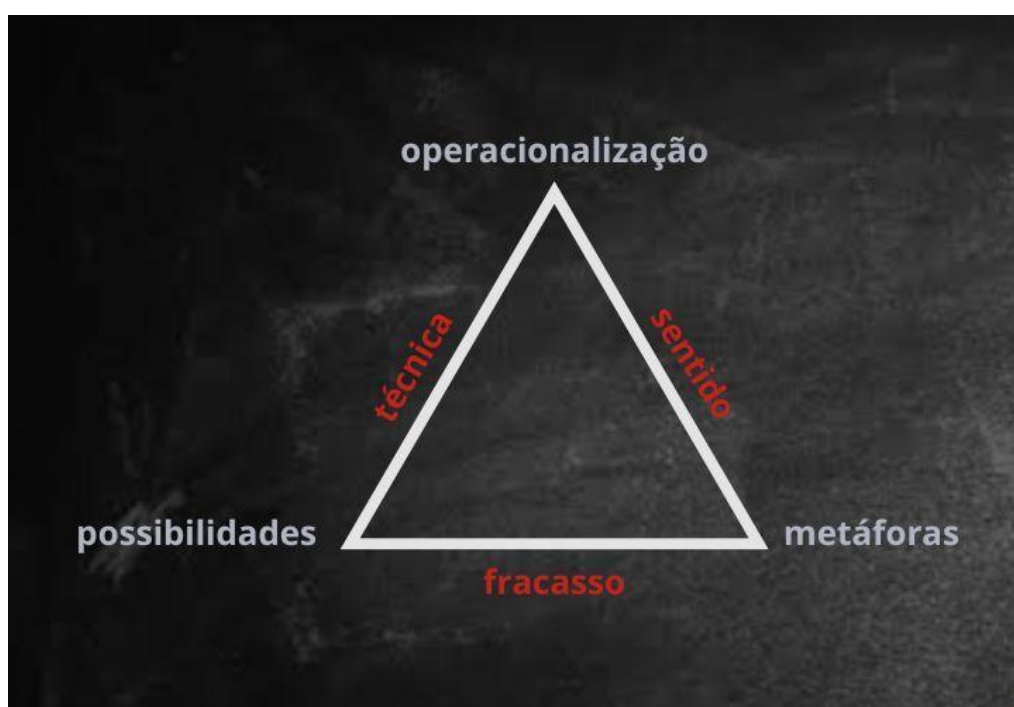


(Figura 9) Foto de César Lignelli. Diagramada por Elise Hirako.

Ou seja, a operacionalização é, nessa perspectiva, o que acontece em tempo real do evento cênico. Não há uma hipótese, não há possibilidades de hologramação, a operacionalidade só existe no tempo da cena, uma ação após a outra. Mesmo que haja uma relação intrínseca entre as metáforas

e as possibilidades, há neste conceito uma distinção relativamente explícita: o *status* de operacionalização não está interessado diretamente nas interpretações da cena, também não está diretamente ligado ao fato daquele objeto apresentar multiplicidades. Ele lida diretamente com as ações: girar, apertar, bater, abrir, fechar, subir, descer, cortar, refletir, acelerar, inverter e desfazer. No entanto, são operações que constituem um jogo maior.

Entre os polos constituintes dessa tríade percebe-se caminhos, necessidades, tensionamentos e decorrências. Para a possibilidade ser operacionalizada, há a requisição da técnica. A metáfora é instaurada em decorrência de operações de sentido. Por fim, as possibilidades e as metáforas, são permeadas de caminhos e tensionamentos que, por vezes, têm sua operacionalização fracassada.



(Figura 11) Elaboração de César Lignelli. Diagramação Elise Hirako.

Técnica é uma palavra com certa polissemia, tendo em vista que a prática diz respeito a uma espécie de conscientização das possibilidades e a competência de realizar seus fazeres para que tais possibilidades ocorram. Segundo Lignelli: “Por meio da técnica é possível tornar associações [...] que por vezes são involuntários, em voluntários podendo se tornar um caminho pedagógico de conscientização, autonomia e respectiva potencialização criadora” (2018, n.p).

Para uma realização da técnica, há uma relação de tempo que, nesse caso, pode ser válido certo enfoque. O tempo das possibilidades em *affordance* dentro do espaço de um laboratório de

criação, especificamente em *A Máquina Desejante*, que se desenvolveu em uma oficina mecânica, traz consigo um certo tempo dilatado. Certas coisas podem ser revisitadas, retestadas, aplicando certos acoplamentos e percebendo suas reações. Este processo pode durar horas, dias, meses, a depender do tempo destinado para realização das partes da obra.

Em *A Máquina Desejante* foi destinado tempos dilatados para essa criação em que cerca de quatro meses foram destinados para encontros que tinham como intuito a fabricação destes objetos que compõem a obra. Alguns dias eram gastos exclusivamente para escolher insumos, imaginar possibilidades, soldar acoplamentos, furar e lixar materiais específicos, testar sua efetividade, reforçar o que não resistiu, reinventar o que não funcionou, lamentar pelo que queimou... Há nessa horda de seres que habitavam esse espaço um tempo relacional outro.

Esse tempo dilatado pode ser entendido como parte fundante desse tipo de criação com tecnologias *Low-Tech* e suas qualidades no processo relacional. Segundo Lignelli e Lucas, percebe-se tal perspectiva, “uma máquina futurista porque resgata algo que já só faz sentido na arte. Como máquina evoca permanentemente a obsolescência da sua própria natureza, a marca da mão, a nostalgia do engenho, o atrito do excesso e o malogro do rigor” (2018, p.153).

Entretanto, o tempo de uma cena não é o mesmo tempo de um processo, assim a técnica estrutura certos caminhos para lidar com o tempo nessas duas instâncias, a instância de horas do ‘malogro do rigor’, com a competência de trazer essas possibilidades em tempos mais acelerados. O acontecimento cênico de *A Máquina Desejante* tem, enquanto duração, uma hora contada pelos ponteiros de boa parte dos relógios e reiterada pela voz gravada que não tem seu tempo mudado como premissa cênica.

E assim, a reflexão do *affordance* marcada pela experiência dilatada dessa oficina mecânica/laboratório cênico, se desfaz para realizar aquela tarefa em minutos ou até mesmo segundos. Essa conscientização só pode ser realizada por meio da técnica, da percepção consciente das ações necessárias para que isso ocorra. Sem o tempo dilatado não seria possível realizar esse tempo rápido da mesma forma.

Em relação a operacionalização e a metáfora, encontra-se o sentido. Assim, o sentido é entendido, nesse caso, como uma operação relacional passível de gerar metáforas. Nas palavras de Mikhail Bakhtin o sentido:

[...]deve sempre entrar em contato com outro sentido para revelar os novos momentos de sua infinidade (assim como a palavra revela suas significações somente num contexto). O sentido não se atualiza sozinho, procede de dois sentidos que se encontram e entram em contato. Não há um “sentido em si”. O sentido existe só para outro sentido, com o qual existe conjuntamente (BAKHTIN, 1997, p.386)

Deste modo, as metáforas colocadas, no entendimento proposto por esse artigo, condizem a uma parcialidade do objeto em função de nossas incapacidades de acesso completo a ele. Isto é, a produção de sentidos se dá a partir dos objetos retraídos, já que não há um sentido em si, há em *A Máquina Desejante*, uma “[...] engrenagem de palavras, imagens e representações em deriva associativa, juntando ideias dispersas num torvelinho de sentidos” (Lignelli, Lucas, 2018, p.156).

Se o embate do tempo apresenta certa relevância ao se entender a dinâmica da técnica, agora o sentido pode ser entendido como uma tensão gerada justamente pela parcialidade dos entendimentos. Nem tudo precisa ser visto de uma vez, a brincadeira de se descobrir aos poucos as perspectivas distintas cria e explicita esse movimento de ação operacional de fazer sentido. Neste caso, a operação proposta é a de fazer com que coisas se tornem outras coisas, com outros sentidos conjugados.

Tanto as possibilidades quanto as metáforas são de objetos que apresentam recuos em seu acesso. Dentro do *affordance* todas as possibilidades percebidas não são acessadas de uma vez, ao passo que as metáforas também são parcialidades de entendimento que aludem a características maiores. Assim a operacionalidade em *A Máquina Desejante* até esse momento tratou de organizar essas possibilidades de forma estratégica, trazendo a questão da técnica e do sentido como formas de estruturar essas miríades de potências em algo com certa consistência e coerência na cena proposta.

Entretanto, as possibilidades desses objetos não são acionadas nem tampouco percebidas pelo público apenas da maneira que se quer. Mesmo que o trabalho árduo das relações humanas e não-humanas consiga estabelecer tais operações de forma virtuosa, o fracasso é iminente.

Segundo Karl Jaspers “O peso da mudança e o risco do fracasso fazem o homem respirar de maneira descompassada. E o que seria o fracasso senão o convite do Nada para o não-mais-ser, uma espécie de experimento da morte em vida?” (Jaspers, 1965, p.95). Portanto, o fracasso proposto é a perda do controle, para o pulsar e o prevalecer de sua própria voz.

[...] vozes do fracasso poderiam ser em si fracas? Fracas no sentido de brandas, mansas, moderadas, tolerantes ou debilitadas, acabadiças, adoentadas, alquebradas ou escassas, minguadas, parcas ou finas, miúdas, ralas ou frágeis, quebradiças ou franzinas, débeis ou incapazes, despreparadas, imperfeitas, inábeis, péssimas ou indecisas, irresolutas ou inferiores, incompetentes, insuficientes, medíocres ou moles, flácidas, frouxas, tenras ou pobres, desvalidas e miseráveis? Seriam vozes trêmulas? Com pouca presença de alguns harmônicos? Disfônicas? Sem fluidez no emitir das palavras no tempo? Ou seja, entrecortadas demais? Rápidas demais? Com sotaque demais? Que roubam ar demais? Que requerem força demais? Que possuem ruído demais? Que requerem atenção demais de quem as compartilha? Seriam vozes que apresentam sinais de possíveis patologias? Ou seriam vozes que incomodam a quem as escuta? Ou vozes que incomodam somente quem as produz? Ou vozes que comunicam o que as pessoas que as produzem não querem comunicar? Ou que não se entende por questões relativas a dicção? Ou, mais, seriam vozes que estigmatizam as pessoas que as produzem sem que elas nem sequer imaginem o que está acontecendo? Seriam vozes que ludibriam outrem acerca de qualquer assunto que seja de interesse próprio? Estas

últimas seriam vozes de sucesso? O sucesso de uns incide necessariamente no fracasso de outros? Haveria vida se a natureza não contemplasse o fracasso? [...] Nos parece que essa miríade de tropeços acústicos seria o bom tempero de tudo, as idiossincrasias das diferenças, as rupturas, as quebras repentinas, as sínopes. O que seria do desgraçado sem sua lamúria? O que seria do fanho sem aquela coisa nasalada? O que seria do bêbado sem sua ladainha trôpega? (Lignelli; Roberto, 2019, p. 225-226).

Essas vozes encantam e incomodam a produção de uma cena. Vozes que não necessariamente têm boca, como em *A Máquina Desejante* e se portam mostrando *affordances* percebidos, mas não desejados pelos autores, desviando os sentidos por curvas sinuosas.

O fracasso em *A Máquina Desejante* dá enfoque ao desejo da máquina. Esse fracasso faz com que se note que aquilo existe, que aquele conjunto de motores rotacionais e objetos fazem parte do mesmo mundo que os artistas. Assim: “A existência-com-o-outro-no-mundo reforça esse inacabamento e torna a experiência do fracasso ainda mais profunda” (Perdigão, 2001, 552).

O que se quer, algumas vezes se tem, outras se descobre.

A proposta da peça é brincar com o avesso, avesso do avesso, transbordando e revirando. A proposta orgânica virou maquínica, a máquina virou gente, a máquina... Antropomorfismos insaciados nesse transbordar.

Assim é possível mirar em alguns rabiscos perspectivos. A voz é esquizofônica, e ela cria, em si, cinéticas próprias a partir de uma acusmática metafórica e do remelexo de uma bailarina. Isso requer um olhar inovador, mas sem busca de inovações nas mais altas patentes, perspectiva-se uma máquina inovadoramente nostálgica, intensamente mediada pelo trabalho com pvc, madeira, parafusos, cabos e mão-francesas. Algo que se depara em uma oficina mecânica e se frui reconfigurado em cena.

Da oficina mecânica para a cena há um trajeto tortuoso, codificado por uma tríade e coreografado por uma cinética própria. Em três arestas encontram-se as possibilidades, as metáforas e a operacionalidade.

Dentre os polos que se repelem e aproximam tem-se a técnica como a modificação da relação com o tempo, o *cronos* diferente entre a desaceleração da oficina mecânica e a aceleração da cena. O desvelar das características no tempo, entre a operação e a metáfora dão o sentido. Ao fim do fôlego, não há só os desejos dos artistas humanos. Entre as metáforas e possibilidades tudo sobra e, nessas sobras encontra-se aquilo que não se quis, não se planejou, vê-se o fracasso à porta.

Bibliografia:

ALONSO, Rodrigo. Elogio de la low tech. In: A. BURBANO; H. BARRAGÁN. **Arte, ciencia y tecnología en contextos próximos**. Bogotá: Universidad de los Andes-Goethe Institut, 2002.

BAHKTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martin Fontes, 1997.

DA SILVA, Carlos Correia; SILVA, Homero Sette. Alto-Falantes e caixas acústicas, características e utilização. In: **1º SEMEA-Seminário de Engenharia de Áudio**, Belo Horizonte, MG, Brasil. CD-ROM, p. 1-21, 2002.

DA SILVA OLIVEIRA, Flávio Ismael; RODRIGUES, Sérgio Tosi. Affordances: a relação entre agente e ambiente. **Ciências Cognitivas**, Rio de Janeiro, v. 9, p. 120-130, nov. 2006. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1806-58212006000300013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 12 abr. 2024.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O anti-Édipo**. São Paulo: Editora 34, 2010.

FREUD, Sigmund. **Além do Princípio do Prazer, Psicologia de Grupos e outros Trabalhos (1920-22)**. In: ESB, Obras Psicológicas Completas. Vol. XVIII. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GELL, Alfred. **Art and Agency: an anthropological theory**. Oxford: Claredon Press, 1998.

HIRSCH-KREINSEN, Hartmut. "Low-Tech" Innovations. **Industry and Innovation**, v. 15, n. 1, p. 19-43, 2008.

JASPERS, Karl et al. Origen y meta de la historia. **Editorial Revista de Occidente**, Madrid, v. 965, 1965.

LACAN, Jacques. **Subversão do sujeito e dialética do desejo no inconsciente freudiano**. In: Escritos. Rio de Janeiro: Zahar, 1998. pp. 807-842. (Trabalho original publicado em 1966[1960]).

LEHMANN, Hans-Thies. **O teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosacnaif, 2007.

LENCASTRE, Marina Prieto Afonso de. Epistemologia, Metáfora e Estética Em José Ortega y Gasset. **Revista Portuguesa de Filosofia**, v. 50, n. 1/3, p. 213–220, 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/40337083>.

LUCAS, João; LIGNELLI, César. DeBanda e a máquina contemporânea. **Revista VIS: Revista do Programa de Pós-Graduação em Arte, Brasília**, DF, v. 17, n. 2, p. 152-172, 1 out. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.26512/vis.v17i2.20645>. Acesso em: 18 jan. 2022.

LIGNELLI, César; ROBERTO, Gil. Vozes do Fracasso. In: Lignelli,; Guberfain, Jane Celeste (org.). **Práticas, poéticas e devaneios vocais**. Rio de Janeiro: Synergia, 2019. pp. 1-237.

LIGNELLI, César. Sons e(m) cena: parâmetros do som (Tomo I). Curitiba: Appris, 2020.

MACHADO, João Carlos. O Low Tech Frente Ao Maquinocentrismo e a Invisibilidade dos Processos Digitais *In*: 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais, 2009, Salvador, Bahia. **Anais eletrônicos** p. 609 - 622 disponível em: https://anpap.org.br/anais/2009/pdf/cpa/joao_carlos_machado.pdf

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do Bem e do Mal: prelúdio a uma filosofia do futuro**. Tradução de Paulo César de Souza. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ORTEGA y GASSET, José. "**Las dos grandes metáforas**". In: Obras Completas (OC), Tomo II. Tauros, Madrid, 2004.

PARNET, Claire; DELEUZE, Gilles. **O abecedário de Gilles Deleuze**. Disponível em: <https://askesis.hypotheses.org/918>. Acesso em: 10 jun. 2024. 2010.

PERDIGÃO, Antónia. A filosofia existencial de Karl Jaspers. **Análise psicológica**, v. 19, n. 4, p. 539-557, 2001.

SCHAFER, Murray. **A afinação do mundo**. São Paulo: Editora UNESP, 2011.

SCHAEFFER, Pierre. **Tratado de los objetos sonoros**. Madrid, Editorial SA, 1988.



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 Sena¹

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

José Flávio Gonçalves da Fonseca²

<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

¹ 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.

² 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 Arduino³ e um sensor ultrassônico⁴. 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.

³ 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.

⁴ 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 preta⁵, 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

⁵ 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.

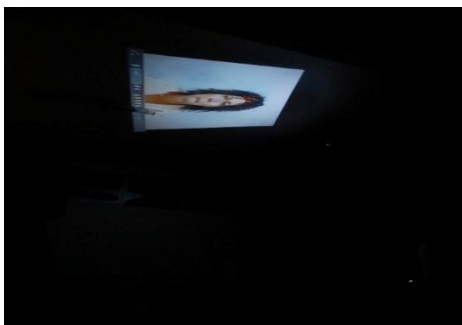


Figura 8 – THAISE, Brenda. *Conversa com os pais - ato final*, 2023
Fotografia colorida, 725x500px.

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>.



Compondo espaços para a percepção sensível
Componer espacios para la percepcione sensible
Building spaces for sensitive perception

Vanessa Corso¹

<https://orcid.org/0000-0001-7515-5726>

Marta Isaacsson²

<https://orcid.org/0000-0002-1702-1030>

Resumo

O presente artigo insere-se no campo das poéticas tecnológicas interdisciplinares e discute o aspecto sensorial da vivência do espectador como fator central da concepção cênica. São visitados os desafios enfrentados e os procedimentos adotados no processo de criação de O que se vê ao fechar os olhos, instalação teatral resultante de pesquisa-criação realizada no mestrado em Artes Cênicas do Programa de Pós-graduação da UFRGS. Diante de um mundo conturbado pela violência e por catástrofes climáticas, aposta-se no deslocamento funcional ordinário dos sentidos dos corpos como meio de fomentar novas formas de estar e agir no mundo, de estimular uma presença não automatizada, de constituir uma teatralidade do sensível.

Palavras-chave: dramaturgia sensorial; pesquisa-criação; procedimento cênico; teatralidade.

Resumen

Este artículo se inscribe en el campo de las poéticas tecnológicas interdisciplinarias y discute el aspecto sensorial de la experiencia del espectador como factor central en el diseño escénico. Se visitan los desafíos enfrentados y los procedimientos adoptados en el proceso de creación de O que se vê ao fechar os olhos, instalação teatral resultado de la investigación-creación realizada en la maestría en Artes Escénicas del Programa de Posgrado de la UFRGS. Frente a un mundo perturbado por la violencia y las catástrofes climáticas, se presta atención al desplazamiento funcional ordinario de los sentidos de los cuerpos como medio para fomentar nuevas formas de ser y actuar en el mundo, de estimular una presencia no automatizada, de constituir una teatralidad de lo sensible.

¹ Artista da cena. Mestre pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

² Profa. Dra. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas e do Departamento de Arte Dramática da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista Produtividade de Pesquisa 1B/CNPq. Representante da área de Artes Cênicas no Comitê de Artes do CNPq 2019-2022.

Palabras clave: dramaturgia sensorial; investigación-creación; procedimiento escénico; teatralidad.

Abstract

This article from the field of interdisciplinary technological poetics, discusses the sensorial aspect of the spectator's experience as a central factor in scenic design. The challenges faced and the procedures adopted in the process of creating *O que se vê ao fechar os olhos* are visited, a theatrical installation resulting from research-creation carried out in the master's degree in Performing Arts of the UFRGS Postgraduate Program. Faced with a world troubled by violence and climate catastrophes, there is a focus on the ordinary functional displacement of the bodies' senses as a means of fostering new ways of being and acting in the world, of stimulating a non-automated presence, of constituting a theatricality of the sensitive.

Key-words: sensory dramaturgy; research-creation; scenic procedure; theatricality.

Nosso corpo, organismo autopoietico³, está organizado para apreender informações do ambiente por múltiplos sentidos: olfativo, tátil, gustativo, auditivo e demais vias sensoriais, já definidas pela literatura científica ou não⁴. É a partir de combinações entre estímulos de modalidade diversas que a percepção ganha formas. O corpo é um espaço de fronteiras permeáveis, entre memórias, desejos e o mundo. A experiência estética envolve atravessamentos sensoriais, assim como a experiência da vida cotidiana, mesmo quando a criação não parece privilegiá-las. Afetar sensorialmente o público não é exclusividade das artes visuais e da música, nas quais, por definição, a visão e a audição são prioridades. O teatro é uma arte multimeios, integra uma diversidade de componentes visuais e sonoros que convocam diferentes sentidos do sujeito.

O emprego de tecnologias de imagem e som, desde as criações de Svoboda, tem despertado o campo do teatro para a relevância da dimensão sensorial da experiência estética. A sensorialidade do espectador tem se tornando fator determinante na concepção de algumas obras cênicas, como é o caso do espetáculo *The Encounter*⁵, do coletivo inglês Complicité. Nessa criação, baseada no livro *Amazon Beaming* que narra o encontro verídico de um jornalista com o povo indígena Mayoruna, o espectador

³ Ver Maturana e Varela, 1991.

⁴ Com essa nota gostaria de ressaltar que o método científico quantifica e generaliza os sentidos para identificá-los, assim valoro também as singularidades dos sujeitos e as possibilidades do corpo relatadas em culturais orais.

⁵ Espetáculo de 2015, apresentado no Brasil de modo remoto, pelo MIT - Mostra Internacional de Teatro de São Paulo, em 2021.

é solicitado a usar continuamente fones de ouvidos, o que o coloca em um entre sensorial, de um lado, aquilo que vê e, de outro lado, aquilo que ouve. Enquanto escuta os sons ambientais da floresta amazônica, previamente registrados na América do Sul; os movimentos dos personagens e as falas do protagonista junto aos indígenas, o espectador visualiza no palco o performer produzindo algumas sonoridades a partir de materiais simples, mixadas ao vivo aos registros pré-gravados. Os fones de ouvido dos espectadores encontram-se conectados ao sistema de áudio e os sons são espacializados em 3D, dessa forma, quando de olhos fechados, cada espectador sente-se isolado em sua floresta particular. Por meio da escuta, o espectador imerge no interior da floresta, enfrenta os desafios do ambiente, onde vive, por exemplo, o receio de ser atacado por uma abelha que zoa em seu ouvido. Por meio da visão, ele pode descortinar a realidade na qual se encontra, posto diante de um palco, na companhia de vários espectadores. Sua atenção está então dividida entre as duas realidades, a do mundo ficcional e a do acontecimento cênico. Movido pelo desejo de apreender tanto o que escuta quanto o que vê, o espectador vivencia em seu corpo uma oscilação perceptiva.

A investigação da sensorialidade do espectador como fator central da concepção cênica é justamente o enfoque da reflexão deste artigo que visita os desafios enfrentados e os procedimentos adotados no processo de criação de *O que se vê ao fechar os olhos*, criação resultante da pesquisa de mestrado realizada junto ao Programa de Pós-graduação de Artes Cênicas da UFRGS. Da pesquisa proposta por Vanessa Corso, com duração de 32 semanas, participaram: Alécio Pereira, Ana Saquetti, Bathista Freire, Damiel Brocker, Pâmela Walter⁶. A pesquisa-criação visava encontrar estratégias que promovesse no espectador desorientações sensoriais acerca do tempo, do espaço e de seu próprio corpo. Tratava-se de instaurar teatralidade, essa entendida como deslocamento perceptivo do sujeito para um espaço-tempo diverso do real, a partir de suas memórias e imaginação, despertadas por estímulos sensoriais. Para assegurar um processo imaginativo autônomo e amplo, entendia-se necessário explorar estímulos dissonantes, evocados por fontes sensoriais tangíveis (folhas, tecidos, água) e virtuais (música, ruídos, falas). O trabalho foi apresentado na Casa de Cultura Mario Quintana, na cidade de Porto Alegre, em março de 2023.

1. Pressuposto : desafia a atividade sintética da percepção

⁶ Participantes que atuaram no processo como músico, artista visual, iluminador e performers, respectivamente.

Em seu polêmico estudo acerca da cena contemporânea, o pesquisador Hans-Thies Lehmann destaca o modo operatório pelo qual criações interrogam os sentidos dos espectadores.

Se a percepção sempre funciona de maneira dialógica, na medida em que os sentidos respondem a estímulos ou exigências do ambiente, revela-se ao mesmo tempo uma disposição para reunir a diversidade em uma textura de percepção, para constituí-la portanto como unidade, de modo que as formas da prática estética criam a possibilidade de intensificar essa atividade sintetizadora e corpórea da experiência sensorial (Lehmann, p. 2007, 141).

Nesse processo de sintetização, o corpo “decide”, ele “inibe” determinados estímulos para dar presença a outros em nossa consciência. A percepção não é, portanto, uma transcodificação de sensações, mas uma ação, sustenta o neurofisiologista Alain Berthoz. Expor simultaneamente diferentes captadores sensoriais do visitante a estímulos aleatórios, se colocou como uma estratégia capaz de problematizar a percepção do visitante, desafiar sua ação de síntese das sensações, estimulando o surgimento de associações pessoais que mobilizam o deslocamento para espaços-tempos desconhecidos.

O tensionamento sensorial por estímulos de naturezas diferentes, tangíveis como a água e virtuais como as sonoridades, tinha por objetivo submergir a/o visitante em uma realidade mista. O conceito de realidade mista surge no campo da ciência da computação para designar "uma experiência como uma mistura complexa de espaço, tempo, interfaces e funções performativas que estão conectadas em uma estrutura sofisticada usando tecnologias de computação" (Benford e Giannachi, 2011, p. 15).

Se, por um lado, tinha-se ciência da escassez de recursos tecnológicos disponíveis no ambiente acadêmico para pesquisa-criação, por outro lado, tinha-se por pressuposto que todo elemento é passível de afeta os sentidos. Assim, grande parte do processo de criação se constituiu na fabricação de recursos para provocar sensações, tais como texturas, sonoridades, provocações corporais dos performers e interações com o experimentador.

2. Instalação sensorial: imersão, trajetórias e ilhas

A primeira questão enfrentada na investigação dizia respeito à definição do espaço. No propósito de promover uma experiência sensorial intensa, surge a necessidade de ruptura com o modelo tradicional da expectativa teatral em favor de uma vivência espacial imersiva.

A imersão constitui uma experiência incorporada, que no campo da neurociência diz respeito ao estado de plena união do corpo e da mente, tão discutido no Ocidente desde a cisura proposta por Platão. No pensamento do filósofo, o corpo estaria atrelado aos desejos da carne, ao mundano, enquanto a mente corresponderia às ideias associadas à pureza do espírito, ao divino. Esta teoria explícita uma binaridade e valora o pensamento racional na relação com o corpo. É na contramão dessa divisão que se buscava promover no espectador um estado de vivência em que o mental e a energia corporal estivessem fundidos. O estado imersivo se opõe então à dissociação corpo e mente sustentada pelo filósofo grego.

Em O que se vê ao fechar os olhos, escolheu-se então criar uma instalação teatral, onde o espectador pudesse experienciar estímulos de diferentes naturezas, muitos dos quais provocados simultaneamente. É sabido que a instalação, enquanto forma de expressão artística, surge no campo das artes visuais em um movimento de saída da tela e ocupação do espaço pelos artistas. No campo do teatro, a instalação é um conceito bastante recente. Stephan Baumgartel conclui que os procedimentos teatrais na operação da encenação contemporânea se aproximam da ideia de instalação, pois

criam arranjos cênicos que misturam espacialmente o real e o ficcional. Performativamente, eles fazem oscilar as modalidades de representar, performar, e ser do fenômeno cênico. No que diz respeito à relação com o espectador, esses procedimentos podem romper com a posição fixa e estável do espectador e inseri-lo no espaço cênico em diferentes funções simultâneas [...] O objetivo é criar um diálogo entre espectadores e prática teatral que não focalize o conteúdo, mas principalmente os procedimentos e meios de apresentação; (Baumgartel, 2010, p. 2).

No curso das experimentações, a instalação O que se vê ao fechar os olhos, se organizou como um conjunto de ilhas sensoriais a serem percorridas pelo visitante acompanhado de um performer. No total, foram criadas cinco ilhas sensoriais fixas, isto é, onde o visitante adentra e permanece em diálogo sensorial com o mundo ali proposto e uma móvel, constituída por um carrinho de supermercado com a sua frente retirada, onde o visitante senta e é deslocado em diferentes ritmos e intensidades pelo espaço. As mesmas ilhas compõem dois trajetos, sendo que as entradas de cada trajeto são diferentes e exclusivas para cada pessoa da dupla de visitantes que experimenta a instalação simultaneamente.

Imagem 1: desenho de trajetórias



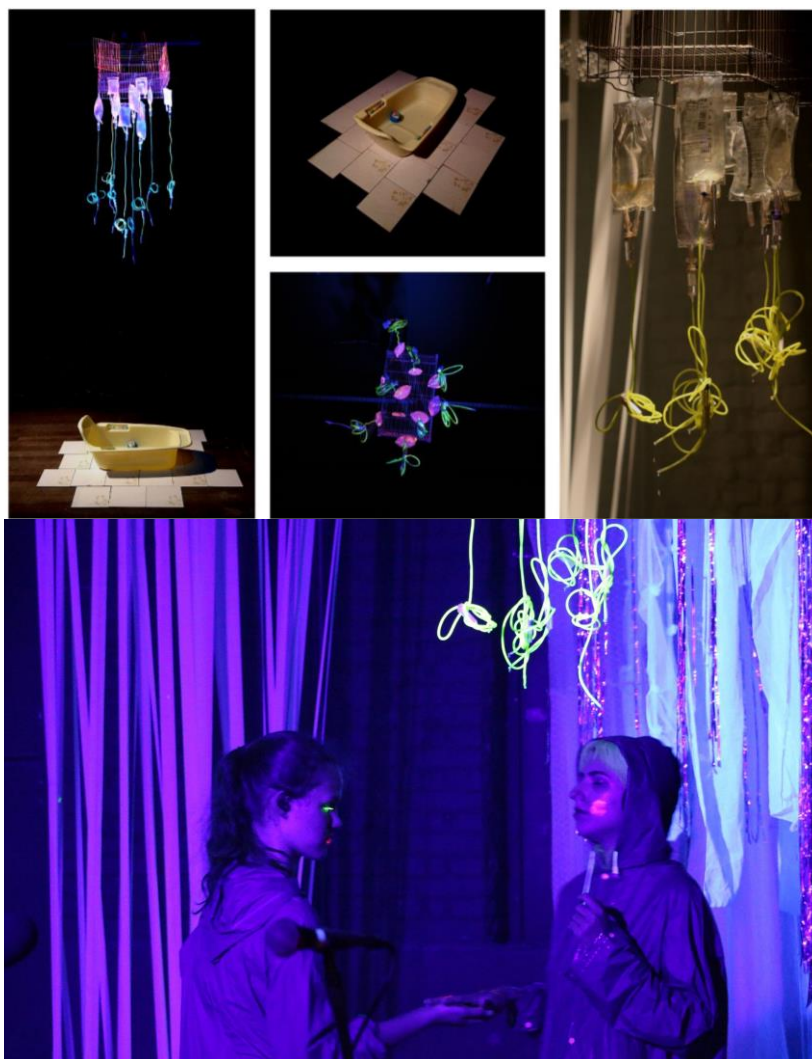
Fonte: acervo da pesquisa (2023).

As ilhas se colocam como espaços sensoriais possíveis de serem ativados quando há a presença de um visitante. O funcionamento está associado à experiência vivenciada no ambiente virtual, onde o espaço só passa a existir quando é acessado pelo usuário. O dispositivo pode ser melhor compreendido a partir da descrição das seguintes ilhas:

Segurar ou soltar o choro, composta por azulejos sob uma caixa de isopor grande cheia de água e bolinhas de gel⁷. Suspensos a uma gaiola encontram-se diversos sacos de soro pintados de neon, que pingam ao longo da instalação.

Imagem 1: mídias ilha segurar ou soltar o choro

⁷ Os recursos foram sendo aprimorados, como se pode ver na imagem quando a caixa de isopor foi substituída por uma banheira de criança.



Fonte: acervo da pesquisa (2023).

O chão lá de cima, exclusiva da trajetória guiada pela performer Pamela, composta por espumas umidificadas, que forram o chão em um retângulo, cobertas por folhas secas. Pelos fones de ouvido a pessoa visitante escuta sons de passos sobre vidros e, através do óculos sensorial que usa, recurso criado a partir de óculos de proteção, manta asfáltica e folhas de raio-x, vê a luminosidade dos movimentos da mão do performer com luva de led.

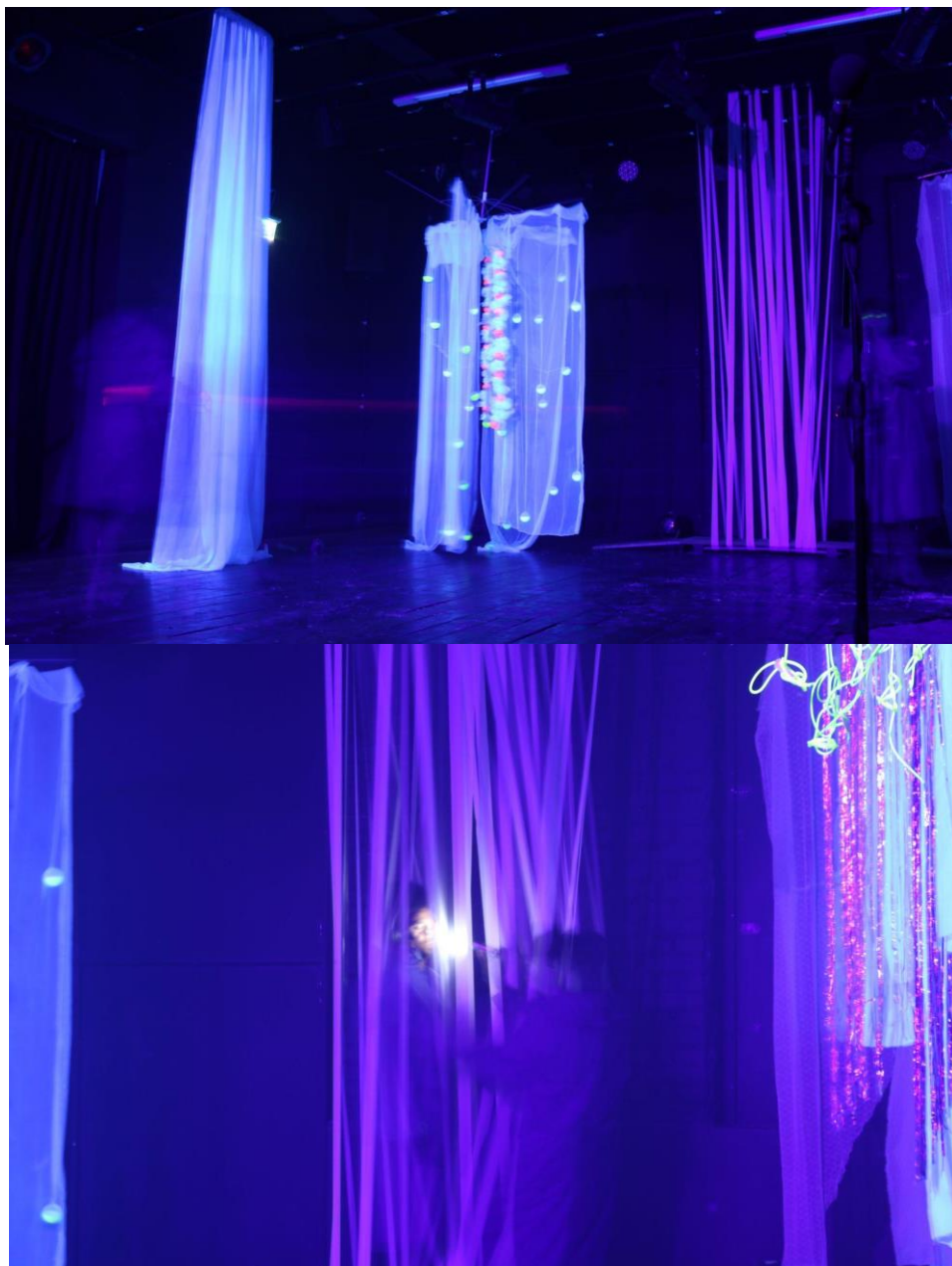
Imagem 2: mídias ilha o chão lá de cima



Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Hora H, exclusiva da trajetória guiada pelo performer Daniel, composta por tecidos suspensos em guarda-chuvas e guarda-sóis, uma ponte de madeira elevada a 5 centímetros do chão e elásticos. Pelos fones a pessoa ouve sons sintéticos. Estando de olhos fechados, mas sem óculos, o performer a guia com a luminosidade de uma lanterna.

Imagem 3: mídias ilha hora h



Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Todas as experiências geram memórias e essas interferem nas experiências subsequentes. Tratam-se de memórias explícitas e, também, implícitas que, segundo Ivan Izquierdo “são as coisas que aprendemos e fazemos memórias delas sem nos dar conta, portanto são implícitas desde a aquisição até a extinção” (2015, 1:16:15’). O grande pesquisador brasileiro do cérebro exemplificava que, no aprendizado de uma língua, associada à memória explícita, há a muita memória implícita, “devido ao que sentimos quando aprendemos tal palavra, ou tal frase, ou tal verso em inglês, ou italiano. Isso se adquire junto, se mistura junto de uma forma implícita, não porque tenham procurado aprender isso” (2015, 1:16:35). As memórias estão na base do processo imaginário. Convocar a

imaginação a partir de sensações significa despertar memórias, pois, como afirma Mc Burney, embora tenhamos a pretensão de achar “que a imaginação dá vida ao que não existe, o que é extraordinário é que, a memória e a imaginação são, na verdade, o mesmo processo bioquímico no cérebro. Você pode lembrar sem imaginar, mas não pode imaginar sem lembrar” (2016, 1:36’). Na realidade, a distinção entre imaginação e memória aparece algo muitas vezes incerto e a experiência da instalação o afirma, conforme relatos de experimentadores:

EXPERIMENTADOR: *Deitei no travesseiro e fechei os olhos. Quando eu era pequeno, deitava e olhava as nuvens se moverem no céu. Acho que inconscientemente, tentei repetir isso.*

Assim, as ilhas funcionam enquanto lugares do despertar da imaginação e da memória do visitante, que experimenta ali sensações resultantes da combinação de estímulos que evocam espaços-tempos distintos do real, construindo teatralidades íntimas.

3. Processo de criação e a artesanania de meios provocadores dos sentidos

O processo de criação se dividiu em fases em uma abordagem livremente inspirada na criação em ciclos (Cycles Repères⁸). Na fase improvisacional, quando não havia estímulos selecionados, cada artista participante do processo levava ao ensaio recursos materiais ou virtuais a serem experimentados como estímulos sensoriais em uma organização espacial criada para o dia, quando mídias diversas eram combinadas pelos performers. Conforme avançavam as experimentações em sala de ensaio, alguns recursos-disparadores eram selecionados, assim como a disposição no espaço.

Após cada fase de experimentação, o processo de pesquisa-criação contemplava uma fase de avaliação, essencial para os avanços do trabalho colaborativo-criativo, pautada nos objetivos da investigação, ou seja, promover alterações da percepção do espectador sobre si, uma desorientação corporal no tempo e no espaço capaz de mobilizar memórias e imaginação.

O processo criativo de O que se vê ao fechar os olhos, envolveu fases de participação de convidados, que vieram não só experimentar as trajetórias sensoriais até aquele momento constituídas, mas fazer o relato das associações pessoais despertadas pelas ilhas sensoriais. Tanto as particularidades do jogo sensível instaurado entre experimentadores e performers-guia quanto os relatos dos primeiros acerca da vivência foram determinantes para a seleção final de estímulos e

⁸ Estratégia de criação usual do trabalho do encenador Robert Lepage na companhia Ex Machina.

combinações. A dinâmica do trabalho consistia em possibilitar à pessoa convidada de atravessar um dos percursos organizados no espaço para aquele dia de ensaio e, logo após, o grupo sentava-se para ouvi-lá, muito mais ouvir do que perguntar.

Relato de ensaio

Porto Alegre, setembro de 2022

PARTICIPANTE 1: fiquei imaginando uma cena, de algum filme que eu nem sei, talvez tenha visto, em alguma igreja, no interior do Nordeste e estava frio, ventando, porque tinha o barulho do sino uma hora. Isso me transportou pra como se fosse um vilarejo no interior, desenho animado até, um lugar meio sombrio assim...

Eventualmente, era pontuado um momento específico, sobre o qual o grupo queria verificar a potência imagética de determinado recurso, como: o que você achou da parte com o “carrinho” em movimento? qual a sensação de se ver no espelho?

Relato de ensaio

Porto Alegre, janeiro de 2023

PARTICIPANTE 14: no espelho, quando a gente se olha que reflete o neon, aparece bem, aí fiquei olhando para mim mesma assim: era eu aqui?

As ambiguidades e diversidade de imagens despertadas por um mesmo estímulo/recurso interessavam ao grupo, pois o propósito era dar espaço à singularidade imagética, à subjetividade no cumprimento de mesmos percursos.

À medida em que a obra era organizada em torno da qualidade da experiência sensorial e não de uma narrativa previamente concebida e a ser representada ou performada, uma mudança nas atribuições artísticas do ator e da atriz se impôs e, por consequência, na forma de identificá-los.

Como esses artistas têm por tarefa principal, não a representação ou a interpretação, mas construir um jogo com o corpo do visitante, promovendo sensações, a noção de performer pareceu mais adequada aquilo que os atores executam. Isso porque, conforme definição de Pavis, o performer é aquele que fala e age em seu próprio nome (enquanto artista e pessoa) e como tal se dirige ao público, ao passo que o ator representa sua personagem e finge não saber que é apenas um ator de teatro. O performer realiza uma encenação de seu próprio eu, o ator faz papel de outro” (1999, p. 285).

Também a denominação de espectador passou a não atender às peculiaridades da experiência vivenciada pelo visitante na instalação proposta. A pessoa não contempla uma obra, na realidade, ela a experimenta ao realizar o circuito sensorial proposto. Assim, passou-se a designá-la como experimentadora. Enquanto a expressão espectador carrega o sentido de recepção, ou seja, o sujeito que aprecia o dizer e o fazer de outrem, o experimentador corresponde ao sujeito que age, que vivência.

4. Dramaturgia sensorial

A dramaturgia de O que se vê ao fechar os olhos não foi estruturada por uma narrativa, mas por disparadores de sensações. A fim de oferecer ao visitante um momento de escuta de seu próprio corpo e de devaneio imagético movido pelas sensações, experiência distinta daquela da vida comum, alguns princípios se colocaram de início.

Primeiro, tensionamento sensorial pela exposição simultânea do corpo do/da experimentador/a, a estímulos não complementares, de forma a evitar respostas associativas óbvias. Segundo, a supressão da visão, sentido dominante no ser humano contemporâneo, para potencializar os demais captadores sensoriais. No intuito de promover na/o visitante um estado de perturbação da percepção do seu próprio corpo, decidiu-se por inibir o sentido da visão do visitante, por meio da utilização de um par de óculos sensorial ou pela simples demanda para que fechasse os olhos. Na base da estratégia está o pensamento de Merleau-Ponty, para quem a visão tem papel determinante na experiência sensorial do sujeito acerca de seu próprio corpo, à medida em que o olhar articula a relação do corpo com os objetos do mundo.

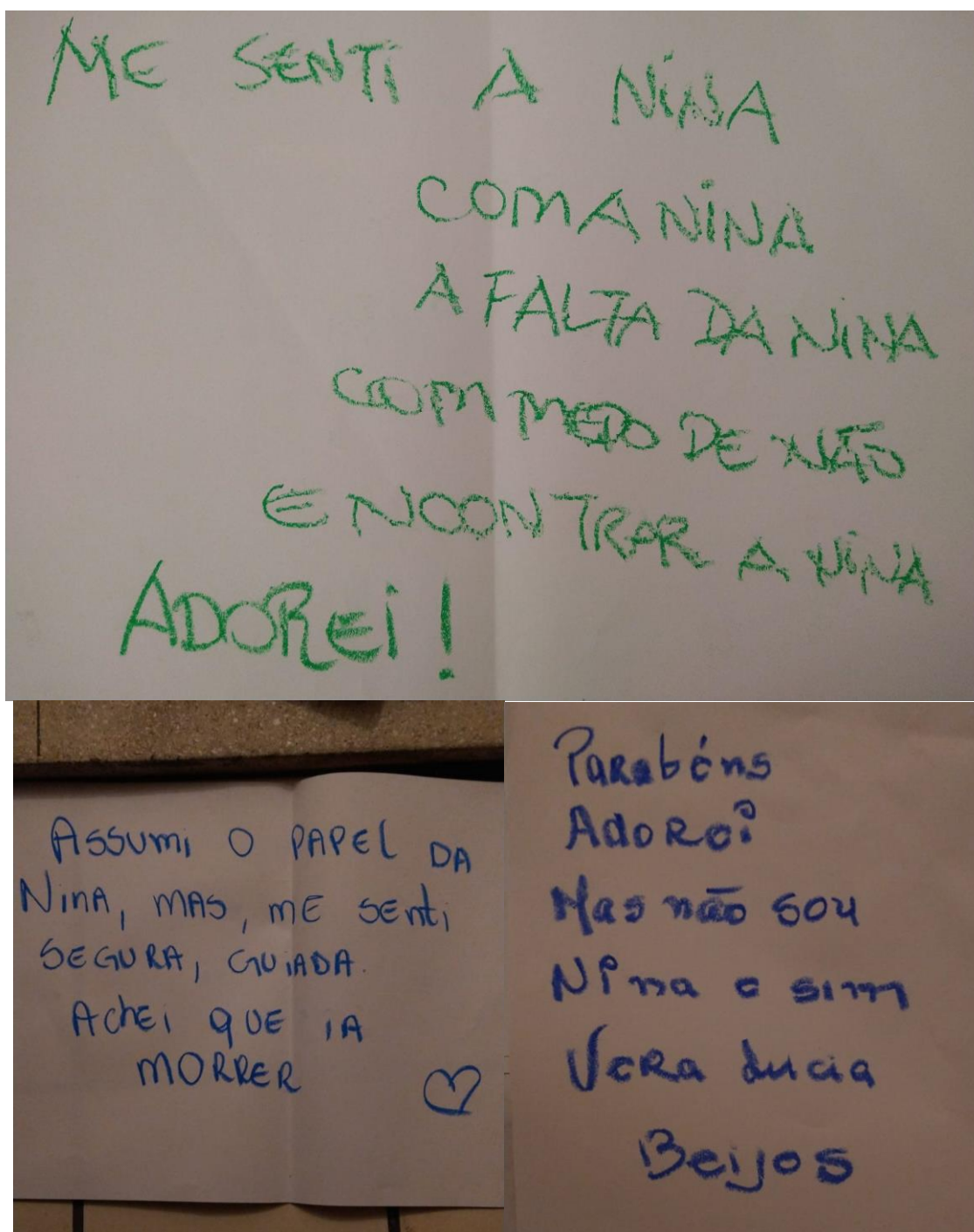
A mesa diante de mim mantém uma relação singular com meus olhos e meu corpo; só a vejo se estiver no raio de ação deles; acima dela, está a massa sombria de minha frente, em baixo, o contorno mais indeciso de minhas faces, ambos visíveis no limite, e capazes de escondê-la, como se minha própria visão do mundo se fizesse de certo ponto do mundo (1964, p. 18-19).

A visão inibida no percurso é, ao final, devolvida e cada visitante que descobre seu próprio rosto no espelho. No movimento do olhar, o visitante parceiro e os performers guias são reconhecidos. O retorno ao aqui e agora é então restaurado e a experiência já é memória.

Em sua composição final, a dramaturgia se caracteriza por uma sequência de vivências sensoriais previstas e promovidas pelos performers a partir de materiais diversos. No avançar do processo, buscou-se inserir como recurso palavra, no caso expressões, sem, no entanto, oferecer uma ancoragem narrativa: **Nina? onde você está? Venha ver o que eu trouxe! Cadê a Nina?** Inseridas em momentos distintos da trajetória, repetidas e associadas a estímulos táteis diversos, as expressões não apontam para uma narrativa específica, mas confrontam o fluxo imagético do visitante evocado pelas sensações nas quais ele encontra-se submerso. Interessava reconhecer as tramas realizadas, por cada visitante, entre as sensações corporais e a camada da linguagem. Mais especificamente, tinha-se por objetivo identificar a potência das sensações em relação à palavra e vice-versa. A indeterminação

da identidade de Nina na instalação tem promovido uma diversidade de dramaturgias, conforme atestam alguns dos depoimentos de experimentadores abaixo apresentados

Imagens 4: Relatos de experiência



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Conclusão

Ao final desse trabalho de investigação e criação, a instalação propõe, em sessões de 30 minutos, que dois experimentadores realizem uma trajetória sensorial, onde suas certezas são desestabilizadas, o eu se confunde com o outro a ponto de perder-se sem estar desamparado. A escolha pela construção de um dispositivo imersivo coloca o corpo do espectador no centro do processo de criação, no caso da instalação as estratégias composicionais experimentadas dizem respeito à quebra de frontalidade, ao emprego de tecnologias de produção e transmissão 3D, à dramaturgia do texto, da palavra, escrita e performada em primeira pessoa, com a abstração da visão do público e consequentemente o ocultamento do corpo do performer/ator, que desloca o conflito intersubjetivo da personagem, integrando dramaturgicamente o público na cena.

Finalmente, parece importante destacar o caráter político impresso no investimento da sensorialidade do espectador. A vida contemporânea tem submetido os corpos a um número de modalidades de estímulos cada vez maior e a tensões sensoriais cada vez mais diversas. No cruzamento sensorial intenso e diversificado da vida comum, o tempo consagrado à percepção sensível parece, porém, comprometido. Os corpos elegem seus pontos de atenção pautados na economia da maior produtividade e do menor gasto do tempo. O percurso realizado em O que se vê ao fechar os olhos, oferecesse aos corpos dos experimentadores um espaço-tempo outro que não aquele da vida ordinária, onde a percepção sensível tem lugar privilegiado. Trata-se de constitui uma teatralidade do sensível; um espaço-tempo onde os ouvidos fazem ver, o tato orienta o movimento. Diante de um mundo conturbado pela violência e por catástrofes climáticas, aposta-se no deslocamento funcional ordinário dos sentidos dos corpos como meio de fomentar novas formas de estar e agir no mundo, de estimular uma presença não automatizada.

Referências

BENFORD, S.; GIANNACHI, G. **Performing Mixed Reality**. Cambridge, 2011.

BERTHOZ, A; ANDRIEU, B. **Le Corps en Acte**. Nancy: Presses Universitaires de Nancy, 2010.

BAUMGÄRTEL, S. Encenação enquanto instalação: reflexões sobre a estrutura tectônica do arranjo espetacular pós-dramático. In: **Anais do I Colóquio Internacional Arquitetura, Teatro e Cultura**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2010.

IZQUIERDO, Ivan. Vídeo (1:55:31') **Palestra com Ivan Izquierdo no Teatro da Univates - 14/05/2015**. Publicada pelo canal TV Univates: 2015. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago. 2023.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E. **A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana**. Porto Alegre: Artmed, 1992.



BIOTECNOLOGIAS DA CENA: *generética* do *corpuluz* e filosofia estética das *encruzitravas*

BIOTECHNOLOGIES OF THE SCENE: *bodylight gender-ethics* and the aesthetic philosophy of *encruzitravas*

BIOTECNOLOGÍAS DE LA ESCENA: la *generética* de *corpuluz* y la filosofía estética de las *encrucitravas*

Dodi Tavares Borges Leal
<https://orcid.org/0000-0002-1875-8616>¹

Resumo

Quais os limites do corpo e da tecnologia? Para que a cena teatral torne-se uma interface entre os aparatos orgânicos e maquínicos, ela precisa atender a quais pressupostos? De que modo as experiências atitudinais de gênero se organizam em valores estéticos e éticos da teatralidade? Este ensaio visa analisar alguns elementos provenientes das obras do teatrólogo brasileiro Augusto Boal e do filósofo espanhol Paul Preciado a fim de compreender o estatuto das biotecnologias da cena teatral atual. Considerando as corporalidades maquínicas e as tecnologias de gênero como imbricamentos que convocam a pensar os estremecimentos da ontologia diante dos discursos do “fim do corpo” e do “fim do gênero”, este estudo toma a composição *corpuluz* como um sintagma da inseparabilidade do circuito orgânico-maquínico. Para além do campo da iluminação cênica ou de outros dispositivos tecnológicos do fazer teatral, este texto aborda também alguns conjuntos conceituais que solicitam novas reflexões. Neste sentido, o pensamento sensível elaborado por Boal (2009), por exemplo, hoje poderia tensionar-se com as biotecnologias do pornopoder e com as estéticas dos tecnoecossistemas, como nos incita Preciado (2018). As decisões éticas de gênero da contemporaneidade, aqui cunhadas de *generética*, promovem inflexões transfeministas que se organizam não em encruzilhadas, mas em *encruzitravas*.

Palavras-chave: Corporalidades e tecnologia. Filosofia estética. Augusto Boal. Paul Preciado. Estudos de gênero.

Abstract

What are the limits of the body and technology? For the theatrical scene to become an interface between organic and machinic apparatuses, what assumptions does it need to meet? How are attitudinal experiences of gender organized into aesthetic and ethical

¹ Universidade Federal do Sul da Bahia, Professora Adjunta. Líder do Grupo de Pesquisa “Pedagogia da Performance: visualidades da cena e tecnologias críticas do corpo” (CNPq/UFSB).

values of theatricality? This essay aims to analyze some elements from the works of Brazilian theater writer Augusto Boal and Spanish philosopher Paul Preciado in order to understand the status of biotechnologies in the current theater scene. Considering machinic corporeality and gender technologies as overlaps that invite us to think about the tremors of ontology in the face of the discourses of the “end of the body” and the “end of gender”, this study takes the *bodylight* composition as a syntagm of the inseparability of the organic circuit -machine. In addition to the field of stage lighting or other technological devices used in theatrical production, this text also addresses some conceptual sets that require new reflections. In this sense, the sensitive thinking elaborated by Boal (2009), for example, today could be in tension with the biotechnologies of pornopower and the aesthetics of techno-ecosystems, as Preciado (2018) encourages us. Contemporary ethical gender decisions, here coined *genderetics*, promote transfeminist inflections that are organized not in crossroads, but in *encruzitras*.

Palavras-chave: Body and technology. Aesthetic philosophy. Augusto Boal. Paul Preciado. Gender studies.

Resumen

¿Cuáles son los límites del cuerpo y la tecnología? Para que la escena teatral se convierta en una interfaz entre los aparatos orgánicos y maquínicos, ¿qué supuestos debe cumplir? ¿Cómo se organizan las experiencias actitudinales de género en valores estéticos y éticos de la teatralidad? Este ensayo tiene como objetivo analizar algunos elementos de las obras del teatral brasileño Augusto Boal y del filósofo español Paul Preciado con el fin de comprender el estatus de las biotecnologías en el panorama teatral actual. Considerando la corporalidad maquínica y las tecnologías de género como superposiciones que invitan a pensar en los temblores de la ontología frente a los discursos del “fin del cuerpo” y el “fin del género”, este estudio toma la composición *cuerpuluz* como un sintagma de la inseparabilidad del circuito orgánico-máquina. Además del ámbito de la iluminación escénica u otros dispositivos tecnológicos utilizados en la producción teatral, este texto también aborda algunos conjuntos conceptuales que requieren nuevas reflexiones. En este sentido, el pensamiento sensible elaborado por Boal (2009), por ejemplo, hoy podría estar en tensión con las biotecnologías del pornopoder y la estética de los tecnoecosistemas, como nos anima Preciado (2018). Las decisiones éticas de género contemporáneas, aquí acuñadas como *generéticas*, promueven inflexiones transfeministas que se organizan no en encrucijadas, sino en *encrucitras*.

Palavras-chave: Corporalidades y tecnología. Filosofía estética. Augusto Boal. Pablo Preciado. Estudios de género.

A questão é que quando se fala em estética fala-se como se ela fosse a ciência do belo como eu já ouvi falar, e não é nada disso. A palavra

estética, como eu falei para você, a semântica é um campo de batalha, você inventa uma palavra e já vem os mais fortes querendo levar a palavra pra eles.

Conversa com Augusto Boal (BOAL In: LEAL, 2017)

O que é uma cena biológica? A técnica teatral é uma entidade viva? De que forma a realização de espetáculos online, aulas em telas e reuniões em rede configuram um ecossistema estético? Se a condição biológica da cena se indissocia da tecnologia, seriam os processos ético-teatrais de gênero uma relação equivalente da *generética* com a genética?

Os imbricamentos biotecnológicos da cena não se dão apenas pela presença de equipamentos eletrônicos e estão muito além da especulação da permanência ou não das corporalidades como dispositivo teatral. É no questionamento em si do estatuto-estético da tecnologia distanciada de uma ontologia purista, e na interrogação da organicidade cênica que rompe com um essencialismo da ideia de natureza.

Se corpo é engenharia e tecnologia é natureza, o que é então a estética? Se consideramos, com Boal (2009) que a estética é um campo de disputa entre forças hegemônicas e dissidentes, é preciso que notemos que o processo histórico da filosofia estética ocidental de definição de corpo enquanto natureza e de tecnologia enquanto cultura da espécie, serve a um projeto colonial de dominação. A estética enquanto ponte epistêmica da biologia com a engenharia está falida.

Ao compreendermos com Preciado (2018) que a *bioestética* do corpo é farmacopornográfica, indissociamos a produção tecnológica enquanto espaço de produção de vida. Neste sentido, a linguagem estética da imagem, do som e da palavra precisam corresponder a algo além da ideia de Boal de estética no escopo do projeto dos Direitos Humanos. A supremacia da espécie humana em relação a outras formas de vida está diretamente relacionada à naturalização da tecnologia enquanto gente, da máquina enquanto corpo, da eletrônica e inteligência artificial enquanto organicidade. Pode a estética ser anti-especista?

A tecnologia é imaginada como mais humana do que muitos seres humanos. O lixo tecnológico, por sua vez, revelam muito mais do que a acumulação de componentes de ferro. Todo o fator inflamável, poluente e contagioso da tecnologia descartável é não apenas o sinal de sua composição de química orgânica, mas também aponta para os sedimentos energéticos de trabalho humano (muitas vezes trabalho escravo e/ou infantil) para coleta, distribuição e descarte dos restos tecnológicos. A força de vida é acúmulo orgânico sedimentado na ferraria de cobalto, manganês e seus similares. A perecibilidade dos aparelhos tem parâmetros próprios, mas corresponde aos ciclos de vida do corpo.

“Palavra, som e imagem são as mais poderosas formas de comunicação do ser humano. Devem ser democratizadas como a terra, a água e o ar” (BOAL, 2009, p.92). De acordo com Boal, a estética é um direito humano. Neste sentido, interrogamos sobre as prerrogativas que conferem o estatuto de humanidade às tecnologias e, conseqüentemente, o direito à estética atribuído às máquinas. Podem a palavra, o som e a imagem ser a fissura férrea do orgânico? Quais os valores ético-estéticos da reivindicação de Direitos Humanos para as máquinas e de direitos tecnológicos para o corpo humano?

Ora, para tomar apenas a palavra como campo estético de invenção anticolonial, a partir da sugestão de Boal, a ruptura com a lusofonia parece ser um projeto linguístico que não pode reduzir-se a aferição de "neologismos". “A arte não necessita ser figurativa para figurar, como não são necessárias palavras para pensar” (BOAL, 2009, p.83). A palavra anticolonial é biotecnológica pois reconhece a matéria orgânico-maquínica como agente linguístico de indicar o corpo da palavra hibridizada com a tecnologia da palavra corpo.

Quem tem medo das rupturas de linguagem? Quem sai da zona de conforto com a inventividade de novas palavras que cindem com a colonialidade linguística? Se o pensamento poético é perigoso para a racionalidade cisbranca ocidental, preconizamos aqui que a construção poética é exercício incontornável da filosofia estética. Almeja-se que a inspiração criativa do exercício da criação de novas imagens, sons e palavras seja parte de um percurso de anticolonização, combate ao negacionismo científico e da necropolítica/necapolítica (LEAL, 2020a). “Vocabulários buscam a precisão e, contraditoriamente, favorecem a ambigüidade porque necessitam ser interpretados” (BOAL, 2009, p.69).

A palavra, a mais grandiosa invenção humana — o fogo não foi invenção, foi descoberta! — vem ocupar espaços que antes pertenciam ao Pensamento Sensível. A palavra é axial entre o sensível e o simbólico. Não é o limite entre um e outro: espraia-se pelos dois. Palavra tem corpo e alma. (BOAL, 2009, p.64).

Analisaremos neste ensaio como o pensamento sensível investigado por Boal (2009) pode ser diretriz para averiguarmos processos atuais em que as configurações corpo/tecnologia nos convoca a recriarmos linguagem e entendimentos. Apresentaremos, assim, os tópicos *corpuluz*, *generética* e *encruzitrava* no intuito de examinar as teatralidades tendo em vista as biotecnologias do pornopoder e as estéticas dos tecnoecossistemas (PRECIADO, 2018).

Adicionamos uma breve reflexão do que seria a *Fimlologia Estética*, tendo em vista a emergência das imagens Hollywoodianas do apocalipse para os estudos do futuro, no qual o fim

apresenta-se como único imaginário de futuro, o que nomeei de **finturo** em outro texto (LEAL, 2021). A noção de COR-PÓ, então, conclui o ensaio indicando a **cor** e o **pó** como nano-elementaridades do corpo na biotecnologia cênica, estando em diálogo constante com outro atributo sensível da imagem, da palavra e do som do corpo digital: os pixels. E, perguntamos, de que forma a noção de cor-pó em pixel equaciona a noção de neurônios estéticos de Boal (2009)?

Corpoluz

Ao se referir ao processo estético de apreensão do mundo por bebês, Boal (2009 p.60) afirma que “confrontado à luz de holofotes, seu corpo se retrai em sofrimento, mas se pacifica se exposto à suave luz azul”. Esta constatação nos incita à reflexão: quais as moções psicossociais da iluminação? A luz sofre? O corpo ilumina? A que serve o projeto separacionista e binário entre luz e corpo?

Questionar o binômio corpo/tecnologia é perceber que estes são fenômenos contíguos e mestiçados. Tecnologia é corpo, e corpo é tecnologia. Assim, o que o ILUMILUTAS² tem feito é repaginar os estudos da iluminação cênica que mais do que desatualizados de carga de conteúdo social, encontram-se dicotomizados em um paradigma cartesiano onde supostamente pensar uma luz das desobediências de gênero é ter um aparato tecnológico de iluminação que seja capaz de expressá-la esteticamente. Ou que, outro exemplo, para pensar uma luz dos corpos negros bastaria apenas o avanço de um aparato tecnológico de iluminação que seja capaz de expressá-los esteticamente.

A avenção LUZVESTI³ visa exatamente romper com essa dicotomização corpo/tecnologia. Indicamos, assim, que as transgeneridades são uma tecnologia do social e a luz é uma organicidade tópica de gênero. Ao passo que as negritudes são uma tecnologia do social e a luz é orgânica e um dispositivo tópico dos processos étnico-raciais.

De acordo com Patzdorf (2019), o corpo não é um objeto perscrutável. Eu complemento: a luz não ilumina o corpo; a luz hoje é orgânica, a luz é corpo. E, não esqueçamos de notar também que sexualidade é tecnologia. Classe social é tecnologia. O gênero não é um objeto perscrutável, o gênero é dispositivo produtor de luz. Os processos étnico-raciais não são um mero assunto social, os processos étnico-raciais são tecnologias avançadas de produção de iluminação. Não há uma luz das

² ILUMILUTAS é um projeto de pesquisa e extensão em iluminação cênica e processos sociais que coordeno desde 2019, está vinculado ao curso Artes do Corpo em Cena do Centro de Formação em Artes e Comunicação da Universidade Federal do Sul da Bahia. Disponível em: <https://dodileal.wixsite.com/ilumilutas>, acesso em: 29/05/2021 às 10h48 (Santa Cruz Cabrália, Brasil).

³ LUZVESTI, conceito que criei para tratar da força lírica da expressão das desobediências de gênero a partir da performatividade da luz cênica (LEAL, 2018a, 2018b).

mulheres. A luz é mulher. E as mulheridades somos uma tecnologia do social. E se ainda não se percebeu, digo para que fique explícito: a luz não é cis, a luz é trans.

(...) diante do pacto cis-branco-tela, vivemos a *necapolítica digital*. Neste contexto, as redes sociais são um campo alterno de produção de nano volatilidades da vida. Destino talvez mais fabuloso do que fabular. O *Instagram*⁴, por exemplo, é talvez a plataforma mais paradigmática em que, ao passo que produz espaços de acolhimento, expressão e reconhecimento para grupos não-hegemônicos, é também o espaço onde a cooptação é não só assentida, mas desejável. A aferição das histórias é feita em “gramas instantâneas”, nas quais fabular reduz-se a ter *stories* fabulosos. De acordo com Pavis (2015), na análise narrativa, a fabulação pode tanto se referir, de um lado, à história contada ou ação (tendo a categoria *story* como paralelo na crítica anglo-saxônica) e, de outro lado, ao discurso contante ou intriga (tendo a categoria *plot* como paralelo na crítica anglo-saxônica). De fato, o que vivemos com os *stories* do *Instagram* é uma pixelização dos recônditos do que pode a teatralidade em termos de suas formas narrativas de valor especulado. Então, desde uma perspectiva travesti perguntamos: seriam os *stories* do *Instagram* microfábulas do fim da fábula? Os estudos da fabulação do fim a partir da crítica teatral transvestigêneris poderiam, então, indicar a eventualidade de uma repaginação, nas últimas duas décadas, do ideário do filme ‘O Fabuloso Destino de Amélie Poulin’⁵, do início do século, para ‘O Fabular Fim da Travesti Pixelada’.” (LEAL, 2021, p.4-5)

Tradicionalmente, no campo da iluminação cênica, as investigações são carregadas de problemáticas que giram em torno de parafernalias e sofisticações eletrônicas com raríssimos estudos que se dedicam a um olhar filosófico sobre a luz. Ao contrário, estudar a luz a partir dos estudos do corpo expande o olhar tecnicista para que compreendamos tanto a luz como cognição do corpo, como o corpo como cognição da luz. Nesse processo, alguns matizes do corpo podem ser paralaxe para a iluminação cênica, como a indisciplinaridade (LEAL, 2018b). A avenção indisciplinar do corpomídia é uma preconizadora do *corpolutz*, que recusa-se a uma segmentação disciplinar que separa arte de filosofia.

Os corpos vivos são refletores de luz. Ao mesmo tempo, os equipamentos de iluminação são corpos. *Corpolutz* é a indicação não apenas de que os eletrônicos têm a composição química de carbono e não apenas que os corpos têm a composição química de metal. *Corpolutz* é um lembrete de que os estudos da presença devem compreender a presença espiritual e filosófica da tecnologia do corpo e do corpo da tecnologia. A luz indisciplinar não tem padrão, mas também não tem patrão. O

⁴ "Instagram cresce na pandemia e já é 31% maior que Facebook", Monitor Mercantil, de 21 de setembro de 2020. Disponível em: <https://monitormercantil.com.br/instagram-cresce-na-pandemia-e-ja-e-31-maior-que-facebook/>, acesso em 15/1/2021 às 14h46, Porto Seguro - Brasil.

⁵ (França, 2h9min, 2001).

conjunto de cores do *corpuluz*, por sua vez, não está diametrizado na disciplina dos padrões do arco-íris mas instiga indisciplinas do que poderíamos chamar de **anarco-íris**.

Um refletor de luz é um corpo. A luz é filamento de carbono. Os minérios, por sua vez, são sedimentos de carbonos milenares. A separação entre química orgânica e química inorgânica é uma tipologia que não dá conta das presenças invisíveis. As forças invisíveis presentes na luz são o acúmulo espiritual de carbono. A fenomenologia já nos ensinou, há muito tempo, que não é possível a frase “eu vou ascender a luz”, “eu opero a luz”, “eu ilumino”. A regência de luz é dança, por isso anarco-íris. A acepção “fazer iluminação” é mais uma arrogância da espécie humana, o supremacismo que não permite perceber as implicações recíprocas luz-corpo.

As sugestões de “dançar a luz” ou “dançar com a luz” aparecem como experimentações interessantes que rompem com a supremacia da espécie humana no domínio da “técnica da luz”, apontando para caminhos em que se reconhece a luz enquanto uma força viva enquanto tal; incontrolável e inoperável.

Generética

Em 2020, no início da pandemia do novo coronavírus, foi oferecido o curso online “Tecnoética y mundo digital” pela Universidad Carlos III de Madrid, UC3M, Espanha, do qual participei como estudante. Oferecido pelos departamentos de Filosofia e de Engenharia da referida universidade, o curso visa a reflexão de estudos da ética tendo em vista os desenvolvimentos da engenharia tecnológica e os imbricamentos com o corpo e vida humana⁶. Perspectivado nos estudos do futuro da humanidade, o curso tem um grupo de aulas inteiro dedicado ao que a engenharia européia tem chamado de *transhumanismo*.

No entanto, a perspectiva humanista (seguida ou não do prefixo “trans”) nunca contemplou muitos povos não branco-euroestadunidenses. O humanismo pregado pelo mundo ocidental, que ora

⁶ Ementa do curso: “El desarrollo de la tecnología está generando problemas éticos muy interesantes. Por ejemplo, ¿Qué trabajos haremos los humanos y cuáles los robots? ¿Quién tomará las decisiones importantes, humanos o máquinas? ¿Quién controlará la información? ¿Nos transformaremos en ciborgs o en seres modificados genéticamente? En este curso vamos a abordar importantes temas éticos derivados de la revolución tecnológica que estamos viviendo en los últimos años. La tecnología está cambiando nuestras vidas a todos los niveles: el equilibrio de poder a nivel internacional entre los diferentes países, la sociedad y los poderes económicos dentro de cada nación, la organización social y la forma de relacionarnos con nuestros familiares, amigos y compañeros, incluso nuestra propia identidad está sometida a los efectos de la tecnología. En este curso vamos a plantear muchos problemas éticos y a proporcionar herramientas para poder abordarlos. La principal aportación del curso es la combinación de la divulgación de los últimos desarrollos científicos con la reflexión ética. Además, incluiremos vídeos con gran sentido del humor para enriquecer todos los puntos de vista.” Disponível em: <https://miriadax.net/web/tecnoetica-y-mundo-digital>, acesso em: 30/05/2021 às 17h57 (Santa Cruz Cabralia, Brasil).

tenta ser reinventado com um superlativo tecnológico, apesar de pretender-se universal, jamais dará conta não apenas das multiplicidades étnicas do mundo mas, principalmente, da reparação não-tecnológica da ausência de humanismo conferida pela cisbranquitude colonial a muitos povos.

Essa construção quando digo que o corpo ciborgue não será cis-burguês, é porque eles imaginam sim, um transhumanismo onde será o modelo cis e branco que forjará a relação máquina e orgânico. O que estamos fazendo é uma derrocada desses parâmetros hegemônicos, mas é também aquilo que você diz, sobre ser uma ancestral do futuro, porque já somos. Então se houver um pós-humanismo, não é porque veio depois, é porque a gente teve que transformar em pó esse humanismo que está aí. (LEAL *In*: BRASILEIRO e LEAL, 2021, p.18).

“A Ética é uma invenção humana, não fruto maduro da árvore do bem e do mal” (BOAL, 2009, p.17). A *generética*, como formulamos neste ensaio, trata-se, então, de verificar que a biotecnologia é um campo ético do gênero que não alinha-se a um modelo de humanismo branco cisgênero. Ora, como seria possível um corpo ser transhumanista e cisgênero ao mesmo tempo? O que leva o imaginário da engenharia a um evolucionismo cisgênero de corpo ciborgue conjugando consigo, ao mesmo tempo, um processo trans não-transgênero? A *liqueerdificação*⁷ pela qual passam os processos de aburguesamento e neocolonialidade queer estão implicados não com um imaginário de corpo ciborgue agênero, mas com o devir da ciborguia como um possível novo gênero.

“O perigo oposto à palavra inócua é o monopólio do *sensível*” (BOAL, 2009, p.83). A ética de gênero é um processo de pensamento sensível da Teatra da Oprimida na qual é preciso tensionar os padrões cispatriarcais impregnados nas técnicas e epistemologias cênicas de enfrentamento da opressão (LEAL, 2019). A *generética* é uma vivificação da ética tendo em vista não apenas como o transfeminismo provoca a transição de gênero **do teatro para a teatra** (LEAL, 2018a) mas, sobretudo, como nos convoca a perceber nesta decisão a necessidade da tomada de decisão. A teatra pode ser a revitalização do teatro, mas ainda precisamos do fórum. A Teatra-Fórum é uma prática da generética. Assim, incitamos que não é possível ser cis e *queer* ao mesmo tempo, na medida em que o rompimento com os padrões cis-epistemológicos do teatro são incompatíveis com a manutenção inabalável das estruturas de gênero normativas.

⁷ *Liqueerdificação* é um termo que utilizamos aqui para referirmo-nos a um processo colonial do percurso neoliberal que faz o termo queer chegar da Europa e América do Norte para a América Latina, África e Ásia no início do século XX, promovendo uma universalização da experiência de desobediência de gênero com traços padrão (mesma calda queer no liquidificador) e a serviço de uma higienização da multiplicidade linguística das experiências de sexualidade e gênero nas Epistemologias do Sul (LEAL e DENNY, 2018). O termo cuir tem sido utilizado, então, como uma ruptura anticolonial do queer (LEAL, 2021).

Ainda sobre a impossibilidade de um transhumanismo cisnormativo, Donna Haraway nos provoca a um exame aguçado da processualidade ciborgue para além do binarismo corpo/tecnologia tendo como paradigmas imagens ficcionais como a carne-de-metal e a ruptura de um pensamento que atribui incompatibilidade aparente em processos distintos e coexistentes.

(...) a potencialidade de ir além do sonho transhumanista do corpo ampliado, que funda as utopias tecnofixas, assim como de ir além das acusações tecnofóbicas que incidem sobre os ciborgues e todo tipo de trânsito, fusão e hibridismo entre humano/máquina, humano/natureza, técnica/natureza, como uma deturpação da natureza natural. (HARAWAY, 2021, p.1).

A imaginação política é um exercício da ética de gênero. Transgenerificar a espécie é reconhecer os fluxos tecnológicos da transmutação. “Como corpo — e esse é o único ponto interessante sobre ser um sujeito-corpo, um sistema tecnovivo —, sou a plataforma que torna possível a materialização da imaginação política” (PRECIADO, 2018, p.150). De acordo com Brasileiro (2021) a mitologia da travestilidade guarda consigo o escopo da espécie humana como centralidade; sendo a transmutação um fenômeno extremamente comum no Planeta Terra e que denota as mudanças de energia, estruturas, formas, relações e corpo. Neste sentido, transmutar a tecnologia é uma *generética* tão terráquea quanto às modificações de gênero.

Da mesma forma que a *generética*, os processos *estético-raciais* nos ensinam que a ciborguia não pode atrelar-se à colonialidade branca e à colonialidade cisgênera da arte. Neste sentido, as biotecnologias da cena são configurações psico-fisiológicas nas quais a teatralidade digital torna a dimensão atitudinal em fóruns. As coletividades tecnológicas são biológicas na medida em que são generificadas e racializadas. Sendo assim, desdobramos aqui que simultaneamente à demanda de racializar o gênero e de generificar a raça, é preciso generificar e racializar a tecnologia. E este processo é teatral pois coaduna com a ideia de ver-se estando em cena como uma imagem de si existencial (BOAL, 1995) e o que poderíamos complementar aqui de: convocar a própria tecnologia a perceber-se em cena.

Encruzitrava

A crise chinesa, tal como definida por Boal (LEAL, 2015) como o ápice dramático do Teatro-Fórum no qual diante de um conflito (opressão) a/o oprimida/o está diante de um **perigo** e uma **oportunidade** (fazendo menção à composição destes dois ideogramas no mandarim para significar a palavra *crise*) ganhará aqui uma outra abordagem. Se tomamos, primeiramente, o conceito de

encruzilhada, ele parece descrever com mais profundidade a noção à qual Boal referia-se como crise chinesa. A encruzilhada é a gira que faz com que uma dobra narrativa instaure-se em conjunto com as viradas do tempo, fazendo com que cada cruzo aumente as possibilidades e direcionamentos possíveis, desatando alguns nós e atando outros.

As encruzilhadas nos apontam múltiplos caminhos, outras possibilidades. Assim, a compreensão acerca da política emerge também como um saber na fronteira, angariando os espaços vazios, praticando as dobras da linguagem e escapando dos limites propostos por razões totalitárias. Por aqui, a poética é política, emergem outras formas de dizer que reivindicam outro senso. Revela-se a dimensão lúdica da vida e o caráter cruzado das invenções praticadas nas travessias da encruza transatlântica. (RUFINO, 2019, p.82).

A importância dramática do conceito de crise em Boal e a relevância com que o cruzo é discutido na obra de Rufino, nos remetem para além da tentação de forjar uma acepção de *encriselhada* já que o próprio cruzo escapa do rótulo de crise. Cruzos estão mais ligados à magia da decisão, ao feitiço que recai no fluxo da narrativa teatral, às forças invisíveis que agem nas dobras do espaço-tempo. Neste sentido, **travar** (LEAL, 2021) tem sido a acepção que remete tanto a uma generética na qual os fluxos éticos de gênero serão inscritos em cada lance do caminho como também, e principalmente, ao enguiçamento das normas que permite a libertação em fluxos inimagináveis ao sistema. A *encruzitrava* é, assim, uma convocação para a quebra das correntes do cispatriarcado que faz da norma sua condição de dominação. Inclusive no âmbito digital.

As encruzitras são incidências que estão muito em voga nos espetáculos teatrais online desde a pandemia do novo coronavírus⁸. O que acontece quando a conexão trava? É um lembrete de que a Internet não dá conta das forças de conexão espirituais e sociais que agem na atmosfera. Travar é sinal de ruptura do script à maneira dos improvisos provenientes dos acidentes e “esquecimentos de texto” das apresentações teatrais pré-pandêmicas. A encruzitrava é digital na medida em que nos convoca a uma resistência à cooptação da somatopolítica neoliberal (PATZDORF, 2021), a qual promove o desencantamento, disciplinamento e esgotamento.

Travar é romper com o cispatriarcado branco que rege o neoliberalismo. Pessoas transgêneras vivemos constantemente a performance da ruptura com o capitaliCISMO (LEAL, 2018a). Neste sentido, lutar contra o epistemicídio vivido por corpos não hegemônicos também passa pela

⁸ Para uma reflexão crítica sobre as dinâmicas da pandemia do coronavírus na ordem política global tendo em vista epidemias virais com estágios anteriores (sífilis e hiv/aids), ver Preciado (2020a).

reestruturação dos modos epistêmicos de se conceber os saberes. Em carta que escrevi ao Paul Preciado, publicada no catálogo da 7a Mostra Internacional de Teatro de São Paulo (MITsp), faço alguns apontamentos epistêmicos em torno da ideia de uma Filosofia Trans do teatro. E aqui perguntamos: *não seria a teatra uma encruzitrava do teatro?*

Ao tomar a transgeneridade como epicentro epistêmico desobediente de gênero para esta reflexão, logo poderíamos formular a primeiríssima questão: estamos a tratar de pedagogias trans? Ou, proposta de outra maneira a pergunta, e talvez ousando instigar o campo filosófico que você tem debulhado em tua obra, nos últimos anos (para o nosso deleite): em que medida há saberes que poderíamos denominar como saberes trans? (LEAL, 2020b, p.307).

De acordo com Preciado (2020b), desde meados do século XX, e tendo embrião os modelos arquitetônicos da interiorização da masculinidade no espaço doméstico nos Estados Unidos pós-Guerra, a estrutura do panóptico tornou-se, no mundo ocidental, um panóptico sexual onde o urbanismo e os espaços de habitação são regidos pelo pornopoder. A subjetividade da ponografia encontra na digitalização seu ápice rizomático que mediatiza os limites do corpo em ambiências virtuais de prazer, desejo, afeto e relação (PATZDORF, 2019). Em outras palavras, a tecnologia opera esquemas de vida farmacopornográficos nos quais o neoliberalismo não é um enclave, mas uma condição de sua perpetuação. “Podemos pensar a Pílula como um panóptico químico leve, portátil e individual com o potencial para mudar o comportamento, programar ações, regular a atividade sexual, controlar o crescimento da população e a pureza racial e redefinir a aparência sexual (...)” (PRECIADO, 2018, p.220).

É preciso notar que não há separação possível entre os tecnoecossistemas e a biopolítica. Travar a ecologia é promover novas articulações em que reconhecemos, primeiramente, que a cibernética e os elementos são provenientes do mesmo mundo interligado. Travar é a episteme da teatra porque também é a episteme e a pedagogia do terreiro. “O terreiro, a roda, a equina, o barracão e todo e qualquer tempo/espaço em que o saber é praticado em forma de ritual está a se configurar como um contexto educativo de formações múltiplas” (SIMAS e RUFINO, 2018, p.46). Travar é recusar-se ao projeto de uma espécie global e também uma recusa ao reducionismo binário de corpo ou máquina. É preciso novas parentalidades para além do reprodutivismo da espécie humana. Reconhecendo, ao mesmo tempo, os fluxos históricos da geopolítica que se inscrevem na tecno-ecologia.

O rato implantado e o guerreiro de carne-de-metal parecem ser ciborgues paradigmáticos, os garotos-propaganda pós-modernos perfeitos para

campanhas publicitárias da Nova Ordem Mundial. (...) Essa ordem surgiu das reações de fusão entre a Guerra Fria e a corrida espacial, e dos turbulentos fluxos planetários de capital na segunda metade do Segundo Milênio Cristão. As práticas que unem a família global em uma matriz generativa não são meros arroubos metafóricos da imaginação; essas práticas são, ao mesmo tempo, agressivamente materiais e irreduzivelmente imaginárias. São processos da tecnociência que destroem e constroem o mundo. (HARAWAY, 2021, p.2-3).

A encruzitrava nos convoca a pensar como estabelecemos as relações intra-interpessoais e tecnoecossistêmicas. Se temos com Haraway (2016) a acepção ao projeto *não faça bebês, faça parentes*, compreendendo a biologia da reprodução da espécie como um dos projetos que mais corroborou a dominação supremacista do humanismo no chamado Antropoceno, a encruzitrava apresenta novos caminhos de parentalidades que expandem os modelos hegemônicos sexo-gênero-raciais. Mas é preciso pensar a ecologia das encruzitras para além de uma visão ingênua das relações entre espécies. “É fácil acreditar que nas águas do oceano misterioso o peixe gordo come o magro; difícil é pensar que, embaixo da terra firme, fortes raízes buscam nutrientes, esfomeando as fracas. A vida come a vida” (BOAL, 2009, p.17).

Preciado (2016) nos apresenta em Manifesto Contrassexual a necessidade de revermos os contratos afetivos que firmamos, levando a um profundo estremecimento de práticas onde o gozo e o prazer se dão em função da monogamia, casamento, propriedade sobre o corpo gerado a partir do sexo, etc. A parentalidade das encruzitras advogam não o casamento como prática relacional, mas o *causamento*. Enquanto o casal visa habitar uma casa, gerando toda uma demanda arquitetônica de família tradicional brasileira, *o causal visa habitar uma causa*. Causar, da perspectiva das encruzitras, é estabelecer relações em que o apreço a uma luta comum floresce o afeto.

A propósito, neste início de século XXI, a cisgeneridade branca de esquerda intenta constantemente *aliar-se* ao perspectivismo ameríndio, afro-brasileiro e transgênero buscando apoiar a transformação da sociedade. No entanto, a aliança remete a um objeto clássico do casamento monogâmico e, conseqüentemente, à propriedade sobre o corpo de outra pessoa. Ao mesmo tempo, no Brasil bolsonarista, aliança é um conceito veiculado pela extrema-direita conservadora que inclusive institucionalizou-se em partido (Aliança pelo Brasil). A encruzitrava indica noções avermelhadas de firmar relações em *causamento*: o companheirismo. “*Há que se tomar partido: juntar-se às/aos que lutam contra todas as formas de opressão, em todo o mundo!*” (BOAL, 2009, p.36). Daí meu *causamento* não apenas com Boal e com Preciado, mas com toda a rede de

causamentos que instauramos em nossos companheirismo múltiplos de luta afetivo-sexual-imaginária.

Fimlologia Estética

“O fim da história da arte não é mais capaz de impressionar quem já se habituou à questão do fim da arte” (BELTING, 2012, p.11). Os estudos da história da arte dedicam-se nas últimas décadas às especulações em torno dos limites ontológicos do modernismo, a fluidez das linguagens artísticas e, sobretudo, a interveniência das redes digitais como prática epistêmica da arte (PRADA, 2015). Acrescentamos aqui que o fim, enquanto tal, é um objeto de estudo da Filosofia Estética. O tópico do fim neste campo então, chamaremos de ***Fimlologia Estética***.

O fim na Filosofia Estética não é imanência, é transcendência. “A raiz da compreensão de que objetos estéticos seriam sempre objetos imanentes é uma determinada *teoria filosófica sobre a percepção*” (REICHER, 2009, p.92). Acontece que o discurso do fim é um mecanismo neoliberal de vendabilidade, de atenuação do desespero e de maior domínio de grupos não hegemônicos. No artigo *Fabulações travestis sobre o fim* (LEAL, 2021) indico que as noções de “fim da espécie”, “fim do mundo”, “fim do gênero” e “fim do teatro” instauram uma comercialidade das potências produtivas de grupos racializados e generificados do Sul global em um modelo que Mombaça (2020) nomeou de *plantação cognitiva*.

Já no texto *A arte travesti é a única estética pós-apocalíptica possível? Pedagogias antiCISTêmicas da pandemia* (LEAL, 2020a) estabeleço o argumento de que a imagem apocalíptica Hollywoodiana de um futuro desolador com bombas, asteróides, guerras e ruas em chamas não dá conta de pensar as destruições e apocalipses do futuro que vivemos hoje. Ora, já vivemos no após-Calypso⁹. O após-Calypso é uma pergunta-lembrança: o que pode a arte após e a partir das consequências e desastres promovidos pela Indústria Cultural?

A *Fimlologia Estética* é também um exercício de reflexão sobre o Fim da Filosofia e o Fim da Estética enquanto esfacelamento do mundo moderno ocidental e colonial que as fundou. O fim de uma Filosofia Estética cisbranca é o ensejo de novos ideários e de novas forças em ação (a estética cisbranca é uma castração da própria potencialidade da estética, matizada em encruzitavas). Neste sentido, a agenda de alfabetização estética precisa racializar-se e generificar-se. “A castração estética vulnerabiliza a cidadania obrigando-a a obedecer mensagens imperativas de mídia, da cátedra e do

⁹ Em referência aos desdobramentos da Indústria Cultural e da apropriação econômica de processos musicais como a banda amazônica Calypso.

palanque, do púlpito e de todos os sargentos, sem pensá-las, refutá-las, sequer entendê-las!” (BOAL, 2009, p.15). O encantamento do mundo (SIMAS e RUFINO, 2020) balizado pela generética é um encantramento estético do mundo (LEAL, 2021).

Mas, estaria a Filosofia Estética preparada para estudar seu próprio fim? A Filosofia da Decapitação de Paul Preciado parece-nos um caminho inexorável da *Fimlologia Estética*:

Eis aqui o desafio e a tentação de toda filosofia: correr atrás do corpo ou da cabeça. (...) Se a possibilidade da filosofia residisse não tanto na escolha entre a cabeça ou o corpo, e sim na prática lúcida e intencional da auto-decapitação? (PRECIADO, 2018, p.441).

COR-PÓ

“As telas são a nova pele do mundo (...) São a pele de uma nova entidade coletiva radicalmente descentrada e em processo de subjetivação. Entretanto, os implantes eletrônicos acabarão transformando nossas peles em telas” (PRECIADO, 2019, p.246). Qual a dinâmica da pele-tela? O que as menores partículas imagéticas e sólidas do corpo (cor e pó, respectivamente) têm a dizer sobre a menor partícula das telas (o pixel)?

A cor e o pó são os restos do corpo. Cor-pixel e pó-pixel são interveniências biotecnológicas da cena nas quais o corpo se inscreve na teatralidade atual. Apontaremos brevemente aqui, para concluir o ensaio, a contemporaneidade do conceito de *neurônios estéticos* em Boal (2009). Em outras palavras, não queremos saber se a Inteligência Artificial, um recurso biotecnológico da cena teatral, conterà em si ou não mecanismos neuronais estéticos. Esta resposta já sabemos. O que interrogamos é: a serviço de quais pressupostos e discursos corporais e cênicos a Inteligência Artificial desafia suas engenharias a computacionar-se em neurônios estéticos?

O ideário de esfacelamento do corpo e da cena é o parâmetro para a pixelização do corpo e da cena. Trata-se das resultantes destrutivas do projeto ocidental de corporalidade e de teatralidade que nos requer, mais do que pensar em modelos pós-corporais ou pós-teatrais, em constatações dos pós corporais e dos pós teatrais. Ou seja, o pó, o resto do corpo e o resto da cena. A pós-modernidade é o pó da modernidade. A pós-colonialidade é o pó da colonialidade. Sinal de sua destrutividade e indicação de que a ruína é sua herança.

O processo estético é expansivo porque cada estímulo em uma área cerebral estimula áreas adjacentes, nelas se expande e com elas se estrutura: o cérebro é

um ecossistema, não disco duro de computador. Elástico e plástico. (BOAL, 2009, p.114).

Pixels de neurônios estéticos não são apenas a digitalidade da cor e a digitalidade do pó. São a ignição da *Fimlologia Estética* que aponta: as redes online não resumirão jamais as forças invisíveis da presença que atuam em energéticas *inpixeláveis* da cor e do pó.

Ainda que as engenharias trabalhem ostensivamente para garantir variações neuronais estéticas da inteligência artificial, as biotecnologias da cena têm seu ápice improvisacional e de vivificação somente quando a tela trava e outras conexões, para além da Internet, são perceptíveis e experienciadas.

Referências

BELTING, Hans. *O Fim da História da Arte*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BOAL, Augusto. *A Estética do Oprimido*. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

BOAL, Augusto. *The Rainbow of Desire. The Boal method of theatre and therapy*. London / New York: Routledge, 1995.

BRASILEIRO, Castiel Vitorino. *Eclipse*. Annandale-On-Hudson: CSS Bard / Hessel Museum, 2021.

BRASILEIRO, Castiel Vitorino. LEAL, Dodi. Crítica, cura e curadoria. In: *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 1, n.40, p. 1-33, 2021.

HARAWAY, Donna. Antropoceno, Capitaloceno, Plantationoceno, Chthuluceno: fazendo parentes. *Revista ClimaCom Cultura Científica – pesquisa, jornalismo e arte*. Ano 3, n.5, p.139-146. Abril, 2016.

HARAWAY, Donna. Ciborgues e simbioses: viver junto na nova ordem mundial. *Revista ClimaCom Cultura Científica – pesquisa, jornalismo e arte*. Ano 8, n.20, p.1-17. Abril, 2021.

LEAL, Dodi. *Pedagogia e Estética do Teatro do Oprimido: marcas da arte teatral na gestão pública*. São Paulo: Hucitec, 2015.

LEAL, Dodi. Do Teatro de Arena à Estética do Oprimido - Conversa com Augusto Boal. In: ZANETTI, Anderson. ALMADA, Izaías (Orgs.). *Augusto Boal: Embaixador do Teatro Brasileiro*. Rio de Janeiro: Mundo Contemporâneo, 2017.

LEAL, Dodi. *Performatividade transgênera: equações poéticas de reconhecimento recíproco na recepção teatral*. Tese (Doutorado em Psicologia Social). Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, 2018a.

- LEAL, Dodi. *LUZVESTI: iluminação cênica, corpomídia e desobediências de gênero*. Salvador: Devires, 2018b.
- LEAL, Dodi. DENNY, Marcelo. (Orgs.). *Gênero expandido: performances e contrassexualidades*. São Paulo: Annablume, 2018.
- LEAL, Dodi. (Org.). *Teatra da Oprimida: últimas fronteiras cênicas da pré-transição de gênero*. Porto Seguro: UFSB, 2019.
- LEAL, Dodi. A arte travesti é a única estética pós-apocalíptica possível? Pedagogias antiCISTêmicas da pandemia. In: *Pandemia Crítica*, n.094. São Paulo: n-1 edições, 2020a.
- LEAL, Dodi. A teatra contra a tutela: pedagogias indisciplinadas da arte ou *la esperanza es la más grande de las puras*. In: *cartografias.MITsp - Revista de Artes Cênicas*, v. 7, p. 306-309, 2020b.
- LEAL, Dodi. ROSA, André. Transgeneridades em performance: desobediências de gênero e anticolonialidades das artes cênicas. In: *Revista Brasileira de Estudos da Presença*, v.10, n.3, pp.1-29, 2020.
- LEAL, Dodi. Fabulações travestis sobre o fim. In: *Conceição / Conception - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Unicamp*, v.10, n.1, pp.1-22, 2021.
- MOMBAÇA, Jota. A plantação cognitiva. In: *MASP Afterall - Arte e Descolonização*. São Paulo: Museu de Arte de São Paulo, 2020.
- PATZDORF, Danilo. *Sobre aquilo que um dia chamaram corpo: corporalidade nas ambiências digitais*. Belo Horizonte: Letramento, 2019.
- PATZDORF, Danilo. Artista-educa-dor: A somatopolítica neoliberal e a crise da sensibilidade do corpo ocidental. In: *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, v. 1, n.40, p. 1-28, 2021.
- PRADA, Juan. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2015.
- PRECIADO, Paul. *Manifesto Contrassexual*. São Paulo: n-1 edições, 2016.
- PRECIADO, Paul. *Testo Junkie. Sexo, drogas e biopolítica na era farmacopornográfica*. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- PRECIADO, Paul. *Un apartamento en Urano*. Barcelona: Anagrama, 2019.
- PRECIADO, Paul. Aprendendo do vírus. In: *Pandemia Crítica*, n.007. São Paulo: n-1 edições, 2020a.
- PRECIADO, Paul. *Pornotopia. PLAYBOY e a invenção da sexualidade multimídia*. São Paulo: n-1 edições, 2020b.
- REICHER, Maria. *Introdução à estética filosófica*. São Paulo: Loyola, 2009.

RUFINO, Luiz. *Pedagogia das encruzilhadas*. Rio de Janeiro: Mórula, 2019.

SIMAS, Luiz. RUFINO, Luiz. *Fogo no mato: a ciência encantada das macumbas*. Rio de Janeiro: Mórula, 2018.

SIMAS, Luiz. RUFINO, Luiz. *Encantamento: sobre política de vida*. Rio de Janeiro: Mórula, 2020.



**ESPACIALIDADES E VISUALIDADES DA CENA EXPANDIDAS PELA
AUDIODESCRIÇÃO**

**ESPACIALIDADES Y VISUALIDADES DE LA ESCENA AMPLIADAS POR LA
AUDIODESCRIPCIÓN**

**SPATIALITIES AND VISUALITIES OF THE SCENE EXPANDED THROUGH
AUDIO DESCRIPTION**

Thiago de Lima Torreão Cerejeira¹

<https://orcid.org/0000-0002-4816-3859>

Resumo

Interessa aqui a discussão acerca de como as espacialidades e visualidades da cena podem ser expandidas pela palavra da audiodescrição, recurso de acessibilidade cultural que propicia a fruição pelo público com deficiência visual. Aprofunda-se, dessa maneira, a partir de referenciais teóricos e filosóficos, a análise acerca da formação mental das imagens pelas pessoas usuárias do recurso, bem como das reverberações instauradas que podem, a partir dessa dilatação do olhar, deflagrar instâncias poéticas na experiência sensorial estética desses espectadores, conduzindo à reflexão sobre a própria ampliação e engendramento das possibilidades das artes da cena em campo expandido, considerando a perspectiva da acessibilidade enquanto criação poética.

Palavras-chave: Acessibilidade cultural, Audiodescrição poética, Campo expandido, Artes da cena.

Resumen

Este trabajo se interesa por la discusión de cómo las espacialidades y visualidades de la escena pueden ser expandidas por la palabra de la audiodescripción, un recurso de accesibilidad cultural que favorece el disfrute por parte del público con discapacidad visual. Deste modo, se profundiza, a partir de referencias teóricas y filosóficas el análisis de la formación mental de imágenes por parte de las personas que utilizan el recurso, así como las reverberaciones que pueden, a partir de esta dilatación de la mirada, desencadenar instancias poéticas en la experiencia sensorial estética de estos espectadores, llevando a la reflexión sobre la propia expansión y engendramiento de

¹Doutor em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), com pós-graduação em Aperfeiçoamento em Audiodescrição na Escola pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Audiodescritor, pesquisador na área da acessibilidade comunicacional e cultural. Integra a equipe do Coletivo Urbanocine, de Natal/RN, projeto que tem como prerrogativa o estímulo à cultura do acesso a partir da perspectiva do cinema.

las posibilidades de las artes de la escena en un campo expandido, considerando la perspectiva de la accesibilidad como creación poética.

Palabras clave: Accesibilidad cultural, Audiodescripción poética, Campo expandido, Artes escénicas.

Abstract

This study focuses on the discussion of how the spatialities and visualities of the scene can be expanded through the use of audio description, a cultural accessibility resource that enables the enjoyment of content by visually impaired audiences. Thus, the analysis delves deeper, drawing on theoretical and philosophical frameworks, into the examination of the mental formation of images by individuals who utilize this resource. It also explores the reverberations that can arise from this expanded perspective, leading to poetic instances within the sensory and aesthetic experience of these viewers. This exploration prompts reflection on the broadening and generation of possibilities within the expanded field of performing arts, considering accessibility as a poetic creation.

Keywords: Cultural accessibility, Poetic audio description, Expanded field, Performing Arts.

Comprender a cena

Fechar os olhos por um instante e experimentar o que acontece na cena que se desvela. A depender de cada espectador, a experiência poderá ser intrigante, incômoda ou frustrante, pois à medida que avançam os acontecimentos, partes essenciais ao entendimento podem se perder nesses instantes em que o sentido da visão não exercerá sua preponderância, cedendo lugar à audição, que passaria, então, a ser, em absoluta relevância, o principal canal de contato para a fruição da obra.

A perspectiva acima referida pode ser experimentada por qualquer pessoa em qualquer tipo de espetáculo ou performance, todavia, é essencialmente presente quando se trata do público com deficiência visual, que enfrenta corriqueiramente o desafio de lidar com a inexistência da audiodescrição, recurso de acessibilidade cultural que possibilitaria a ampliação da compreensão do que estaria acontecendo, por meio de uma palavra tradutora intersemiótica que atuaria descrevendo as movimentações, interações, expressões e demais espacialidades e visualidades da cena.

A audiodescrição, nesse caso, considerando-se ambas as perspectivas, pessoas com ou sem deficiência visual, poderia funcionar como um elemento que se incorporaria à obra, expandindo o desdobramento do olhar para elementos prioritários de destaque do conjunto visual, observando-se, contudo,

uma meticulosa articulação em que audiodescrição e obra artística se engendrariam de forma harmônica, não só no que diz respeito às visualidades, mas também às sonoridades, visto que será pela matriz sonora que a audiodescrição entrará, também, em cena.

A proposição trazida para este recorte institui, assim, um escopo já detentor de certa complexidade no que diz respeito ao próprio processo de concepção deste recurso de acessibilidade, a audiodescrição, considerando que ela terá a delicada tarefa de contemplar, sonoramente, o contexto espacial e visual da cena, de modo a promover nos espectadores uma expansão do olhar sobre tais instâncias.

Para que se possa mergulhar na complexidade que delimita tal panorama, é crucial compreender que sutilezas envolvem a dita expansão do olhar e, no caso, das espacialidades e visualidades da cena, por intermédio da audiodescrição. Mais que isso, é primordial perceber e entender o processo de transcrição pelo qual passam tais espacialidades e visualidades, afim de que, essencialmente por meio da palavra, consigam transmitir a profusão que está posta no conjunto cênico e, sobremaneira, da poética que o permeia.

São questões imprescindíveis aos artistas, idealizadores e realizadores, no que diz respeito aos processos de criação e fruição de espetáculos e performances, necessárias de serem postas e discutidas afim de que se compreenda melhor o que está por trás, por dentro e por fora da cena.

Será dedicado então, nesse entreato, um espaço para pensar que espacialidades e visualidades da cena podem ser traduzidas por meio da palavra da audiodescrição, e de que forma elas se expandem a partir da perspectiva apreciativa dos espectadores. Do mesmo modo, será afã desse recorte empreender uma reflexão acerca de aspectos inerentes ao olhar, à imagem e à própria transcrição que se dá entre a presença da cena, demarcada pela visualidade, e a ausência dessa mesma cena, quando transposta para o campo da audibilidade.

A partir de tais especulações, espera-se oferecer subsídios elucidativos que contribuam para atestar a potência e a indispensável presença do recurso de acessibilidade cultural da audiodescrição nas ambiências das artes da cena para espectadores com ou sem deficiência visual, afim de refletir de que forma esse movimento, que advém do campo da acessibilidade, é passível também de ser expandido a outros públicos enquanto criação poética.

Capturar as espacialidades e visualidades pela audiodescrição

Ao dissertar sobre o olhar, o filósofo e fotógrafo esloveno Evgen Bavcar, em entrevista concedida à Elida Tessler e Muriel Caron, afirma que:

Todo mundo se utiliza do olhar do outro, só que sobre outros planos, sem se dar conta sempre. Percepção não é aquilo que vemos, mas a maneira como abordamos o fato de ver. E como não se pode nunca se ver com os próprios olhos, somos todos um pouco cegos. Nós nos olhamos sempre com o olhar do outro. (Bavcar, 2001, p. 31).

A lucubração de Bavcar (2001) estabelece determinada correlação com o que foi introduzido inicialmente, acerca de fechar os olhos e experimentar o que acontece na cena. Abre-se, assim, um caminho para refletir que, ao lançar-se nessa perspectiva, os espectadores com ou sem deficiência visual certamente se sentiriam acolhidos por uma palavra mediadora como a da audiodescrição, que os conduzissem pelos meandros do que estaria sendo desvelado na cena.

Bavcar (2001) instiga ainda mais a reflexão sobre tal pressuposto quando coloca que, a partir do momento em que não mais existe a disponibilidade de imagens, será o verbo (ou a palavra) que irá ofertar novas possibilidades (Bavcar, 2000), indicativo que aponta, dessa maneira, o terreno em que se poderá alicerçar a audiodescrição, ou seja, instituindo uma palavra que descreve e situa, em essência, as dinâmicas performativas para os espectadores.

O lançamento de informações pela audiodescrição aciona nos espectadores uma instância peculiar de desdobramentos perceptivos que vão se construindo e se reconstruindo a todo instante, ora se complementando, ora se embaralhando, mas fundamentalmente propondo que se conceba um entendimento aproximado, mais (ou menos) fidedigno, daquilo que está posto na cena.

No entrevero que por vezes pode ocorrer quando se ouve uma audiodescrição, a busca pragmática é pela ampliação do sentido, da compreensão, em alguns casos, não necessariamente relacionada à forma imagética factível do real, mas muito mais ao que é imaginado e que contribui para as conexões que serão formadas e estimularão a subjetividade do ser espectador pensante e, deste modo, também performer em seu ato criador, a partir da individualidade de sua fruição.

Em *O Teatro dos Ouvidos*, Valère Novarina explicita a relação que se delineia entre ator e espectador como uma troca de fôlego geradora de uma cena que não se pode ver, de uma luta entre línguas no espaço, que confere à reprodução do homem pelo homem, o caráter de impossibilidade (Novarina, 2011).

Coloca-se então, a partir dessa linha de raciocínio, de acordo com a conjuntura acionada pela audiodescrição, um movimento que desencadeia nos espectadores a tarefa de ordenar e reordenar as espacialidades e visualidades que lhe são entregues em forma de palavra para que, assim, construam a sua própria cena, apoiada obviamente nos indícios da cena que acontece ali, na presencialidade, mas que,

contudo, se transcria para outra cena, agora imaginada, rearrumada e acondicionada nos moldes de sua própria representação.

Ele não tinha nem voz, nem visões, nem visitasões, mas ele estava tocado, ele se tornava aquele que toca, manipulário, autogênico. Atravessava estados de separação, via com suas mãos. Ele não tem mais olhos mas o corpo inteiro como um olho. Os pés, as mãos, os músculos, nervos, sexos, vísceras interiores de tubos que veem, ele é a mão de uma vista, o objeto de um som tátil, tocado e visitado. Ele vê a mão de visão acima da sua cabeça. Ele só consegue se deslocar em pensamento. Girava as mesas, deslocava as máquinas, mudava as cadeiras de lugar, os bancos. Ele pensava não examinar nunca com o cuidado necessário o espaço à sua volta: posições, direções, volumes, linhas de força. Antes de começar, ele lançava primeiro o som dó para ouvir o ar ressoar, para saber como responde. A cada novo episódio, nova parte, era preciso que ele rearrumasse o espaço, deslocasse de novo móveis e objetos, destruísse a antiga cenografia, retomasse sem cessar seus exercícios de orientação. (Novarina, 2011, p. 21).

A incursão proposta por Novarina (2011), no tocante a um teatro que se maximiza a partir do campo sonoro, encontra eco nos argumentos aqui expostos e que fazem ponte direta com o campo da audiodescrição, já que as sonoridades que estarão sendo lançadas deflagrarão nos participantes com deficiência visual, por exemplo, o incessante exercício de se orientar pelo que está sendo dito.

Na audiodescrição, o deslocamento pela cena e, portanto, pelas espacialidades da cena, é feito em pensamento, a partir do que se ouve. As visualidades que se integram ao espaço são entregues aos poucos e dentro das possibilidades das performances que se desvelam. Para cada novo elemento, uma visualidade correspondente e, por conseguinte, para o espectador, um novo movimento de rearrumar aquele conjunto cênico que amplia cada vez mais a dimensão que se tem do todo, do constituinte espacial, imaginário e poético da obra.

Uma partitura rítmica e sonora da palavra que audiodescreve vai dando corpo ao processo de composição das imagens hipotéticas. É a palavra que vem do outro, neste caso, do audiodescritor, que empresta ao espectador seu olhar, a subjetividade de sua percepção para que este também construa sua subjetividade, produza inferências, de modo a se deixar afetar (ou não) pela poética da obra.

É a possibilidade aqui já referenciada por Bavcar (2000), de se utilizar do olhar do outro, em um outro plano. No caso, mais especificamente, do olhar do audiodescritor, que captura as espacialidades e visualidades e as traduz poeticamente ou tentando manter a sua poética em forma de verbo. O filósofo esloveno reafirma, desse modo, a intrínseca relação entre verbo e imagem, já que esta é condicionante do texto e vice-versa.

O contexto verbal enunciado pela audiodescrição estimula a formação da imagem mental. Seria assim, então, o verbo o lugar do invisível e que instauraria a potência criadora das imagens. Bavcar utiliza, dessa maneira, o aporte canônico para afirmar que o verbo é cego e conduz, portanto, ao lugar do invisível.

O verbo é, então, cego: ele nos fala do lugar em que surge uma gênese primeira da imagem. É desse modo que, se queremos ir às origens das imagens visuais, nós chegamos forçosamente ao espaço do invisível, este do verbo, e à noite que precede o dia das figuras conhecíveis. Podemos assim parafrasear São João, dizendo: no princípio era o verbo, o qual se torna imagem, a carne do visível, o visível em carne e osso, o substrato cognitivo do olhar. (Bavcar, 2000, p. 3).

O olhar é decisivo nesse sentido. É ele quem capta as imagens e, no caso da audiodescrição, as transforma em verbo. Há um movimento cíclico que se delineia aí, que é justamente o de olhar, capturar as imagens, transcriá-las em forma de verbo ou palavra que, por sua vez, serão propostas com o intuito de gerar, em quem as escuta, novas imagens, não necessariamente iguais às que foram capturadas pelo olhar, mas próximas ou afinadas com a mesma essência destas.

É, portanto, um jogo entre presença e ausência, que melhor se clarifica à luz das reflexões de Georges Didi-Huberman (2013), estudioso que se dedica a aprofundar as discussões relativas ao campo da linguagem e da visualidade, a partir do entendimento que, tanto a imagem como a palavra advém de um jogo incessante entre o próximo e o distante, equivalente ao ritmo que rege as alternâncias entre cheio e vazio, presença e perda.

Assim, na perspectiva teatral da audiodescrição, a palavra joga com a dinâmica da cena, tentando capturar não apenas a visualidade, mas a poética que nela está contida, pois, do contrário, se estaria prestando apenas uma mera emissão de informações que, ao longo do percurso de fruição, poderiam ser absorvidas e acumuladas pelos espectadores, mas não seriam necessariamente construtoras ou deflagradoras de sentido.

Seria este portanto o destino das imagens, conforme indaga Jacques Rancière (2012^a), ao questionar acerca de se as imagens falariam mesmo apenas de uma realidade simplificada e unívoca, ou haveriam elas de assumir funções diversificadas que problematizariam o que elas realmente são e o papel que assumem frente às transformações contemporâneas do lugar que elas ocupariam (Rancière, 2012a).

Abarcar o rol de espacialidades e visualidades da cena pela audiodescrição será uma tarefa que poderá incorrer no acúmulo de informações. É o exercício do olhar que fará a diferença nessas instâncias, pois toma-se emprestado o olhar ou o rastro desse outro e sua subjetividade. Por isto é presumível que, a

partir desse intercâmbio e em algumas situações, haja uma sobrecarga, ou acúmulo, de informações a serem trazidas para os espectadores.

A acumulação de imagens cria o sentimento do sublime por sua multiplicidade e sua confusão, isto é, pela subdeterminação das imagens que a palavra propõe. [...] A contraprova é dada quando a visualização pictural transforma em imageria grotesca as imagens sublimes do poema. Esse sublime se define, portanto, a partir dos princípios mesmos da representação, sobretudo das propriedades específicas do visível da palavra. [...] A colagem desses dois sublimes permite construir a ideia da arte sublime como apresentação negativa, testemunho do Outro que habita o pensamento. Mas essa indeterminação, na realidade, é uma sobredeterminação: o que vem no lugar da representação, na verdade, é a inscrição de sua primeira condição, o rastro exposto do Outro que a habita. (Rancière, 2012a, p. 143).

A imagem, na audiodescrição, é determinada pelo olhar do outro e pela forma como este a compreende, sendo, por conseguinte, inevitável que esta palavra audiodescritiva não esteja impregnada dos rastros e testemunhos desse outro que interpreta, traduz e decupa a cena.

Daí o imprescindível engajamento da equipe que concebe a audiodescrição, no sentido de encontrar um equilíbrio entre a criação de excertos descritivos, subjetivos e poéticos. É justamente essa têmpera que lapida a arte final da audiodescrição, transformando-a também em criação artística e poética.

Considere-se, para tanto, a força que a palavra tradutória da audiodescrição precisará ter para impregnar os espectadores com a essência poética que a obra transmite. Será esta palavra audiodescritiva a detentora do poder de acionamento nos espectadores de uma imaginação criadora que lhes darão elementos para ampliar suas percepções, construir suas inferências e conceber suas próprias imagens cênicas.

A imagem poética, segundo Bachelard (2008), em sua novidade, assumiria um dinamismo próprio, uma existência própria que, para ser determinante, precisaria ser sentida e medida a partir de sua repercussão. O filósofo esclarece que, nestas circunstâncias, o ato poético em si, bem como a imagem repentina e o fulgor da imaginação fugiriam às possíveis indagações e que, afim de que se esclarecesse a questão da imagem poética em termos filosóficos, seria preciso "[...] chegar a uma fenomenologia da imaginação [...], um estudo do fenômeno da imagem poética quando a imagem emerge na consciência como um produto direto do coração, da alma, do ser do homem tomado em sua atualidade" (Bachelard, 2008, p. 2).

Encontra-se, nesse íterim, um quesito crucial a ser destacado, que é o fato da palavra da audiodescrição, no caso de incursões no campo das linguagens artísticas, não só propiciar aos espectadores com deficiência visual o acesso aos conteúdos imagéticos, mas, também, possibilitar a criação de estímulos que oportunizem sentir a poética da obra, suas nuances, configurando assim uma experiência estética muito mais potente e significativa.

É, por conseguinte, uma palavra que não se pretende tradutora em um aspecto completo, detalhista ou preciosista, mas, sobretudo, aberta às provocações, instigante, propulsora dos ímpetos de curiosidade que convergem para o envolvimento com o espetáculo. Uma palavra que não só audiodescreve, mas que convida, captura os espectadores e os absorve naquele instante ilusório de entrega, entretenimento e arte.

Eis, pois, a grande responsabilidade que é conferida à audiodescrição. A de acionar componentes estéticos e interpretativos apenas pelo campo do audível, sem a preponderância da visão, sentido, em termos sociais e culturais, quase tido como hegemônico ou dominante sobre os demais sentidos. E mais, com a incumbência de transformar as visualidades presentes em ausentes, audíveis ou, por que não dizer, invisíveis mesmo no sentido de ser, embora extremamente vivificáveis para quem as frui.

O diretor de teatro Peter Brook (2015) coloca, todavia, que "jamais podemos ver todo o invisível" (Brook, 2015, p. 103), constatação que incita a compreender ainda melhor o propósito artístico no tocante à audiodescrição, em se tratando de ambiências espetaculares ou culturais, já que, como enfatizado, ela não se prestará apenas e tão somente a audiodescrever a cena, mas tratará, sobretudo, de permitir que o espectador componha sua própria cena, na qual coabitam todas as espacialidades e visualidades que o espetáculo de sua mente, ou de sua imaginação criadora, lhe permitirá conceber.

O fato de, conforme indica Brook (2015), não ser possível capturar todo o invisível, ou seja, tudo o que, no que concerne à discussão aqui empreendida, se refere ao rol de espacialidades e visualidades que se presentificam na cena, leva a refletir que a audiodescrição nunca poderá, em termos bem pragmáticos, dedilhar para os espectadores todas as nuances que se apresentam visíveis.

Não haveria, assim, tempo para audiodescrições tão minuciosas nem tampouco coerência com o propósito firmado. Preservem-se as defesas de que temos a instância teatral inspirada pela noção de convívio e como zona de experimentação (Dubatti, 2011), ou também de, conforme sugere Desgranges (2017, p. 16), "[...] a noção de se colocar em risco, de se embrenhar em zonas desconhecidas, cruzar regiões perigosas, e que nos possibilita pensar a experiência poética como perdição na linguagem, como invenção de possibilidades de fazer soar o desconhecido, o não dito, como percurso de produção de conhecimentos e de subjetividades".

Os dois autores supracitados contribuem substancialmente para esse debate, ao trazerem considerações de maior amplitude sobre o teatro em sua essência que, por sua vez, conectam-se ao escopo aqui traçado, no tocante aos encaminhamentos que podem ser delineados para a perspectiva da audiodescrição na ambiência das artes da cena.

A ideia de tecnovívio considerada por Jorge Dubatti (2011) refere-se à uma situação que "[...] implica uma organização da experiência determinada pelo formato tecnológico" (Dubatti, 2011, p. 23), onde, segundo o autor, determinada tecnologia traria modificações no estar junto, no convívio, ou seja, no modo

como as informações seriam organizadas pelas estruturas tecnológicas, configurando, a partir daí, a presentificação de uma série de subjetividades inerentes a esse processo de intermediação.

No caso do teatro, em que as corporeidades dos atores e espectadores participam da mesma região de experiência, a audiodescrição se somaria à tal conjuntura, caracterizando assim uma situação tecnovivial na qual as informações sobre as espacialidades e visualidades da cena seriam trazidas aos espectadores por meio de um recurso de acessibilidade cultural que é, também, neste caso, um recurso de tecnologia assistiva.

Entretanto, como já advertido, não se trata unicamente de disponibilizar ao público usuário do recurso uma seleção de informações. É preciso pensar que, no caso da audiodescrição, apenas isto não é suficiente, pois precisam ser considerados também os componentes estéticos e poéticos que permeiam a obra, visto que a experiência de fruição dependerá essencialmente da constituição do sentido e, como tal, deve privilegiar o ato criador do espectador em relação à obra artística.

A experiência estética não pode, pois, ser concebida como algo que se dê sem a efetiva atuação do leitor, e sem que este se disponibilize para uma produção de sentidos a priori inexistentes. O ato do espectador, distante dos limites das teorias da comunicação e reconhecido na dimensão artística que o constitui, não se resume ao recolhimento de informações, ou à decodificação de enunciados, ou ao entendimento de mensagens, pois a experiência estética se realiza como constituição de sentidos. O que solicita invenção na linguagem, ou invenção de linguagem. (Desgranges, 2017, p. 18).

O caráter de invenção na linguagem destacado por Desgranges (2017) serve, pois, ao propósito das reflexões aqui empreendidas, no que tange à audiodescrição, justamente porque entende-se ser esta uma das vias possíveis que auxiliarão na concepção criativa deste recurso de acessibilidade, enquanto criação poética que dialoga com a estética da obra ou do espetáculo.

O ato inventivo da linguagem, no caso da audiodescrição, precisa se dar em sintonia com a narrativa que se delinea na cena, a partir das espacialidades e visualidades que são propostas, ou seja, da ambiência cênica que será criada, com vistas a promover a imersão dos espectadores. Quer se dizer com isso que, para que os espectadores embarquem na atmosfera de poeticidade que demarca a estética da obra, tem de ser pensada uma linguagem que consiga abarcar os aspectos descritivos e que, sobretudo, constituam uma narrativa.

Observe-se então em termos pragmáticos e representativos, onde se almeja chegar com tal proposição. Considere-se como exemplo o trecho fictício a seguir da audiodescrição de um espetáculo teatral: O homem, na penumbra da biblioteca, vai até uma cômoda onde há uma pequena luminária acesa. Abre uma das gavetas. Retira algo enrolado em tecido vermelho. Desembrulha. Um punhal é revelado. O brilho da lâmina reflete-se e corta a amplidão e o vazio do ambiente.

A apreciação deste pequeno trecho permite ilustrar como funciona na prática a audiodescrição. A cena proposta é a de uma biblioteca que ocupa todo o cenário do palco, com estantes de livros, um gabinete de estudo, duas poltronas e uma cômoda. Para fins desta análise, entenda-se que o cenário em si já tenha sido audiodescrito anteriormente e que o trecho escolhido se situe mais ao meio do espetáculo.

Nesse sentido, caracterize-se aqui o que foi audiodescrito. Em termos de espacialidades, a ambiência desse espaço ficcional é representada no cenário pela biblioteca. Já no que diz respeito às visualidades, têm-se os elementos e minúcias que compõem esta cena, no caso, os móveis, objetos e ações cênicas do personagem.

A primeira consideração a ser feita para esse exemplo refere-se ao aspecto da ilusão teatral que é criada pela audiodescrição. Constitui-se uma narrativa que conduz o espectador pela história, de modo a fazê-lo crer que ali não existe um palco, mas, sim, uma biblioteca. Essa noção de espacialidade não pode, nesse caso, ser perdida e, muito embora o espectador saiba que ali há, de fato, um palco, a questão da ilusão teatral é um aspecto que merece uma atenção especial, no sentido de não ser quebrada, e que incorreria no risco de comprometer o envolvimento do espectador com a ficcionalidade ou a ludicidade do instante de fruição.

Roofthoof; Remael; Dries (2018) discutem essa abordagem a partir da análise acerca do aspecto tradutório das imagens ou visualidades, considerando o que pode ser traduzido ou perdido, em termos de significados, quando se trabalha com a audiodescrição para teatro. Os autores expressam justamente a preocupação com a quebra da ilusão teatral, que se procura evitar na maioria das vezes, mas que, em outras situações, pode ser propositalmente pensada.

Enfatizam o caso de algumas diretrizes que recomendam o não uso de termos teatrais afim de evitar, assim, que se perturbe a ilusão teatral, sob pena de desconectar os espectadores da ambiência cênica em que estão mergulhados, considerando, contudo, as exceções que se fazem presentes no contexto do pós-drama, onde se torna comum a intencional ênfase de chamar a atenção para a teatralidade do cenário, no intuito de desconstruir efetivamente o conceito de ilusão teatral (Roofthoof; Remael; Dries, 2018).

Para a audiodescrição instaura-se, desse modo, um processo criterioso de escolhas lexicais e articulações de jogos de palavras que consigam, no caso de tentar preservar a ilusão teatral, encontrar a medida certa de encadeamento da narrativa. Isto porque há de se considerar também os trechos em que o recurso de acessibilidade poderá entrar em cena, visto que nas partes em que preponderam os diálogos dos personagens ou recursos marcantes da sonoplastia, não será adequado que se insira a audiodescrição, pelo fator óbvio de comprometimento sonoro (e de entendimento) que será gerado para o espectador.

Saliente-se que poderia ser adotado um entendimento diferente, caso a audiodescrição do trecho citado tivesse optado, por exemplo, pela forma: O palco está na penumbra. O ator entra em cena. Caminha

em direção à cômoda. Perceba-se aqui, então, como é explicitado, em termos, o que está contido na essência do primeiro trecho, contudo, dito de forma a parecer que se cria um distanciamento entre a narrativa que se desvela e o espectador, precisamente porque se mencionam termos relativamente técnicos como o palco, o ator, entra em cena, geradores, em si, de uma quebra da ilusão teatral.

Ao debruçar-se sobre o debate acerca das especificidades da tradução do texto de teatro e os elementos cênicos que devem atravessá-la, Ielpo (2018, p. 41), alega que "[...] o tradutor também atuará como operador dos processos de sentido que resultarão no espetáculo a ser apresentado", apontamento muito oportuno quando se pensa no próprio processo de criação da audiodescrição para teatro, já que este é, também, um processo de tradução a ser feito pelos audiodescritores, intersemiótico por assim dizer, mas que precisa necessariamente pensar os elementos da cena ou, para ser mais específico e fiel ao escopo desta discussão, às espacialidades e visualidades que nela estão contidas.

A tradução aparece mais uma vez como aspecto crucial na audiodescrição, demarcada, assim, pela captura das imagens por meio do olhar de quem as observa e as decupa, de forma a, não apenas traduzir em formato descritivo o que se dinamiza na cena, mas de, sobretudo, pensar uma composição que traduza e ofereça sentido à narrativa que se desvela.

Do contrário, o que se teria seria apenas uma sequência de relatos descritivos do palco, da cenografia, das ações dos personagens, postas em caráter informativo para o espectador, e não é exatamente isso o que se deseja, ao se tratar das linguagens artísticas, visto que, conforme já reiterado, trabalha-se com uma poética que é intrínseca à obra e, dessa maneira, não pode ser desconsiderada.

O processo de captura ou não das visualidades pelo olhar é um exercício denso que fará toda a diferença no âmbito da audiodescrição e exige um distanciamento do audiodescritor afim de analisar a melhor estratégia para esta ou aquela cena e a composição narrativa do entrecruzamento dos componentes cênicos.

Em analogia com tal perspectiva, as considerações de Didi-Huberman (2013), acerca da captura do visível ou do invisível pelo olhar e, portanto, das questões que se colocam frente ao debate sobre as imagens na arte, contribuem para que se pense, em paralelo, o também panorama da criação da audiodescrição para linguagens artísticas.

[...] ou o capturamos e estamos então no mundo do visível, do qual uma descrição é possível, ou não o capturamos e estamos na região do invisível, em que uma metafísica é possível [...]. No entanto há uma alternativa a essa incompleta semiologia. Ela se baseia na hipótese geral de que as imagens não devem sua eficácia apenas à transmissão de saberes - visíveis, legíveis ou invisíveis -, mas que sua eficácia, ao contrário, atua constantemente nos entrelaçamentos ou mesmo no imbróglgio de saberes transmitidos e deslocados, de não-saberes produzidos e transformados. Ela exige, pois, um olhar que não se aproximaria apenas para discernir e

reconhecer, para nomear a qualquer preço o que percebe - mas que primeiramente se afastaria um pouco e se absteria de clarificar tudo de imediato. Algo como uma atenção flutuante, uma longa suspensão do momento de concluir, em que a interpretação teria tempo de se estirar em várias dimensões, entre o visível apreendido e a prova vivida de um desprendimento. (Didi-Huberman, 2013, p. 23).

Forma-se dessa maneira, para a audiodescrição, um dilemático embate entre o visível e o invisível, principalmente no que se refere às ações e expressões dos personagens que, muitas vezes, não conseguem ser traduzidas com eficácia e em toda a sua potência comunicativa, precisando que se lance mão, em alguns casos, do próprio uso de inferências pelo audiodescritor, desde que estejam alicerçadas, obviamente, em algum tipo de pista visual que comprove ou justifique sua menção.

Afim de melhor ilustrar esse ponto, suponha-se que, no exemplo do trecho utilizado, na parte em que é mencionado: vai até uma cômoda onde há uma pequena luminária acesa. Caso se desejasse acrescentar na sequência algo em relação à expressão do homem, tentando manter, entretanto, certa sinteticidade na audiodescrição, poderiam ser utilizadas frases como: está apreensivo ou caminha tenso, todavia, o que se coloca - e que é primordial de ser enfatizado é o que, de fato, determina as características mencionadas de tensão ou apreensão.

A estratégia, neste caso, é a de oferecer as pistas visuais que indicam esses estados no personagem do homem. A partir desse entendimento, algumas das possibilidades para as frases pensadas seriam, por exemplo: está apreensivo, olha para os lados; caminha tenso, com passos curtos. Perceba-se que é oferecida a inferência do estado comportamental do personagem e, logo a seguir, a característica que fundamenta tal estado.

Em uma análise mais atenta desse processo de criação da audiodescrição, fica evidente uma convergência e uma similaridade com o ato criador de uma escrita, quase que literária, sobre a própria cena. É, em termos, como se fosse escrita uma linguagem ou obra artística para falar de uma também linguagem ou obra artística.

Na prática, é isso mesmo que acontece, pois o processo de composição de uma audiodescrição envolve a preparação de um roteiro prévio, que tem como referência o espetáculo ou performance a serem trabalhados. A equipe de audiodescritores analisa com cautela todo o encadeamento e dinâmica das espacialidades e visualidades que compõem a cena para, a partir daí, encontrar as melhores opções lexicais que contemplem o conjunto e a poética visual da obra.

Volta-se aqui, novamente, à parceria entre imagem e verbo. Alguns procedimentos que estão no cerne da artesanaria da audiodescrição e da palavra que se articula, se expande, para contemplar o objeto podem ter sua compreensão ampliada a partir das contribuições da filosofia da linguagem.

Bakhtin (2019) estabelece algumas reflexões em relação ao conteúdo da palavra e do objeto – e, portanto, relacionado à imagem –, considerando a não coincidência do conteúdo da palavra sobre o objeto e da própria influência e determinação exotópica que a palavra exerce.

O próprio objeto não participa na formação da própria imagem. A imagem, em relação ao próprio objeto, ou é um golpe de fora ou um dom de fora, mas um dom injustificado, falso e lisonjeador. A imagem elogiadora se funde com a mentira do objeto sobre si mesmo: ele, ao mesmo tempo, esconde-se e exagera-se. O caráter de ausência, por princípio, da imagem. A imagem encobre o objeto e, portanto, ignora a possibilidade da sua mudança, dele se tornar um outro. Na imagem não se encontram e não se unem as vozes do objeto e daquele que fala sobre ele. O objeto quer saltar fora de si mesmo e vive na fé no milagre de sua transformação repentina. A imagem o coage a coincidir consigo mesmo e o afunda no desespero do acabado e pronto. A imagem utiliza até o final todos os privilégios da sua posição exotópica. (Bakhtin, 2019, p. 45).

A ideia de exotopia do olhar é fundamental para aprofundar esse debate e já foi, de certo modo, trazida de forma indireta anteriormente, justamente quando se menciona a ideia do olhar do outro, que deixa rastros e traz, portanto, a subjetividade e o repertório do próprio observador. As espacialidades e visualidades da cena no caso, terão, de certa forma, a digital do audiodescritor que emprestará, além do olhar, também sua voz para transmitir a palavra audiodescritiva aos espectadores.

Um quesito pertinente a considerar é o que coloca Bakhtin (2019), acerca da imagem que se funde com a mentira do objeto e a influência exotópica da palavra que determina e qualifica tanto o objeto como a imagem.

Parte do paradoxo que permeia esse raciocínio também já foi situado, quando da exemplificação que discute o uso das inferências, e o fato destas estarem condicionadas a demarcadores, ou seja, de pistas visuais que, por sua vez, funcionariam como meio de expansão para a concepção das imagens mentais ou poéticas dos espectadores.

Destaca-se, nesse sentido, a articulação poética que é utilizada nas composições dos jogos de palavras como aporte para que essa expansão da formação das imagens alcance o patamar desejado. Por exemplo, no trecho já referido, quando se diz: O brilho da lâmina reflete-se e corta a amplidão e o vazio do ambiente. Aqui está sendo oferecida uma dimensão, ainda que em caráter genérico, da espacialidade daquele ambiente, no caso, a biblioteca.

Agregam-se à essa perspectiva outros elementos da cenografia, como a iluminação, que também oferece uma ideia específica da composição visual da espacialidade daquela ambiência, ou seja, ao informar na penumbra da biblioteca, coloca-se para aquele espaço uma característica importante que fará sentido logo

mais adiante, quando for referida a luminária acesa na cômoda e o brilho da lâmina, que se reflete e corta a amplidão e o vazio do ambiente.

Ressalte-se assim, nesse viés, a força e a preponderância que a palavra, no caso da audiodescrição, terá no sentido de conduzir os espectadores pelo delineamento da narrativa, criando neles aspectos como expectativa, curiosidade, tensão, dentre outros que são cruciais para a consolidação da experiência estética.

Levando em consideração tais argumentos, tomem-se como referenciais as indicações de Holland (2009). O estudioso explica que a audiodescrição constitui justamente um processo de decisão artística, no qual são priorizadas algumas escolhas em detrimento de outras, o que, por si só, projeta-se como contributo para que seja recriada a experiência com a obra, ou seja, a audiodescrição precisa fazer parte da experiência artística para que o espectador possa estabelecer uma relação com o que está sendo audiodescrito.

É instigante perceber, desse modo, como o recurso de acessibilidade cultural da audiodescrição pode ressignificar as instâncias teatrais em campo expandido, ao propor justamente uma ampliação da percepção dos espectadores, a partir do engajamento e imersão na poética da obra, conduzindo-os por este percurso no qual a ilusão teatral seria a força motriz para o processo de fruição.

O entrelaçamento entre audiodescrição e teatro, dentro de uma perspectiva expandida, pode ainda ser entendido, conforme sugere Schwartz (2019), como um aspecto de provocação à própria experiência estética para os espectadores, à medida que solicita destes um maior envolvimento com a obra e conseqüentemente resulta na efetivação de leituras múltiplas, instaurando, assim...

[...] as possibilidades de uma audiodescrição que, em consonância com os princípios do teatro contemporâneo, funcione não como um condutor de informações, e sim como uma provocação a um envolvimento mais sensível e profundo do espectador com a obra. Uma audiodescrição que não se restrinja a ser um instrumento de intermediação e assumo o papel de agente dos processos de recepção. Uma audiodescrição que convide o espectador a se entregar a estímulos sensoriais diversos e que o engaje na experiência artística, atuando como disparadora de percepções e leituras múltiplas. (Schwartz, 2019, p. 19).

Se faz necessário pensar então que, considerando o panorama de um teatro em campo expandido, a audiodescrição não precisa se prestar apenas ao serviço de um recurso que media as informações para o público, mas que, sobremaneira, instiga os espectadores à entrega sensível pelas nuances do espetáculo, de forma que os estimule e os convide para conceber também um ato criador a partir de suas fruições.

O caráter de provocação, nesse sentido, vai além da experiência una no que tange à recepção, e acaba por se expandir ainda mais, enveredando pelas trilhas que levam à reflexão acerca do papel político que o recurso de acessibilidade cultural da audiodescrição institui no teatro e nas diversas ambiências culturais, a

partir da prerrogativa que considera o direito de consumo e de direito à experiência estética do público com deficiência visual.

O ato de acolher a perspectiva da acessibilidade a partir do recurso da audiodescrição converge, assim, para uma configuração do teatro em campo expandido. Pode também ser entendida, a partir dos pressupostos rancièrianos, como uma tentativa de repolitizar a arte por meio de estratégias e práticas muito diversas, que não traduzem somente a variedade dos meios escolhidos para atingir o mesmo fim, mas, sobretudo, refletem "[...] uma incerteza mais fundamental sobre o fim em vista e sobre a própria configuração do terreno, sobre o que é a política e sobre o que a arte faz (Rancière, 2012b, p. 52).

Nesse sentido, entram em cena também os processos que ressignificam as formas de fazer, pensar e fruir o teatro no cruzamento de culturas, tendo como referência a própria noção de interculturalidade enfatizada por Pavis (2008, p. 2), na qual é preciso, sobretudo, "compreender a sua inserção nos contextos e culturas, bem como analisar a produção cultural que resulta desses deslocamentos imprevistos".

Concebe-se, desse modo, um engendramento que atravessa o campo teatral a partir da consideração da diversidade, dos diferentes modos de sentir e fruir espetáculos e performances, não mais pautados nos parâmetros hegemônicos da visualidade, que se expandem para mais além, e trazem a representatividade, a ampliação de público e a expansão da cena para o cerne do debate, em proposições estéticas que ultrapassam o escopo da normatividade.

Tal lugar, por conseguinte, pressupõe a expansão da perspectiva etimológica e antropológica do teatro (do lugar de onde se vê), na medida em que possamos assumir uma abordagem do olhar, a partir, sobretudo, do eixo do audível, encontrando na audiodescrição uma possibilidade de exercício de fruição das visualidades sem pressupor, necessariamente, o agenciamento da percepção visual. Nesse caso, podemos compreender o olhar como um exercício perceptivo que não se restringe à visão. (Alves; Cerejeira, 2021, p. 10).

O exercício do olhar é amplo, múltiplo e reaparece novamente no movimento cíclico que transita entre a imagem, o verbo (ou a palavra) e a imaginação criadora. É esse desencadeamento não linear que possibilita a expansão da experiência de fruição estética por meio da audiodescrição nas ambiências culturais e, considerando interesse deste recorte investigativo, mais especificamente no teatro.

Descortina-se, assim, um panorama intrigante e inusitado em que o visível é colocado sob a égide do audível. A cena se expande, transpõe a esfera da visualidade e se redimensiona no campo da sonoridade, com vista a atender as especificidades de um recurso de acessibilidade cultural que, por sua vez, expandirá também a percepção, a compreensão e o entendimento dos espectadores.

E o que resulta de todo esse movimento acaba por repercutir na própria reconfiguração do teatro na contemporaneidade, face às questões que ganham cada vez mais evidência, relativas às práticas e processos acessíveis, que se inserem no escopo da pedagogia do teatro, dos novos rumos que emergem em direção ao panorama que responde à provocação de incorporar recursos de acessibilidade como a audiodescrição, no intento de contemplar a diversidade e, assim, promover a criação de uma cena expandida.

Expandir a cena pela audiodescrição

O olhar talvez seja e tenha sido, nos meandros desse debate, o viés mais latente que, como tal, promoveu pulsações que maximizaram as demais vertentes que se espraiaram ao longo desse estudo. Imagem, verbo, palavra, imaginação poética, acessibilidade cultural, foram e são algumas das variantes afetadas pela repercussão do olhar que repensa, redefine e ressignifica as instâncias do campo teatral.

Vertentes que se expandem considerando o conjunto das espacialidades e visualidades da cena e que contribuem, dessa forma, para a experiência estética dos espectadores. A cena teatral que se expande por meio da audiodescrição é deflagradora, no que tange à recepção, de atribuições de sentidos e significados. Pulsa nos espectadores de forma a promover neles uma confluência de imagens poéticas que podem envolvê-los e suscitar o desdobramento perceptivo de diversas nuances, além do estabelecimento de vínculos com os espetáculos ou performances, de forma que se criem relações sensíveis com as criações artísticas apresentadas.

É uma cena que se expande nessa direção, a da que ressignifica o ato perceptivo – e, portanto, também criador dos espectadores -, e que vai reverberar também nos processos estéticos de concepção e circulação de produções no campo das artes da cena, à medida que busca engendramentos inerentes à efetivação das políticas de acessibilidade cultural e, por conseguinte, da audiodescrição.

Entende-se ser esta uma prerrogativa basilar para instaurar novos cenários na esfera cultural, a partir do entendimento de que o público com deficiência visual é mais um dos públicos a ser alcançado e contemplado e, por isso, a ideia de que idealizadores, realizadores e artistas assumam a audiodescrição como uma perspectiva factível, absorvendo-a e implementando-a em suas ações, espetáculos e performances.

Expandir a cena pela audiodescrição é um ato político, pois reconfigura o lugar da diversidade nos espaços culturais. Expande-se o direito ao acesso, à informação, à experiência estética. Amplia-se a perspectiva de público, de consumo cultural, de possibilidades criativas, de interações com o outro e da própria interculturalidade.

Em se tratando do ato criativo do espectador, que se dá por meio da fruição advinda do recurso da audiodescrição, emerge um campo de estudos extremamente fértil para pensar a potência da palavra e da relação entre imagem, enunciado verbal e imaginação poética, no sentido de refletir como cada um se interconecta e influencia o outro, transformando a própria experiência de fruição estética do espectador em ato performativo.

A expansão das espacialidades e visualidades da cena pelo recurso de acessibilidade cultural da audiodescrição reafirma, assim, as discussões inerentes ao teatro em campo expandido, a partir do viés que estimula a recriação de parâmetros estéticos, processos criativos e práticas artísticas, que podem se espriar por uma seara muito mais ampla e potente, que pensa a pluralidade nos contextos culturais e reinventa a própria estética de performatividade no teatro.

Expandir aparece assim como um verbo seminal para o campo das artes da cena, e é como verbo que se associa à audiodescrição para descortinar as imagens, para propor a ampliação da cena, de suas espacialidades e visualidades, dos seus sentidos e significados. A audiodescrição se expande junto com a cena teatral, incorpora-se a ela e passa a fazer parte da criação artística, deflagrando um processo também expansível ao espectador, em seu ato performativo e gerador de imagens poéticas que projetam a acessibilidade como uma também, e possível, criação poética.

Referências

ALVES, Jefferson Fernandes. CEREJEIRA, Thiago de Lima Torreão. **Visualidade e audiodescrição: a cena teatral sob o ponto de vista da deficiência visual**. *Revista Aspás*. São Paulo, V. 10, N. 2, p. 8-23, 2021. Seção especial - Visualidades das Cenas. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/184816>>. Acesso em 06 jan. 2022.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. (Coleção Tópicos).

BAKHTIN, Mikhail. **O homem ao espelho. Apontamentos dos anos 1940**. São Carlos: Pedro & João, 2019.

BAVCAR, Evgen. **O ponto zero da fotografia**. Rio de Janeiro: Very Special Arts do Brasil, 2000.

BAVCAR, Evgen. **Uma câmera escura atrás de outra câmera escura - Entrevista concedida a Elida Tessler e Muriel Caron**. In: SOUSA, Edson Luiz André de; TESSLER, Elida; SLAVUTZKY, Abrão (Org.). **A invenção da vida: arte e psicanálise**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2001. p. 31-38.

- BROOK, Peter. **O espaço vazio: um livro sobre o teatro: moribundo, sagrado, rústico, imediato**. 1. ed. Rio de Janeiro : Apicuri, 2015.
- DESGRANGES, Flávio. **A inversão da olhadela: alterações no ato do espectador teatral**. 2. ed. São Paulo: Hucitec, 2017a. (Coleção Teatro, nº 83).
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **Diante da imagem: questão colocada aos fins de uma história da arte**. São Paulo: Editora 34, 2013.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2010. (Coleção Trans).
- DUBATTI, Jorge. **Teatro, convívio e tecnovívio**. In: CARREIRA, André Luiz Antunes Netto; BLÃO, Armindo Jorge De Carvalho; NETO, Walter Lima Torres (orgs.). **Da cena contemporânea**. Porto Alegre: VI Reunião Científica da ABRACE - Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, p. 12-39, 2011.
- HOLLAND, Andrew. **Audio Description in the Theatre and the Visual Arts: Images into Words**. In: ANDERMANN, Gunilla; DÍAZ-CINTAS, Jorge. **Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen**. Palgrave Macmillan, 2009. p. 170-185.
- IELPO, Rodrigo. **A tradução do texto teatral: performances de uma poética**. *Revista da Anpoll*, v. 1, n. 44, p. 41-50, Florianópolis, Jan./Abr. 2018.
- NOVARINA, Valère. **O teatro dos ouvidos**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2011. (Coleção dramaturgias).
- PAVIS, Patrice. **O teatro no cruzamento de culturas**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- RANCIÈRE, Jacques. **O destino das imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012a.
- RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012b.
- ROOFTHOFT, Hanne; REMAEL, Aline; DRIES, Luc Van den. **Audio description for (postdramatic) theatre. Preparing the stage**. *The Journal of Specialised Translation*, p. 232-248, Jul 2018.
- SCHWARTZ, Letícia. **Através do prisma: a audiodescrição como provocação à percepção do espectador com deficiência visual**. 2019. Dissertação (Mestrado em artes cênicas) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. 267 f.



RASTROS DE REALIDADES:

entre o ao vivo e as mediações tecnológicas na criação cênico-visual em arte e educação

PISTAS DE REALIDADES:

entre mediaciones vivas y tecnológicas en la creación escénico-visual en arte y educación

TRACES OF REALITIES:

between live and technological mediations in scenic-visual creation in art and education

André Luís Rosa ¹

<https://orcid.org/0000-0002-4932-2858>

Nathália de Souza Mendes²

<https://orcid.org/0009-0002-3747-8852>

Resumo

Este artigo discorre sobre algumas contribuições da Realidade Virtual (RV) e da Realidade Aumentada (RA) na criação cênico-visual no campo da arte e educação, com ênfase nas relações socioculturais estabelecidas entre a produção artística e pedagógica ao vivo e as mediações tecnológicas, considerando as dificuldades e desafios no ambiente escolar. Baseia-se em uma revisão bibliográfica com análise discursiva e performativa, ao propor uma abordagem educacional e cultural centrada no hackeamento dos dispositivos de poder inerentes às tecnologias. Nota-se a necessidade de uma mediação cultural que considere os efeitos político-existenciais que as tecnologias operam nas subjetividades e nos corpos, tornando-se um processo crítico e criativo de reprogramação da vida.

Palavras-chave: Arte, Educação, mediação tecnológica, realidade aumentada, realidade virtual.

¹André Rosa transita entre as artes da cena e do audiovisual, a pedagogia e os saberes anticoloniais. Artista e pesquisador das Poéticas do Corpo e das Imagens em Movimento. É docente na Licenciatura em Teatro da Universidade Estadual de Maringá. Doutor em Estudos Artísticos (Teatrais e Performativos) pela Universidade de Coimbra/Portugal. Mestre em Artes Cênicas pelo PPGAC/UFBA. Licenciado em Educação Artística - Habilitação Plena em Artes Cênicas pela UNESP. Trabalha há mais de 25 anos com as artes da cena e o audiovisual, atuando em mais de 35 trabalhos artísticos entre o ao vivo e o mediado tecnologicamente. Fundou o *Movimento Sem Prega* (Brasil/Portugal) e o *Núcleo de Estudos e Criação Cênico-Visual* (CNPq/UEM): ambos investigam as dimensões culturais, políticas, espirituais, sexuais/gendéricas e linguísticas, funcionando como uma estrutura laboratorial nômade em arte, educação e mediações tecnológicas.

²Artista, pesquisadora e professora de Arte licenciada em Teatro pela Universidade Estadual de Maringá. Atualmente desenvolve pesquisas no campo da arte e educação com ênfase em tecnologias. A pesquisa foi realizada com subsídios do PIBIC/CNPq-FA-UEM 2022-2023, Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica, com a orientação do Prof. Dr. André Luís Rosa.

Resumen

Este artículo analiza algunos aportes de la Realidad Virtual (VR) y la Realidad Aumentada (RA) en la creación escénica-visual en el campo del arte y la educación, con énfasis en las relaciones socioculturales que se establecen entre la producción artística y pedagógica viva y las mediaciones tecnológicas, considerando las dificultades y desafíos en el ambiente escolar. Se basa en una revisión bibliográfica con análisis discursivo y performativo, proponiendo un enfoque educativo y cultural centrado en hackear los dispositivos de poder inherentes a las tecnologías. Existe la necesidad de una mediación cultural que considere los efectos político-existenciales que las tecnologías operan sobre las subjetividades y los cuerpos, convirtiéndose en un proceso crítico y creativo de reprogramación de la vida.

Palabras clave: Arte, Educación, mediación tecnológica, realidad aumentada, realidad virtual.

Abstract

This article discusses some contributions of Virtual Reality (VR) and Augmented Reality (AR) in scenic-visual creation in the field of art and education, with an emphasis on the sociocultural relationships established between live artistic and pedagogical production and technological mediations, considering the difficulties and challenges in the school environment. It is based on a bibliographical review with discursive and performative analysis, proposing an educational and cultural approach centered on hacking the power devices inherent to technologies. There is a need for cultural mediation that considers the political-existential effects that technologies operate on subjectivities and bodies, becoming a critical and creative process of reprogramming life.

Key-words: Art, education, technological mediation, augmented reality, virtual reality.

Ao investigar as relações estabelecidas entre o ao vivo e as mediações tecnológicas no campo da produção em arte e educação, buscamos refletir sobre os tensionamentos das artes e seu ensino com algumas tecnologias contemporâneas, no que tem determinado as estruturas e dinâmicas socioculturais dos processos artístico-educacionais acerca da globalização e virtualização dos conhecimentos.

Interessou-nos investigar como as relações sociais estabelecidas entre a produção em arte no ao vivo e nas mediadas por tecnologias evidenciam enfrentamentos complexos, não apenas de base ontológica, mas também de construção de outras epistemologias, sobretudo, dissidentes e desobedientes aos construtos de controle e regulação dos corpos. Por meio de pesquisa bibliográfica,

a partir de análise discursiva e performativa, entrelaçada, também, por uma escrita autoetnográfica, buscamos interseccionar dados coletados nas referências textuais e imagéticas acessadas, bem como nas memórias e experiências das pessoas pesquisadoras-artistas-docentes.

Na primeira parte, em “Rastros de realidades: entre o ao vivo e as mediações tecnológicas”, percebemos que a realidade material é uma construção político-existencial, e ao identificar outras possibilidades de realidades, permeadas por materialidades diversas, constatamos que todas são atravessadas por relações de poder, mesmo que se estabeleçam por estruturas diferenciadas.

Na sequência, em “Espacialidades e temporalidades: implicações das mediações tecnológicas nas relações socioculturais”, tentamos compreender como as tecnologias moldam e reescrevem a existência de nossos corpos, reprogramando vidas, a partir de seu consumo ou produção. Por isso, defendemos um processo de hackeamento desses espaços e temporalidades, repletos de disputas de narrativas e inteligibilidade de vidas.

Em “Mediações tecnológicas e o ensino de arte no contexto escolar” focamos nos atravessamentos das tecnologias com o ensino de arte no ambiente da escola, desde a falta de recursos e formas de manuseio, bem como a responsabilidade da comunidade escolar sobre os processos de aprendizagens determinados pela virtualização da vida.

Diante deste intenso percurso, procuramos reconhecer a existência de outras realidades e as constantes mudanças que as tecnologias operam em nossos corpos, tornando-se estratégico para o processo de ensino em arte expandir as noções de poder presentes nas mediações tecnológicas, calcadas em processos de opressões que não se revelam apenas na realidade material, mas ganham, outrossim, contornos e formas de atuação na manutenção das condições normativas e atomizadas da vida.

Portanto, vislumbramos uma mediação cultural que possa reconfigurar a naturalização do binômio natureza/tecnologia, para que a cena artístico-pedagógica seja reconhecida como espaço e tempo constitutivo entre as demandas socioculturais do ao vivo e da virtualização, em possibilidades desobedientes de reprogramação, reconstrução e atualização dos modos de operar com os corpos e seus marcadores sociais.

Rastros de realidades: entre o ao vivo e as mediações tecnológicas

Ao assumirmos como realidade, apenas, a que estamos inseridas corporal e materialmente, negamos e negligenciamos outras perspectivas que se projetam e já circulam em nossos cotidianos. Talvez não seja o fato de não perceber, mas, sim, reconhecer que podemos estar implicadas em outros

espaços e tempos que nos proporcionam experiências distintas, seja ao simples ato corriqueiro de assistir a um filme, ler um livro ou mesmo acessar alguma plataforma digital. Em cada uma dessas espacialidades e temporalidades haverá dispositivos de poder, constantemente, acionados nos processos de representação e construção de imaginários, besuntados por marcadores sociais que determinam produção e regulação dos corpos entre as dimensões do ao vivo e das mediações tecnológicas.

O mito posto pela modernidade compreende o mundo (ainda) pela via racional, como única possibilidade de ascender à verdade a partir, apenas, de procedimentos de comprovação dessa materialidade, numa coerência entre causa e efeito, objeto e sujeito. Isto fundamentou o pensamento ocidental linear e ascendente, rechaçando todos os demais conhecimentos e produção de si que dialogam com formas materiais e imateriais de percepção do mundo nas dimensões emocionais, corporais, sensoriais e energéticas. De acordo com Gilles Lipovetsky, filósofo francês e teórico da Hipermodernidade, em *A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo* (1983):

A anulação dos grandes sistemas de sentidos e o hiperinvestimento do Eu andam de braços dados: nos sistemas com “aparência humana”, que funcionam para o prazer, o bem-estar, a despadroneização, tudo concorre para a promoção de um individualismo puro, ou seja, psicológico, desembaraçado dos enquadramentos de massa e projetado para a valorização geral do indivíduo (Lipovetsky, 1983, p. 34).

Ao determinar que as relações socioculturais estejam compartimentadas e a noção de comunidade desarticulada, onde a comprovação se dê apenas por métodos científicos alicerçados em parâmetros ocidentais de legitimação do mundo material e visível, como podemos quantificar as experiências, se o campo das artes se constitui, justamente, entre as múltiplas singularidades e subjetividades presentes nos fazeres artístico-pedagógicos? Como validar uma experiência estética a partir de uma lógica racional, capitalista e colonialista, que arremessa nossas produções em arte e educação para uma ininteligibilidade social?

Em *What Gender is Motherhood? Changing Yorùbá Ideals of Power, Procreation, and Identity in the Age of Modernity* (2006), a pesquisadora oxunista nigeriana Oyèrónkẹ̀ Oyěwùmí, estabelece um diálogo certo ao evidenciar que

As sociedades que experimentaram a colonização sofreram muitos efeitos nocivos, alguns psicológicos, alguns linguísticos e alguns intelectuais. Mas talvez nada tenha sido menos estudado do que como a colonização subjuga o conhecimento e marginaliza as epistemes locais (Oyèwùmí, 2016, p. 1, tradução nossa).

Os processos de colonização interferem não apenas na padronização de normas e regras, mas também sob aquelas pessoas que furam a bolha instaurada na sociedade normativa ocidental, visto que os saberes intangíveis (chamados, em diversas culturas, de ancestrais) são desvalorizados pelos métodos de comprovação científica.

Se assim ocorre na validação da produção do conhecimento ocidental, pelo fato de serem intangíveis os resultados, como podemos criar fissuras nas tecnologias hegemônicas? E mais, como operar um encontro potente entre os saberes tradicionais e os engendrados pelas demandas da contemporaneidade, no sentido de viabilizar pistas entre o ao vivo e o digital, entre o ancestral e as biotecnologias da cena, entre as fissuras da carne e do chip?

O intuito desta investigação está centrado em como criar inteligibilidades para corpos e culturas dissidentes através do hackeamento de um saber-poder tecnovivo, numa perspectiva crítica sobre o desenvolvimento tecnológico. Daniel Neves de Souza Hora, em *Arte hackeamento: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica* (2010), propõe uma subversão do modo como operamos com a tecnologia, a qual “[...] não se trata mais de conhecer e aplicar a técnica, mas de colocar o pensamento em ação, por meio da configuração, simulação e interferência em dispositivos de comunicação, com auxílio da tecnologia” (Hora, 2010, p. 51), dialogando de uma forma crítica, a fim de encontrar novos caminhos na difusão do campo artístico e tecnológico.

De acordo com o autor, a reprogramabilidade cria rachaduras no que já está determinado a ser manuseado de tal forma, com intuitos pré-estabelecidos e coagidos pelo sistema responsável por tais tecnologias, estabelecendo uma reprodução contínua e equivalente da mesma forma para todas as pessoas. Para além, também designa “[...] a afinação subjetivante com o meio, capaz tanto de alterar sua operação quanto de reverter o conhecimento, o comportamento e até mesmo as respostas biológicas daqueles que interagem colaborativamente” (Hora, 2010, p. 53).

Em outras palavras, estaríamos criando um processo de hackeamento na contraprodução de aparatos entre as artes e as tecnologias, ocasionando “[...] a atualização de virtualidades funcionais na contracorrente da disseminação desses aparelhos como produtos comerciais” (Hora, 2010, p. 43).

A Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA) são algumas dessas dimensões de produção de espacialidades e temporalidades expandidas, e que nos aproximamos para compreender as possíveis intersecções com a produção artística e educacional.

Quando pensamos em RV e RA, imediatamente, as relacionamos com as áreas das tecnologias e do digital, porém a RV surgiu pelo interesse de pessoas também vinculadas ao campo investigativo das artes. Como expõem Romero Tori, Claudio Kirner e Robson Siscouto, em

Fundamentos e tecnologias de realidade virtual e aumentada (2006), um dos precursores foi o cineasta, produtor e diretor americano Morton Heilig, criador do *Sensorama* (1962), o qual permitia que as pessoas usuárias assistissem a projeções de alguns filmes de uma forma mais ampliada, onde a pessoa “era submetida a diversas sensações, movimentos, sons, odores, vento e visão estereoscópica, que causava uma experiência de imersão até então inimaginável” (Tori; Kirner; Siscoutto, 2006, p. 5). Entretanto, mesmo com muitas experimentações imersivas do cineasta Heilig, o termo Realidade Virtual foi criado por Jaron Lanier somente nos anos de 1980.

Figura 1



Fonte: *Sensorama* de Morton Heilig, 1962

Disponível em: <http://www.telepresence.org/sensorama/index.html> Acessado em: 01 de ago. de 2023

Por sua vez, a RA é a sobreposição de elementos chamados de virtuais no ambiente definido como realidade material. De acordo com Tori, Kirner e Siscoutto “[...] é o enriquecimento do

ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real [...] (2006, p. 25). Ou seja, a realidade material passa a ser composta ou alterada por novos dados e informações.

Assim, compreendemos que, tanto a RA quanto a RV constituem novas espacialidades, levando a novas sensações e percepções entre a realidade material e o ambiente (bioma) virtual. Jacquelyn Ford Morie, em *Inspiring the future: merging mass communication, art, entertainment and virtual environments* (1994), afirma que esse processo só é possível na integração de alguns elementos constitutivos fundamentais: a imersão, que é quando a pessoa se sente pertencente a um determinado ambiente, mesmo que não tenha escolhido experimentá-lo; a interação que acontece na intersecção entre as pessoas e a máquina/equipamentos; e por último, o envolvimento, que é o quanto a pessoa está e é instigada a participar.

A imersão não é uma escolha pessoal, muitas vezes ocorre sem que a pessoa a identifique, a partir da própria redefinição que o sistema entrega em relação ao seu consumo, por exemplo. Porém, esse processo não acontece apenas na RV e RA, mas em todo o ciberespaço que designa novos modos de agir, se comunicar, acarretando múltiplas perspectivas, na interação das próprias pessoas no e pelo ambiente (bioma).

Em *Realidade Virtual - Definições, Dispositivos e Aplicações* (2002), as pessoas autoras definem o envolvimento como o “grau de motivação para engajamento de uma pessoa em determinada atividade. O envolvimento pode ser passivo ou ativo” (Neto; Machado; Oliveira, 2002, p. 11). O que estabelece às pessoas usuárias uma nova percepção de mundo à sua volta, sobretudo em relação à realidade material, e dependendo do grau de envolvimento da pessoa, os contornos entre realidade material e virtualidades se diluem, capturando-nos para outras abordagens da experiência tecnológica. Não é por acaso que passamos horas navegando na rede de computadores (internet)!

A imersão ocorre não apenas no sentido de pertencimento e de identificação, mas de estar e se fazer presente naquele determinado ambiente. Constituindo-se as artes como modos de operar com a decifração da vida, por meio da criação de dimensões estéticas (Rosa, 2017), como a imersão tem ocorrido neste campo de criação e investigação, nesta disputa entre o ao vivo e as mediações tecnológicas? Há uma tensão estabelecida entre a máquina e o humano, explicitada por Donna Haraway, em *Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX* (2009):

Nas tradições da ciência e da política ocidentais (a tradição do capitalismo racista, dominado pelos homens; a tradição do progresso; a tradição da apropriação da natureza como matéria para a produção da cultura; a tradição da reprodução do eu a partir dos reflexos do outro), a

relação entre organismo e máquina tem sido uma guerra de fronteiras. As coisas que estão em jogo nessa guerra de fronteiras são os territórios da produção, da reprodução e da imaginação (Haraway, 2009, p.37).

Na tradição capitalista racista e dominada pelo cisheteropatriarcado, há uma dualidade entre a pessoa humana como agente produtivo e a natureza como recurso a ser explorado e utilizado para a produção. Essa relação baseia-se na ideia de superioridade do ser humano sobre a natureza e as demais espécies, onde o objetivo é extrair o máximo de recursos naturais possíveis para a acumulação de capital. Aliada à tradição do progresso, sublinha-se a divisão entre organismo e máquina, considerando a natureza como algo a ser superado e controlado pelo avanço tecnológico. Nessa visão, a máquina é vista como um instrumento de progresso e eficiência, enquanto o organismo é considerado limitado e inferior.

No entanto, atualmente, a concepção dicotômica entre organismo e máquina está começando a ser questionada e superada. Com o avanço das tecnologias e a emergência de perspectivas pós-humanas, a fronteira entre o orgânico e o artificial tem se tornando cada vez mais tênue, na medida em que a relação entre organismo e máquina tem acarretado movimentos simbióticos, onde as pessoas e as tecnologias experimentam processos em que se fundem e se complementam.

Com isso, as estratégias de interação nas interfaces e plataformas digitais têm sido intensamente desenvolvidas e fomentadas. Podemos compará-las, a grosso modo, ao encontro de pessoas que, no âmbito das artes da cena, correspondem à participação no próprio evento artístico. Érika Fischer-Lichte, em *Cultura como Performance: desenvolvendo um conceito* (2006), explica que um espetáculo ou performance é um acontecimento único, pois apenas se concretiza na relação entre pessoas espectadoras e pessoas artistas. A plateia assume uma forma específica a cada dia, pois o convívio e a disponibilidade variam de acordo com o grupo de pessoas e determinam as condições estabelecidas no próprio acontecimento artístico. Os mecanismos da cena e dos jogos teatrais se assemelham, em certa medida, aos ambientes, avatares e plataformas digitais, na designação de um novo espaço, no desenvolvimento de ação centrada em regras, e até mesmo na criação de personagens/personas e características particulares daquele específico momento, ou dada situação e necessidade.

Com o desenvolvimento tecnológico, em grande escala a partir dos anos de 1980 com a advento da globalização e do neoliberalismo, e com a corrida digital instaurada nos anos 2000, chegamos às inúmeras interfaces digitais e, nos últimos anos, às premissas da Inteligência Artificial (IA). Pode-se constatar que migramos grande parte das atividades para o campo do ciberespaço, e também intensificamos diferenças geopolíticas, seja na esfera da realidade material e dos

intercâmbios tecnológicos, sobretudo pelas disputas sociais, políticas e estéticas nas redes e nos sistemas de comunicação.

Pierre Lévy, em *Cibercultura* (1999), evidencia que o ciberespaço é um “[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92). A RV e RA se desenvolvem nesse espaço, produzindo outras culturas, produção de si e de consumo, proporcionando novas experiências e percepções sobre diferentes aspectos que regem a inteligibilidade das vidas, ultrapassando as fronteiras que definem a realidade, a imaginação e a fantasia, criando novos contornos existenciais, socioculturais e geopolíticos:

Assim, a realidade virtual e a realidade aumentada permitem ao usuário retratar e interagir com situações imaginárias, como os cenários de ficção, envolvendo objetos reais e virtuais estáticos e em movimento. Permitem também reproduzir, com fidelidade, ambientes da vida real como a casa virtual, a universidade virtual, o banco virtual, a cidade virtual, etc., de forma que o usuário possa entrar nesses ambientes e interagir com seus recursos de forma natural [...] (Tori; Kirner; Siscoutto, 2006, p. 23).

É notório que a RV e RA podem causar impactos sensoriais, visuais, instigar o tato, paladar, sensações distintas que fazem com que a imersão numa determinada realidade seja estabelecida por meio de outros parâmetros, mesmo que alguns estejam ancorados na realidade material, na regulação e controle dos corpos. Visto o tamanho dos impactos instaurados pela virtualização da vida, estabelecem relações liminares entre a arte e a educação. Todavia, tem nos desafiado em como escapar, nas tessituras epistêmicas e nas suas práxis, do pensamento ocidental linear que ainda determina, nas sutilezas da vida, que a mesma seria imutável, apagando e extinguindo vidas que tecem suas existências em identidades movediças e transitórias, similares aos agenciamentos causados pelas ondas instáveis das redes.

Talvez, um dos caminhos debochados sugeridos pelo mito do ciborgue (Haraway, 2009) seja exatamente sua constituição híbrida e mutável, ao reivindicar outras existências e conclamar formas plurais e legítimas para criar, reelaborar e reprogramar realidades e o que compreendemos por vida e suas coerentes explicações. O que instaura, sem dúvidas, fissuras sobre aspectos considerados imutáveis, contribuindo diretamente para os campos da produção e criação em arte e educação.

Na área das artes, a RV oferece possibilidades inovadoras para a criação, produção e circulação de artefatos artísticos. As pessoas artistas podem criar ambientes totalmente imersivos, permitindo que a pessoa espectadora mergulhe em suas obras e tenha uma experiência única. A RA, por sua vez, também tem sido aplicada na área das artes e educação, possibilitando a sobreposição de elementos virtuais em um espaço real. Dessa forma, ampliam os formatos que os conteúdos são desenvolvidos, para além das apostilas e livros, na medida em que dispositivos digitais também

podem compor uma estrutura de aprendizagem balizada na imersão, interação e envolvimento. Um exemplo, compartilhado por Jorge Bidarra e Rodrigo Oliva, em *Interações entre as linguagens de arte/mídia a partir da RV-Realidade Virtual e RA-Realidade Aumentada* (2022), seria a utilização de “[...] códigos QR associados a uma atividade artística para adicionar uma camada com informação textual ou um link para uma página Web, com informação adicional sobre a atividade” (Bidarra; Oliva, 2023, p.100).

A rotina da presença em sala de aula pode ser intensificada na relação espaço-tempo, compreendendo a produção de conhecimento como lócus de disputa de narrativas e poder, inclusive, através dos recursos que são utilizados para tal efeito. Numa dinâmica intensa entre métodos mais tradicionais e outros ditos contemporâneos, torna-se possível dar mais flexibilidade a construção contínua dos saberes: a lousa e o giz se entrelaçam com novas espacialidades digitais. Mariluci Braga, em *Realidade virtual e educação* (2001), agrega dizendo que essas tecnologias

[...] ampliam a sensorialidade e rompem com a linearidade e também com a separação emissor/receptor. É importante estarmos atentos para essa nova tendência, para esse novo receptor e suas necessidades, pois assim poderemos moldar a educação de forma substancial nesse novo modelo do processo ensino-aprendizagem, e fazer da sala de aula um espaço diversificado e não de uniformidade, de rotina (Braga, 2001, p.7).

A relação entre emissor e receptor que Braga expõe, tende a mudar, pois não é apenas unidirecional, determinando a pessoa docente como única provedora e detentora do saber. Compreendendo que o conhecimento se estrutura coletivamente e continuamente por meio da vivência de experiências entre o ao vivo e as mediações tecnológicas, as pessoas envolvidas nos processos de ensino-aprendizagem deverão assumir suas responsabilidades e comprometimento com os saberes imaginados, articulados e criados em cada experiência, como nos mostram as pessoas autoras em *A importância da realidade aumentada aplicada à educação* (2017):

[...] a Realidade Aumentada volta-se para a educação com a proposta de facilitar o processo de ensino-aprendizagem, pois sua capacidade de projetar objetos virtuais em ambientes reais envolve, estimula e motiva os estudantes, permitindo ainda a execução e visualização de experiências que não podem ser retratadas no ambiente real sem o auxílio desta ferramenta. Desperta também a criatividade e imaginação do discente, permitindo que ele desenvolva uma postura autêntica e adequada ao seu processo de aprendizagem (Lima; Gomes; de Lima, 2017, p. 4).

Já no campo artístico pode-se expandir cada vez mais a criação, produção, circulação e apreciação de produções culturais a partir de novas espacialidades e temporalidades criadas dentro do ciberespaço e pelas mediações tecnológicas. Se uma pessoa não tem condições de ir até um museu e acessar suas obras artísticas, agora muitas pessoas encontram uma dada experiência de visita

disponível pela navegação interativa através de RV e RA. O mesmo vale para espetáculos, performances e demais artefatos artísticos, sobretudo com as necessidades e imposições advindas com a pandemia do COVID-19.

Pode-se, também, fundir novas proposições artísticas, cada vez mais imersivas, a partir de instalações e plataformas digitais por todo o ambiente, estímulos sensitivos inseridos nas criações, como é o caso da instalação artística *Beyond Van Gogh* que aconteceu na cidade de São Paulo, em 2022. De acordo com a Revista *DASartes*, usando da tecnologia

[...] para criar uma viagem sensorial extraordinária, apresentando mais de 300 obras primas do pintor que, livres de molduras, ganham vida, aparecem e desaparecem, fluem por múltiplas superfícies, projetadas no chão e nas paredes que se envolvem em luz, cor e formas para revelar flores, cafés, paisagens (Disponível em: <https://dasartes.com.br/de-arte-a-z/exposicao-imersiva-da-obra-de-van-gogh-chega-ao-brasil-em-2022>. Acesso em: 18 ago. 2023)

Essas diversas contribuições no campo artístico fazem com que a RV e RA possam

[...] dar aos artistas e ao público em geral dimensões jamais vistas ou sentidas, através da eliminação ou alterações das restrições do mundo real ou da ampliação da imaginação. (Tori; Kirner; Siscoutto, 2006, p. 20)

Como a arte e a educação influenciam as tecnologias e seus aparatos? Nesse sentido, torna-se evidente a necessidade de estar em constante atualização acerca das transformações geopolíticas decorrentes dos avanços tecnológicos, especialmente no que se refere às interfaces digitais com a vida em sociedade. Assim, torna-se imprescindível e estratégico investigar as implicações socioculturais da Realidade Virtual (RV) e da Realidade Aumentada (RA) no âmbito da arte e da educação. Por meio de interfaces digitais, a RV e a RA proporcionam experiências imersivas que possibilitam a criação de novas narrativas e linguagens artísticas, bem como a ampliação das possibilidades educacionais.

Espacialidades e temporalidades: implicações das mediações tecnológicas nas relações socioculturais

As estruturas tecnológicas também se constituem de materialidades, mas operam suas mediações por outras realidades, imateriais e intangíveis. Em determinados contextos, essas operações invisíveis são subestimadas em relação à realidade material e suas dinâmicas socioculturais pela hegemonia da presença enquanto lócus de subjetivação. Entretanto, é possível identificar que as realidades virtuais, entre outras, criam novas corporeidades e biomas, e também outros modos de se

fazer presença, proporcionando às pessoas um alargamento da própria ideia de experiência, a partir do redimensionamento do tempo e do espaço, convocando uma reprogramação de subjetividades e vidas na própria realidade material.

A presença e a dimensão do ao vivo são construções sociais, políticas e culturais, como o virtual que emerge, sendo também uma possibilidade de presença que se constrói e reafirma-se. Não apenas do “meu eu”, mas na redefinição de identidades e subjetividades atravessadas por marcadores sociais e posições geopolíticas. Esses processos redimensionam não somente as estruturas de poder, sobretudo as movimentações dos corpos e suas regulações. André Rosa, em *corpos sem pregas: performance, pedagogia e dissidências sexuais anticoloniais* (2017), problematiza que

[...] tanto o sistema sexo/gênero quanto o sistema arte/educação são exemplos que se constituem como tecnologias, efeitos de poder que submetem os corpos em constantes modos de subjetivação (trans)incorporados. As tecnologias textuais, corporais e virtuais entrecruzam-se, alterando os contornos e enquadres sociais dos corpos, nas ficções e articulações que estes realizam entre o ao vivo e os espaços tecnologicamente mediados (Rosa, 2017, p.121).

Mas afinal, como os agenciamentos existenciais e culturais têm disputado esses espaços virtuais? Quais corpos circulam e como tem sido a construção de suas representações e imaginários? Como a geopolítica local e global tem redesenhado a inteligibilidade das vidas pelas biotecnologias?

As narrativas e suas disputas de poder se estabelecem, de formas similares, com as desenvolvidas na realidade designada como palpável. A legitimação de vidas, nas dinâmicas entre o ao vivo e as biotecnologias, ainda é branca e cisheterocapitalista. Isto não invalida um montante expressivo de hackeamento desses espaços e temporalidades, num processo de reprogramação, para que corpos dissidentes e dissonantes às normas criem rachaduras e se dediquem a novas operações de legitimação e reconhecimento nas virtualidades.

O evento *Senteacena: gira de biotecnologias da cena*, realizado em 2023 no Sesc Pompéia, em São Paulo, com organização e curadoria de Dodi Leal e Robson Catalunha, é um exemplo de como pessoas artistas-educadoras-pesquisadoras estão fomentando outros espaços-tempos por meio de suas produções artísticas. Com foco em espetáculos e performances em Realidade Virtual, bem como em rodas de conversa, o evento proporcionou uma exposição de trabalhos que buscaram criar rupturas e fissuras através da arte. A RV e RA coabitam o ciberespaço, o qual com o passar do tempo se configurou como uma nova cultura, designada por Levy (1999) de cibercultura: “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (p.17).

No evento *Senteacena: gira de biotecnologias da cena*, artistas exploraram algumas tecnologias e a própria cibercultura para expandir as possibilidades artísticas e pedagógicas entrecruzadas com os marcadores sociais na produção e regulação dos corpos. Em um evento composto por espetáculos e performances, e um espaço colaborativo chamado de “Os Ovulários”, que abrigou uma série de quatro encontros para ampliar os debates sobre tecnologias e artes cênicas a partir dos três espetáculos acionados: “Entre”, “Traved” e “Pagu 360””. Por meio da Realidade Virtual, puderam criar experiências imersivas e interativas que rompem as barreiras físicas e temporais, e proporcionaram um espaço para reflexão sobre o uso da tecnologia na arte e as possibilidades que oferece para inovar e democratizar o acesso à cultura.

Para além das criações compartilhadas, através dos espetáculos apresentados no cruzamento do ao vivo e das mediações tecnológicas pela RV, vale destacar alguns aspectos dos encontros ocorridos no espaço “Os Ovulários”, em consonância com as temáticas tratadas nas cenas, no que tange como as tecnologias conformam nossos corpos, e de que maneira podemos hackear seus mecanismos de poder para causar rupturas na construção hegemônica dos algoritmos.

Dodi Leal (2023), em entrevista ao blog Ambrosia, indaga como a relação entre tecnologias e presença nos direciona para o questionamento de um ecossistema estético, na medida em que ultrapassa o fazer artístico em si mesmo, e nos arremessa para uma produção de inteligibilidades de corpos, sobretudo, na determinação de quais corpos importam para o sistema cisheteropatriarcal e capitalista colonial:

Diante do fluxo de produção de cruzos de midialidades em cena, nos perguntamos quem é e de quem é a tecnologia? E é preciso notar que não há tecnologia mais avançada que as sabenças e existências marginais. Os aparelhos em cena são corpos. Nós, transvestigêneris, pessoas negras, pessoas indígenas, corpos gordos, periféricos, PCDs, as infâncias, juventudes e velhices, nós somos a tecnologia. (Disponível em: <https://ambrosia.com.br/teatro/realidade-virtual-no-sesc-pompeia-com-mostra-de-espetaculos/>. Acesso em: 21 jul. 2023)

Nos encontros de “Os Ovulários”, os debates estiveram centrados no impacto da cibercultura na sociedade contemporânea e como pessoas artistas-educadoras-pesquisadoras podem se apropriar dessas ferramentas para questionar e subverter as convenções estabelecidas, através das seguintes temáticas acionadas: “Aquilombamento como movimento de potencialidade e cura”; “Práticas artísticas e pedagógicas em realidade expandida”; “Galhos e Glíter: uma reflexão iconográfica” e “Travecametodologias digitais e tecnologias do perigo”. Percebe-se que a pluralidade de atravessamentos dos temas circunscreve a produção da cena como uma tecnologia expandida de corpos mutáveis, oferecendo-nos pistas movediças de como estabelecer conexões disruptivas na criação e produção em arte e educação e suas possíveis mediações tecnológicas.

De acordo com Robson Catalunha, “a questão é que os aparatos tecnológicos, há muito tempo, fazem parte das artes da cena. Dessa forma, o cerne da polêmica é a presença, não a tecnologia” (Catalunha; Leal, 2023). Essa provocação nos arremessa, imediatamente, para as experiências e proposições artístico-pedagógicas, sejam elas realizadas no contexto escolar ou em outros espaços de ensino-aprendizagem, em que o território da Realidade Virtual e demais plataformas e interfaces digitais tem promovido um panorama sobre a forma como os territórios artísticos estão sendo modificados, e como essas alterações afetam nossas relações com os artefatos culturais e com as materialidades da vida.

Se nos aproximarmos do que Michel Foucault enuncia, compreendemos que o espaço de poder das tecnologias estão para além de um mero conjunto de técnicas. São, sobretudo, práticas sociais que informam os corpos, a economia e a sexualidade. Para o filósofo francês, em *Vigiar e Punir: nascimento da prisão* (1987), “trata-se de alguma maneira de uma microfísica do poder posta em jogo pelos aparelhos e instituições, mas cujo campo de validade se coloca de algum modo entre esses grandes funcionamentos e os próprios corpos com sua materialidade e suas forças” (1987, p. 30).

As tecnologias são estruturas de poder que controlam e reescrevem existências. As biotecnologias tornam-se dispositivos tecnológicos que reprogramam a “vida” como espaços de intervenções, reconstruções e modificações. Giovanna Graziosi Casimiro, em *Realidade Aumentada enquanto meio expositivo: cibercultura e cultura da interface na arte contemporânea* (2014), mostra como a intersecção entre cultura e cibernética alteram os contornos e enquadres sociais dos corpos, modificando, sobretudo, a forma de consumir na contemporaneidade:

Mais do que reflexo da cibercultura e da cultura da interface, são respostas a um longo processo de construção e estabelecimento da tecnologia. Talvez seja a prova de que ela não age sobre a sensibilidade humana, somente, mas atua como aliada da arte, da cultura e da educação (Casimiro, 2014, p.11).

Não podemos mais admitir um discurso dicotômico e uma prática social pautados pelos ideários da modernidade baseados, ainda, no controle e dominação dos “territórios da produção, reprodução e imaginação”, pois esse processo foi estabelecido pelas invasões coloniais, amalgamado pelo capitalismo e mantido pela matriz de poder colonial por meio das colonialidades, em um sistema binário e normativo de raça, gênero, sexualidade, classe social, espiritualidade, faixas etárias e geopolítica polarizada entre Sul e Norte.

A confusão instaurada pela virtualização da vida tem expandido os limites entre pólos opostamente referenciados e sedimentados: homem x mulher, preto x branco, interior x exterior,

sujeito x objeto etc. De alguma forma, as fronteiras, por mais que se queira mantê-las intactas, foram e são constantemente movimentadas e dissolvidas por interesses que ultrapassam a esfera do real, visto que propiciam interações e afinidades estéticas e políticas, numa tentativa cotidiana, de reprogramação do corpus social.

A tecnologia, numa perspectiva hegemônica ocidental, tem servido para a manutenção e naturalização de um mundo dominado pelo humano, numa organização sociocultural pautada na supremacia como única via de contrato social. As tecnologias contemporâneas têm nos arremessado para nossa própria condição biotecnológica de existência, na medida em que nos revelam como a concepção de humano e humanidade também tem sido uma operação intensa de redefinições, ao longo do tempo, por técnicas que condicionam e alteram corpos, representações e modos de operar com a vida.

Apesar da dispersão e diluição das fronteiras, não podemos deixar de compreender que os sistemas de poder cooptam formas plurais de resistência, dando ao consumo a função de redefinir maneiras de seduzir e viver, ditando regras, refazendo acordos, movimentando capital, e acima de tudo legitimando vidas e negligenciando outras, com os genocídios e desaparecimentos de corpos de pessoas pretas, LGBTQIAPN+, deficientes, mulheres e outros grupos sociais minoritários que têm lutado nas bordas das fronteiras para legitimar a inteligibilidade de suas vidas.

Marshall McLuhan, em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (1964), salienta que “qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo” (1964, p. 63). Aqui, discordamos que seja apenas uma “extensão ou auto-amputação”, dado que o consumo nos levou para uma relação incorporada às tecnologias, quando lançam os conhecimentos, as práticas corporais e de representação para uma fronteira que intensifica a desnaturalização do que pode ser reconhecido como “corpo natural”.

As implicações geradas pelas tecnologias nas relações socioculturais são diversas. Com os avanços e modificações dos corpos e das culturas pelas tecnologias, a concepção de tempo tem sido alterada continuamente. Agora, espera-se que tudo aconteça numa velocidade condicionada aos poderes das interfaces digitais, onde num *clic* movimentamos capital e vidas. Como conciliar tempos diferentes na arquitetura da produção de conhecimento? Como criar e produzir no campo artístico-pedagógico, levando em consideração essas temporalidades e espacialidades dissonantes?

O acesso às formas de consumo dessas estruturas (re)configuram, também, o acesso ao poder. Mariane Beline Tavares, em *A experiência da Realidade Aumentada: as narrativas entre o*

real e o virtual (2019), expõem que “[...] o presente contemporâneo é a conjuntura tecnológica, a chamada era hiperconectada ou de conectividade contínua, que reconfigurou estruturas de poder, relações sociais, instituições, as mediações e a educação” (2019, p. 3). É comum o pensamento de que, dentro do ciberespaço você encontra-se livre para escolher por onde navegar, mas estamos bem longe disso. Há controle, manipulação e desvios constantemente. Talvez, a diferença da realidade material seja o *modus operandi* da experiência descentralizado e intencionalmente disperso no ato de seduzir para consumo de si mesmo. Por meio de um bombardeamento de informações, e com as alterações em relação ao tempo, as pessoas são solicitadas a digeri-las, na maioria das vezes em imagens, com a mesma velocidade do *clic* dado.

Para mais, toda essa movimentação resultou na intensificação da manipulação pelas imagens, numa overdose de cores, formas, texturas e dizeres, espacialidades e temporalidades provisórias. Enquanto artistas e docentes, talvez devêssemos traçar estratégias para hackear os poderes instaurados pelas esferas digitais e promover uma reprogramação das biotecnologias no cotidiano escolar.

Mediações tecnológicas e o ensino de arte no contexto escolar

As mediações tecnológicas fomentam o ensino e a aprendizagem a partir da interlocução de pessoas com os meios tecnológicos e suas múltiplas interfaces e plataformas. Se tratando das instituições públicas de ensino, o convívio com as diversas tecnologias é um grande desafio, pois dependem da distribuição de verbas e investimentos dos governos responsáveis. Geralmente, quando há equipamentos, o número desses não supre o de pessoas estudantes, ou as condições desses equipamentos não permitem sua utilização, o que torna o processo ainda mais complicado. Como nos aponta Rosiani Carvalho, em *As Tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos* (2009), muitas instituições e docentes estão limitados devido à falta de acesso à internet que dê suporte às suas necessidades:

Não basta à escola adquirir recursos tecnológicos e materiais pedagógicos sofisticados e modernos, mas os professores limitam-se apenas ao treinamento para o uso destes. Faz-se necessário na educação, construir novas concepções pedagógicas elaboradas sob a influência do uso dos novos recursos tecnológicos que resultem em práticas que promovam o currículo nos seus diversos campos dentro do sistema educacional. Desta forma, os recursos tecnológicos podem contribuir no processo de ensino e aprendizagem, promovendo uma educação mais estimuladora, ganhando destaque enquanto recurso pedagógico (Carvalho, 2009, p. 3).

Mas será que a mediação tecnológica somente diz respeito a recursos didáticos que nos dão acesso aos ambientes virtuais e um ensino-aprendizagem mais antenado com a atualidade? E em se tratando do ensino de arte, como tem sido o entrelaçamento criativo, crítico e cultural com as tecnologias que informam a vida e determinam modos de inteligibilidade e reconhecimento?

É perceptível que as pessoas docentes, devido a uma formação focada num formato específico de produção de conhecimento, têm encontrado dificuldades para trabalharem no cruzamento entre arte e tecnologias, sendo necessário que se reestruture e fomentem capacitações e formações continuadas para o aperfeiçoamento e aprofundamento de metodologias e da atualização dos projetos pedagógicos.

Todavia, as novas concepções pedagógicas sugeridas por Carvalho (2009) enfatizam que não basta, apenas, a obtenção de equipamentos, ou que as pessoas docentes saibam manuseá-los. Não são essas especificidades que darão conta de resolver o problema, mas, sim, a criação de uma política educacional digital, a qual engloba todas as pessoas participantes da comunidade escolar, convocando-as para a responsabilidade e comprometimento de letramento digital crítico e contínuo:

[...] a prática pedagógica com a utilização das diversas tecnologias precisa realizar-se de maneira crítica para compreender, propor e desenvolver as estratégias de construção do conhecimento, e democrática para que esteja a serviço de uma educação preocupada com a mudança na sociedade, pretendendo a democratização dos saberes e das mídias. Portanto, o objetivo principal da prática pedagógica deve ser a ampliação do saber dos educandos, utilizando-se de todos os meios tecnológicos de informação e comunicação (Carvalho, 2009, p.7).

O papel da pessoa docente não deve ser apenas compreender e auxiliar as pessoas estudantes no manuseio desses equipamentos, mas, também, perceber o movimento de uma construção político-existencial que as tecnologias operam nas subjetividades e nos corpos, tornando-se um processo de reprogramação da vida. E as reprogramações também decorrem das desigualdades sociais cada vez mais exacerbadas entre os grupos sociais, sobretudo, os minoritários. Nem todas as pessoas possuem acesso à internet ou aparelhos eletrônicos e, para além desse viés, temos a falta de metodologias e mediações que não estejam alinhadas e aliadas a um compromisso com o consumo reprodutivista.

Outra situação frequente é a resistência de muitas pessoas docentes em dialogar com as tecnologias, negligenciando mudanças pragmáticas na construção do conhecimento. O que pode gerar conflitos geracionais, fazendo com que o ensino-aprendizagem padeça com metodologias que, muitas vezes, não dialogam com as temporalidades e espacialidades convocadas entre as pessoas estudantes e docentes.

Não estamos afirmando que as novas tecnologias/mídias são a resolução de todas as mazelas para os processos educacionais, muito menos que devemos negar as conquistas advindas dos processos pedagógicos que construímos até aqui, mas como nos aponta Luís Paulo Leopoldo Mercado, organizador de *Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática* (2002), “a difusão das novas tecnologias na escola favorece a aplicação de novas abordagens de ensino-aprendizagem e estratégias pedagógicas, influenciando os paradigmas educacionais vigentes” (Mercado, 2002, p.189), a fim de possibilitar um redimensionamento dos parâmetros ocidentais e normativos dos conteúdos, realocando-os através de ações pedagógicas e artísticas mais flexíveis e mutáveis.

Podemos observar uma situação similar às dificuldades expostas acima, no Estágio Supervisionado de Observação, realizado no Colégio de Aplicação Pedagógica da Universidade Estadual de Maringá (UEM), com uma turma do Ensino Fundamental, 9º ano. Ao trabalhar desenho de perspectiva 3D, na disciplina de Artes, a pessoa docente desenvolve todo o conteúdo a partir de desenhos na lousa, a fim de que as pessoas estudantes reproduzam em seus cadernos.

Talvez, se a pessoa docente tivesse utilizado outros procedimentos pedagógicos, como por exemplo, aplicativos disponíveis nas redes, possivelmente, levariam as pessoas estudantes a experienciar outras possibilidades de leituras de mundo, muito mais próximas das dinâmicas sociais que vivem, adquirindo a partir das linguagens artísticas, posicionamento crítico acerca do conteúdo e dos fazeres socioculturais implicados nessas práxis. Braga (2001) agrega dizendo que “as novas tecnologias permitem a interatividade, a participação, a intervenção, a bidirecionalidade e a multidisciplinaridade” (p. 07).

As mediações tecnológicas, como no caso que citamos acima, designaria um convívio maior entre pessoas docentes e discentes pautada na discussão durante e após as experiências vivenciadas nessas espacialidades. Além disso, a interação encontra-se nos mecanismos de ensino a partir de jogos, experiências imersivas em novos espaços online, entre a própria interface e a pessoa que a utiliza, visto que o diálogo acontece entre ambos. E ao romper com a linearidade assumida, em muitas ocasiões, na sala de aula, a experiência do realizar e deixar-se envolver, nos arremessa para novas formas de aprender e propicia leituras de mundo através de um processo de mediação.

Como contributo, a perspectiva 3D poderia ser desenvolvida a partir do jogo *Minecraft*, o qual parte de construções, sejam casas, prédios, espaços diversificados, com muitas possibilidades de materiais para sua realização. A partir disso, poderia ser designado que cada pessoa estudante, ou

grupos de trabalho, a fim de otimizar a demanda de muitos aparelhos, criassem uma obra artística ou bioma em arte nessa espacialidade durante as aulas.

A primeira etapa seria a elaboração do projeto, com um esboço do tamanho, cor, altura e demais características. Já a segunda seria a elaboração desse projeto com os recursos tecnológicos oferecidos na plataforma do jogo. Sendo possível, assim, apreciar a obra em 360° durante e depois de sua realização. A terceira seria criar uma exposição com a comunidade escolar a partir dessas obras.

Podemos expandir ainda mais a proposta, promovendo uma exposição junto à comunidade escolar, utilizando as criações disponibilizadas online. É importante ressaltar que é possível adaptar essa ideia de acordo com a realidade de cada escola, o objetivo principal é proporcionar uma maior aproximação do conteúdo com a linguagem utilizada pelas pessoas estudantes, a partir da prática do conteúdo já estabelecido. Talvez, assim, a partir dessa proposta metodológica, as aulas tivessem sido mais participativas por parte das pessoas estudantes que, por sua vez, apenas desenhavam, e depois passavam a conversar. O processo de ensino-aprendizagem poderia se dar com novos elementos a serem explorados, propiciando outras operações que ampliam a bidimensionalidade da lousa para a tridimensionalidade do jogo.

Esses caminhos possíveis poderiam tornar a aula em um verdadeiro ambiente (bioma) imersivo, interativo e com uma diversidade de possíveis envolvimentos. A partir de *quizzes* de perguntas, os quais podem ser realizados por *sites* específicos, como acontece nos jogos que você ganha recompensas ou presentes quando completa uma fase ou missão, nesse caso do ambiente escolar, a pessoa docente poderia designar pequenas recompensas, não necessariamente materiais, mas simbólicas que cativam e motivam as pessoas estudantes.

É possível, também, estabelecer novas fases a serem exploradas, e para que isso aconteça todas as pessoas estudantes precisam saber como funciona determinada etapa e como prosseguir no jogo. Se algumas estiverem com dificuldades, além da pessoa docente, também podem estabelecer conexão entre elas, criando funções e personas/personagens para auxiliar nas etapas seguintes.

Portanto, os processos de aproximação, distanciamento e embates pelos quais o ensino de arte tem travado com as tecnologias contemporâneas e suas mediações requer estratégias culturais, políticas, estéticas e existenciais que estejam centradas na fusão e dinâmicas da realidade material com a digital, tecendo intersecções e promovendo agenciamentos que já fazem parte dos contextos escolares, numa reprogramação e reconstrução dos modos de operar com as aprendizagens em arte das pessoas docentes e discentes.

Considerações Finais

As pessoas usuárias de tecnologias contemporâneas têm sido submetidas a intensas mudanças nas dinâmicas e modos de agir, a partir de códigos e linguagens específicas que entram em diálogo no ciberespaço. A RV e RA são interfaces que, segundo Casimiro (2014), expandem as possibilidades de percepções da realidade, no que concerne à imersão, interação e envolvimento, estabelecendo novas temporalidades e espacialidades, nem menos ou mais legítimas do que a estamos acostumados a designar como material e tangível. O ciberespaço, onde a RV e RA se constituem, produz outras sensações e percepções e, quando a experiência passa a se dar em formatos virtuais, tem repercutido, influenciado e determinado a materialização da vida e suas operações socioculturais.

As tecnologias contemporâneas no ensino de artes poderiam compor um arsenal de possibilidades de investigação e produção de artefatos artístico-culturais que dialogassem com as realidades que temos construído e vivenciado no cotidiano, no acesso ininterrupto à internet, redes sociais e interfaces digitais, bem como uma intensa produção de si determinadas por marcadores sociais que geram regulação e controle dos corpos continuamente, em presenças e virtualidades, na criação, produção e circulação de artefatos artísticos.

Assim sendo, nota-se a necessidade de uma mediação cultural como estratégia de análise interseccional, compreendendo os dispositivos de poder e as disputas de narrativas que as tecnologias contemporâneas continuam a acirrar na composição das cenas pedagógicas e artísticas. A partir do hackeamento desses saberes e poderes biotecnológicos da cena, de não apenas compreender e auxiliar o manuseio desses equipamentos, mas também no movimento de construção político-existencial que as tecnologias operam nas subjetividades e nos corpos, tornando-se um processo crítico de reprogramação da vida.

Por fim, o intuito dessa pesquisa não está na adjetivação das tecnologias contemporâneas nos processos educacionais e artísticos, mas, sim, perceber e refletir o que produzem e alteram em nossos corpos e subjetividades. Já estamos completamente imersos, conectados e envolvidos nas redes, plataformas e interfaces, nas quais continuarão a influenciar nossos modos de operar com a vida e suas inteligibilidades.

Referências

BIDARRA, Jorge; OLIVA, Rodrigo. Interações entre as linguagens de arte/mídia a partir da RV-Realidade Virtual e RA-Realidade Aumentada. **Novos Olhares**, USP, 2022. p. 94-101. (<https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2022.206322>).

- BRAGA, Mariluci. Realidade virtual e educação. **Revista de Biologia e Ciências da Terra**, Paraíba, v. 1, n. 1, jan./jun. 2001.
- CARVALHO, Rosiani. As tecnologias no cotidiano escolar: possibilidades de articular o trabalho pedagógico aos recursos tecnológicos. **Portal de Educação do Estado do Paraná**. Paraná, 2017. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1442-8.pdf> Acesso em: 20 Fev. 2023.
- CASIMIRO, Giovanna Graziosi. Realidade Aumentada enquanto meio expositivo: cibercultura e cultura da interface na arte contemporânea. **ESPM-SP**, 2014, p. 1-12.
- Exposição imersiva da obra de Van Gogh chega ao Brasil**. Revista DASartes, 2022. Disponível em: <https://dasartes.com.br/de-arte-a-z/exposicao-imersiva-da-obra-de-van-gogh-chega-ao-brasil-em-2022>. Acesso em: 18 ago. 2023.
- FISCHER-LICHTE, Erika. A cultura como performance: desenvolver um conceito. **Sinais de Cena**, Lisboa, v. 1, n. 4, p. 73-80, dez. 2005.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramallete. 20. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.
- HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo socialista no final do século XX. In: KUNZRU, Hari & TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do Ciborgue: As vertigens do Pós-Humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p. 33-118.
- HORA, Daniel de Souza Neves. **Arte hackeamento: diferença, dissenso e reprogramabilidade tecnológica**. Dissertação (Mestrado em Artes), Universidade de Brasília, Brasília, 2010, 150 p.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIMA, Aline Laís Ferreira; GOMES, Izabela Dayane Silva; DE LIMA, Rogerlandia Sheila. A importância da realidade aumentada aplicada à educação. **Anais IV CONEDU...** Campina Grande: Realize Editora, 2017. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/35313>>. Acesso em: 20 Abr. 2023.
- LIPOVETSKY, Gilles. **A era do vazio: ensaios sobre o individualismo contemporâneo**. São Paulo: Editora Manole, 2005.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1964.
- MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.). **Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática**. Maceió: EdUFAL, 2002.

MORIE, Jacquelyn Ford. Inspiring the future: merging mass communication, art, entertainment and virtual environments. **Computer Graphics**, v. 28, n. 2, p. 135-138, mai, 1994.

ROSA, André. **corpos sem pregas: performance, pedagogia e dissidências sexuais anticoloniais**. Tese (Doutoramento em Estudos Artísticos), Faculdade de Letras, Universidade de Coimbra, Coimbra, 2017, 347 p.

Realidade virtual no Sesc Pompeia com mostra de espetáculos. Ambrosia, 2023. Disponível em: <https://ambrosia.com.br/teatro/realidade-virtual-no-sesc-pompeia-com-mostra-de-espetaculos/>.

Acesso em: 21 jul. 2023.

TAVARES, Mariane Beline. A experiência da Realidade Aumentada: as narrativas entre o real e o virtual. **Anais XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste**. Goiânia: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019. Disponível em: https://portalintercom.org.br/anais/centrooeste2019/lista_area_DT05.htm. Acessado em: 10 Mar. 2023.

TORI, Romero; KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson Augusto. **Fundamentos e tecnologias de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC, 2006.

VALERIO NETTO, Antonio e MACHADO, Liliane dos Santos e OLIVEIRA, Maria Cristina Ferreira de. Realidade virtual - definições, dispositivos e aplicações. **REIC - Revista Eletrônica de Iniciação Científica**, v. 2, n. 1, p. 1-29, 2002. Disponível em: <http://www.sbc.org.br/reic/edicoes/2002e1/tutoriais/RV-DefinicoesDispositivosEAplicacoes.pdf>.

Acesso em: 04 jun. 2023.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónké. **What Gender is Motherhood? Changing Yorùbá Ideals of Power, Procreation, and Identity in the Age of Modernity**. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2015.



**O CINEMA NA EMANCIPAÇÃO DO ALUNO:
da recepção à produção**

**EL CINE EN LA EMANCIPACIÓN ESTUDIANTIL:
desde la recepción hasta la producción**

**CINEMA IN STUDENT EMANCIPATION:
from reception to production**

Cleber Luis Damaceno¹

<https://orcid.org/0009-0003-0120-5737>

RESUMO

Este estudo tem como objetivo e a análise do processo cinematográfico na escola e ensina as práticas escolares a respeito da utilização das novas tecnologias audiovisuais nas aulas de arte em uma escola pública. O artigo demonstra que a prática de cinema na escola favorece as vivências dos alunos e a emancipação dos estudantes, com a proposta de um ensino reflexivo da prática pedagógica, despertando potencialidades dos alunos para o ato artístico e criativo com a mediação do professor de arte. A pesquisa qualitativa de base fenomenológica. Foi utilizada a forma de pesquisa-ação. O objeto de estudo é a confecção de filmes realizados pelos alunos na escola.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema na escola, práticas escolares, novas tecnologias.

RESUMEN

Este estudio tiene como objetivo analizar el proceso cinematográfico en la escuela y da lugar a prácticas escolares respecto del uso de las nuevas tecnologías audiovisuales en las clases de arte de una escuela pública. El artículo demuestra que la práctica del cine en la escuela favorece las vivencias y la emancipación de los estudiantes, con la propuesta de una enseñanza reflexiva de la práctica pedagógica, despertando las potencialidades de los estudiantes para el acto artístico y creativo con la mediación del profesor de arte. Investigación cualitativa con base fenomenológica. Se utilizó el formulario de Investigación Acción. El objeto de estudio es la realización de películas realizadas por estudiantes de la escuela.

PALABRAS CLAVE: Cine en la escuela, prácticas escolares, nuevas tecnologías.

ABSTRACT

¹ Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes – PROFARTES (Mestrado Profissional) da Universidade Federal de Uberlândia. Pesquisa concluída em 2023. Pós-Graduação em Artes, Orientador Prof^o Dr^o Renato Palumbo Dória. Bolsa Capes. Graduado em Artes Plásticas. Professor Efetivo de Arte do Estado de São Paulo na cidade de Franca-SP.

This study aims to analyze the cinematographic process at school and gives rise to school practices regarding the use of new audiovisual technologies in art classes in a public school. The article demonstrates that the practice of cinema at school favors students' experiences and the emancipation of students, with the proposal of a reflective teaching of pedagogical practice, awakening students' potential for the artistic and creative act with the mediation of the art teacher. Qualitative research with a phenomenological basis. The Action Research form was used. The object of study is the making of films made by students at school.

KEYWORDS: Movie at school, school practices, new technologies.

INTRODUÇÃO

Me movo como educador porque, primeiro, me movo como gente.
(FREIRE, 2019, p 92).

Este artigo foi fundamentado na experiência de uma abordagem concreta da prática docente sobre as produções cinematográficas realizadas pelos alunos de duas salas de 8º anos da Escola Estadual Torquato Caleiro, uma escola pública na cidade de Franca interior de São Paulo. O artigo é um recorte da pesquisa intitulada “O cinema na emancipação do aluno: da recepção à produção, desenvolvidas a partir do método de pesquisa-ação nas aulas de arte, desenvolvida no Mestrado Profissional em Artes (Prof-Artes), na Universidade Federal de Uberlândia, entre os anos 2022 e 2023.

A ideia central desse artigo não é demonstrar e analisar a recepção e a produção audiovisual realizadas pelos estudantes utilizando o telefone celular como ferramenta pedagógica, mas que os conceitos apresentados sirvam de instrumento de reflexão sobre o cinema e educação, portanto o resultado das práticas fílmicas desenvolvidas pelos alunos não serão o foco deste artigo.

Nos últimos anos, acompanhamos um enorme avanço de recursos tecnológicos, aumentando a disponibilidade de uma variedade de aplicativos que permitem melhores formas de gravação de vídeos e edição. Vale ressaltar que no percurso da pesquisa encontramos muitos estudos acadêmicos sobre a prática de cinema e educação, e conseqüentemente a utilização pedagógica desses recursos audiovisuais dentro das escolas públicas, porém, todo esse conhecimento ainda é pouco explorado e acontece de forma tímida no universo real e prático das escolas. É necessário que todo conhecimento explorado pelas pesquisas acadêmicas ultrapasse os muros das universidades e chegue às escolas de uma maneira efetiva.

De acordo com a BNCC - Base Nacional Comum Curricular (2017), a formação integral como meta da Educação Básica Brasileira, a qual preconiza a visão plural, singular e integral do aluno – considerando-os como sujeitos da aprendizagem – capaz de promover uma educação voltada ao reconhecimento e desenvolvimento pleno do indivíduo, contemplado em suas singularidades e diversidades.

Durante a pesquisa, ao analisarmos os motivos que podem, de alguma forma dificultar que a prática de cinema aconteça dentro da escola, percebemos que muitos professores ainda possuem alguma dificuldade com o domínio da tecnologia e os meios digitais e a aula de cinema está diretamente ligada a tecnologia. Um dos caminhos demonstrados durante a pesquisa é que os professores podem e devem aproveitar todo o conhecimento e familiaridade dos alunos com as mídias digitais e a tecnologia. É uma forma de ampliar o alcance das artes visuais também para o audiovisual, que são modalidades artísticas comuns aos estudantes desta geração.

A conectividade digital mudou as formas com que as pessoas se relacionam na atualidade e a internet é a grande responsável pela mudança de comportamento das pessoas. Portanto, diante da crescente demanda da utilização das mídias digitais, em uma realidade contemporânea atravessada pela digitalização das relações e mediado pelas tecnologias, é necessário também atualizar e agregar ao processo de aprendizagem da escola novas formas de interação artística, aproveitando que os discentes já crescem inseridos na cultura digital, enquanto os docentes, que sentem a necessidade de se atualizarem e de se familiarizarem com a contemporaneidade da sociedade, que já se reflete na escola, segundo os estudos de Fernandes (2015).

A sala de aula é um reflexo da sociedade, não sendo mais possível manter os estudantes do ensino público alheios a utilização de imagens e formas tecnológicas e midiáticas de uma educação contemporânea.

O cinema sempre esteve presente nas escolas, mas é quase sempre utilizado de maneira apenas ilustrativa e de apoio às disciplinas, assim, é necessário pensar no cinema não apenas como uma ferramenta de auxílio no ensino, como é comum nas escolas, reduzida a sua função instrumental de apoio a diversas disciplinas, porém como instrumento ideal no campo da aprendizagem significativa, que possibilita ao aluno transitar da postura de receptor à de enunciador/produtor de arte.

Projeta-se que o formato envolvente e imersivo da linguagem fílmica pode ser benéfico no despertar do interesse no aprendizado dos alunos, conforme proposto por Michaud (2013), considerando-se que estes estarão expostos não apenas ao resultado dessa linguagem – como audiência do cinema –, mas também aos processos de produção dessa Arte. A intenção do projeto de

cinema na escola não pretende apenas formar um público para o cinema, como também sujeitos aptos para a vida em todos os sentidos.

Ao problematizarmos o papel da escola frente os meios de comunicação e as tecnologias da informação no contexto atual, reafirmamos a necessidade de promover a interação da escola com os processos comunicacionais contemporâneos como mecanismo de transformação da realidade.

Espera-se que as práticas desenvolvidas despertem nos alunos o prazer e o interesse pela arte de forma significativa, propiciando o desenvolvimento construtivo na prática de leituras cinematográficas e de confecção de filmes.

Este artigo procura enfatizar a importância de se aprofundarem discussões acerca de metodologias que possam utilizar de forma pedagógica as reproduções e criação de filmes, ou seja, o uso significativo da linguagem audiovisual e das tecnologias que a ensinam, de modo que o cinema não seja apenas um pretexto metodológico, mas que propicie o aprendizado artístico em si, embora a expressão audiovisual pelos estudantes não deva ser restrita apenas às aulas de arte, mas que seja uma expressão que possa ser utilizada também por outras disciplinas.

O objetivo específico da proposta de prática pedagógica apresentada neste artigo dialoga com as ideias propostas pela Pedagogia da Autonomia de Paulo Freire, que apresenta concepções de práticas pedagógicas que constroem a autonomia dos estudantes. Assim espera-se que as práticas cinematográficas desenvolvidas em sala de aula despertem nos alunos o prazer e o interesse pela arte de uma forma autônoma, desenvolvendo de forma construtiva a leitura fílmica e a confecção de filmes no ambiente escolar, que valorize e respeite a cultura dos alunos e os conhecimentos já vividos atrelados a sua individualidade.

Buscamos, através do estímulo ao aluno pela prática audiovisual, fazê-lo pensar, aprender e se comunicar por outra perspectiva.

Respeitar a leitura de mundo do educando significa toma-lo como ponto de partida para a compreensão do papel da curiosidade, de modo geral, e da humana, de modo especial, como um dos impulsos fundantes da produção do conhecimento. É preciso que, ao respeitar a leitura de mundo do educando para ir mais além dela, o educador deixe claro que a curiosidade fundamental à inteligibilidade do mundo é histórica e se dá na história aperfeiçoada, muda qualitativamente, se faz metodicamente rigorosa. (FREIRE, 2019, p 120).

Outro fator que contribui para que os alunos participem ativamente das aulas de cinema de uma maneira positiva é o fato de que a linguagem audiovisual é comum a essa geração de estudantes, faz parte do cotidiano da maioria dos alunos por tempo significativo, facilitando tanto a apresentação quanto o desenvolvimento de uma proposta audiovisual.

Durante a pesquisa buscamos, ainda, refletir sobre as práticas em sala de aula referentes à utilização e criação de filmes, a partir dos resultados obtidos com os métodos propostos, que tangem o desenvolvimento progressivo e autônomo dos alunos.

Quando pensamos na iniciativa audiovisual dentro das escolas também apresentamos e refletimos sobre o conceito de Letramento Visual, que é a capacidade de ler e entender as imagens, assim como ocorre com a leitura verbal também desenvolvemos a capacidade de ler imagens. É nítido todo respaldo acadêmico no âmbito da linguística textual e na literatura, porém textos não verbais ou audiovisuais não têm todo esse prestígio no universo da escola tradicional. A cultura da imagem faz parte das relações sociais contemporâneas, pois diariamente somos bombardeados por uma infinidade de imagens e símbolos.

Um exemplo da importância do desenvolvimento do conceito de Letramento Visual a partir das aulas de cinema, é que durante os debates ocorridos durante o percurso da pesquisa sobre o tema representatividade na mídia, muitos alunos relataram que não se sentem representados, pois por muitas vezes as imagens utilizadas pela mídia tradicional para representar pessoas de escolas públicas, periféricas, quase sempre mostram esses grupos de pessoas como sujeitos excluídos, que a mídia quase sempre repete padrões e formas estereotipadas e marginalizadas, ligadas a pobreza, violência e fracassos, que não é a realidade da maioria dessas pessoas, por isso a importância da proposta de orientar os alunos a entenderem, conceituarem e lerem essas imagens, para que a escola pública e seus alunos produzam suas próprias narrativas, a partir do ponto de vista da experiência e visão do próprio aluno.

A escola tradicional foi fundamentada na linguagem escrita e carece de teórico e prático sobre o cinema, de como pensar e produzir arte audiovisual. As linguagens audiovisual e escrita não são contrastantes, são apenas formas diferentes de se apresentar uma narrativa, sendo códigos que se complementam. É um erro acreditar que o vídeo veio para substituir a escrita, uma vez que a produção cinematográfica depende de habilidades e repertório proporcionados pela leitura e escrita. A linguagem audiovisual é predominante na nossa realidade atual, tanto pela televisão, pelo cinema, ou até pelo fenômeno *TIKTOK*², por exemplo.

O CINEMA NA ESCOLA

² O *TikTok* é uma plataforma onde as pessoas podem assistir ou criar conteúdo de vídeos. O aplicativo oferece diversas ferramentas de edição e ganhou destaque em 2019, principalmente entre os jovens, por causa das danças e desafios.

Se fazemos aqui um esforço para pensarmos e efetivarmos o cinema na escola, não se trata de defender uma diferença de natureza em relação às outras artes ou relação a outros meios de expressão que daria ao cinema o direito de estar em sala de aula, na escola. (MIGLIORIN & PIPANO, 2019, p. 35)

O cinema produzido dentro da escola ainda está distante da realidade cotidiana da maioria dos estudantes no ensino público. O currículo de arte não foi pensado para o conhecimento audiovisual, de modo que permanece dentro de um antigo sistema.

Os estudos do francês Alain Bergala - responsável pela implementação do cinema nas escolas francesas - aos poucos, chegaram ao Brasil e passaram a ser uma referência no assunto cinema e educação para pesquisas, aumentando a relevância do estudo teórico e pragmático diante da possibilidade da utilização pedagógica do cinema no ambiente escolar, fazem-se essenciais, ao afirmar a necessidade dos professores de arte a busca por novas formas de ensino da arte que esteja além do currículo tradicional:

[...]a arte não pode depender unicamente do ensino, no sentido tradicional de disciplina inscrita no programa e na grade curricular dos alunos, sob a responsabilidade de um professor especializado recrutado por concurso, ser amputado de uma dimensão essencial (BERGALA, 2008, p. 29).

São inúmeros os benefícios proporcionados pelo cinema e educação, mas talvez as principais características do cinema escolar sejam a inclusão e a coletividade, pois propõe uma relação interdisciplinar entre os diversos componentes curriculares e os diversos perfis de alunos que compõe uma produção audiovisual.

A escola é, por excelência, o espaço político onde se desenvolve o pensamento crítico do aluno, assim, aliamos essa ideia fundamental aos processos de criação cinematográfica realizados pelos próprios estudantes. A arte é o maior instrumento de criação humana e o cinema uma linguagem em que essa criação tem a possibilidade de atingir ainda mais pessoas com sua mensagem direta e contemporânea, onde une entretenimento e aprendizado no formato de uma narrativa acessível e que faz parte do cotidiano dos alunos, que merece ser construída e problematizada em sala de aula. Ao problematizar as narrativas dos roteiros criados pelos alunos, incentivamos os estudantes a analisar, refletir e questionar sobre as representações apresentadas nos filmes. Isso desenvolve a capacidade de habilidades do pensamento crítico levando os alunos a explorar diferentes perspectivas dentro das narrativas fílmicas.

Bergala (2008) nos assinala que o cinema é questão de criação, não de transmissão de um saber audiovisual ou artístico. A arte não se ensina, experimenta-se. A experiência deve ser nova para

o professor e para o aluno, enfatiza ainda Bergala. É pela experiência que o professor deve sair do lugar daquele que ensina para experimentar com os alunos (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p.37).

Embora este artigo discorra sobre o cinema na escola sob uma perspectiva dos professores de arte, as produções audiovisuais dentro das escolas não precisam necessariamente ser atreladas apenas a disciplina de arte, essa linguagem pode ser utilizada por qualquer componente curricular.

Outra potencialidade da prática cinematográfica no ambiente escolar é proporcionar a ocupação dos espaços da escola, uma vez que é necessário que alunos saiam da organização tradicional da sala de aula, transformando e provocando o olhar e a percepção do aluno, criando um sentimento de pertencimento sobre aquele espaço escolar.

Ademais, analisamos a recepção desta linguagem pelos alunos - como instrumento de reflexão sobre a arte e sobre a realidade - e, principalmente, propiciamos situações de produção cinematográfica em que o aluno a partir de vivências lúdicas e direcionadas seja protagonista do seu processo educacional, utilizando da linguagem audiovisual para expressar o seu ponto de vista sobre o mundo, redefinindo o lugar e o papel não apenas das tecnologias na sala de aula, mas também da arte.

Alain Bergala (2008) propõe o termo “pedagogia da criação”, pois pressupõe que o estudo de cinema na escola já propõe o exercício de criação. Assim, é importante trazer e proporcionar a produção cinematográfica dentro da escola, inserindo-a no currículo escolar. Para que os conhecimentos sobre produção cinematográfica possam ultrapassar a esfera instrumental, a experiência de cinema na escola precisa estar pautada no fazer, no criar, no experimento por parte dos alunos.

De acordo com Cesar Migliorin e Isaac Pipano, ao assumirmos que o ensino de cinema acontece, sem uma centralidade que lhe guie, não nos separamos dos paradoxos inerentes às práticas, cujo desafio na relação ensino-aprendizagem demanda invenção. Colocado de outra maneira: não há ensino de cinema que também não seja em si um processo de emancipação.

Quando se pensa em emancipação do aluno a partir da aula de cinema, não se quer dizer que é o professor que vai indicar esse caminho para o estudante. A ideia é que, com a própria prática fílmica de trabalho coletivo, e principalmente nos debates e reflexões sobre temas pertinentes a adolescência, surjam caminhos para essa emancipação, objetivando-se que o aluno não receba todas as informações na escola de forma passiva. Ainda segundo os autores:

Falar em emancipação demanda a urgência de um realinhamento da noção para que não a entendamos como um processo que supõe dois sujeitos, o emancipado e ao emancipar.

Emancipar não é tarefa de um mestre que indica o caminho à aqueles que não tem luz. Sem essa divisão, a situação de criação no ambiente educacional demanda do mestre e das propostas colocadas em prática um gesto de abertura ao que pertence aos alunos e à multiplicidade de mundos trazidos por eles. Ou seja, antes de um lugar de hierarquia entre aquele que sabe e o que não sabe, a emancipação demanda um estado de criação e montagem entre os diversos atores envolvidos em uma produção criativo pedagógico. (MIGLIORIN & PIPANO, 2019, p. 70)

Considerando, portanto, que não se emancipa o aluno, essa emancipação ocorrerá a partir de práticas que proporcionem a ele sair do lugar de apenas receptor do conhecimento e passar a pensar e a criar de acordo com sua vontade, de acordo com o pensamento de Migliorin e Pipano. O cinema é um relacionar-se com o mundo que mais interroga, vê e ouve do que explica. (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p. 37). Para completar este entendimento, nas palavras dos autores:

O cinema na escola é assim menos um problema de migração do cinema para outro espaço do que uma operação no interior do tempo e do espaço da escola. Explicitamos tal princípio por entender que quando o cinema chega na escola o que ele traz - com sua história, com os filmes - é antes um modo de tornar o mundo pensável do que não é cinema: nós mesmos, a escola. Ele traz um modo de fazer as relações entre imagens, sujeitos, discursos, objetos, narrativas que transfiguram, por assim dizer, outros espaços e relações; no caso, a escola. Antes de apresentar conteúdos, as possibilidades discursivas e sensíveis, o modo de ser-mundo do cinema provoca, intensifica e potencializa tudo o que atravessa a escola. (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p.46).

O ensino de cinema na escola nos provoca a reflexão necessária sobre a utilização das tecnologias em relação com seus componentes sociais e os modos como processos subjetivos estão a elas atrelados. Produzir cinema dentro do espaço escolar ajuda a escola a encontrar e produzir a sua própria cultura.

Os filmes são um nó da própria máquina e a ela retornam, uma vez que no ambiente pedagógico, é no retorno – ver junto, pensar e ser afetado pelo que fizemos – que parte importante do conhecimento se efetiva. (MIGLIORIN e PIPANO, 2019, p.78)

Como a proposta de produção cinematográfica envolve o uso de tecnologias, utilizamos o conceito da **Abordagem Triangular** Digital, que é uma proposição derivativa da Abordagem Triangular, que a própria Ana Mae Barbosa utiliza, pois é uma abordagem em processo, contínua, que está em movimento, dialogando com o tempo e por essa razão é orgânica.

De acordo com Barbosa, “A consciência da tecnologia e da arte para a educação da recepção das artes tecnológicas é o que deveríamos procurar devolver para ver um público crítico e informado” (Barbosa, 2008 p. 110).

A Abordagem Triangular nasceu com a intenção que os alunos vivenciassem situações problematizadoras: a cada etapa surge um problema diferente e que os alunos, em grupo, precisam resolver de forma coletiva.

Os autores citados no texto são o alicerce do pensamento e da prática pedagógica apresentados aqui, além disso, a Pedagogia da Autonomia, de Paulo Freire, aborda os saberes necessários para a prática educativa, que estabelece possibilidades e condições de educar com respeito, sem prescrições ou regras a seguir, reunindo experiências e métodos fundamentados na ética, no respeito à dignidade e à própria autonomia do educando. Para essa formação, é indispensável que o professor oportunize ao aluno um objetivo a ser traçado em busca do conhecimento, assim, eles terão qualidades críticas e serão capazes de desenvolver sua criatividade:

A autonomia, enquanto amadurecimento do ser para si, é processo, é vir a ser. Não ocorre em data marcada. É nesse sentido que uma pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitadas da liberdade. (FREIRE, 2019, p. 105).

De acordo com Bergala (2008), se o encontro com o cinema como arte não ocorrer na escola, há muitas crianças para os quais ele corre o risco de não ocorrer em lugar nenhum. O estudioso ainda discorre sobre o processo cinematográfico francês e, em dado momento, cita que o cinema na França foi, por muito tempo, considerado como linguagem, e uma observação importante para nossa reflexão aqui é sobre o medo de os professores em trabalhar com o cinema, uma linguagem para a qual não foram formados, uma vez que a escola privilegiou sistemas de comunicação tradicionais, como a literatura, por exemplo.

Partimos da ideia e encorajamento da experiência artística, da proposta de mediação do professor, pesquisa, trabalho coletivo e educação e aprendizado mútuo. O mais importante dentro desta proposta não é o produto final, o filme em si, mas na trajetória da produção cinematográfica, do trabalho coletivo em todas as fases da aula, desde a teoria até a prática, principalmente na descoberta e na reflexão sobre a arte que se produziu, na mensagem que os alunos procuraram passar. Bergala discorre sobre a experiência e a finalidade de mostrar o filme como produto final de todo cineasta:

No entanto, fazer um objeto-filme mostrável é a finalidade de todo cineasta, por menos que ele se inscreva num sistema de produção e por mais modesto que seja. A escola, se pretende ser um espaço de troca e socialização, de assumir a finalidade de “mostrar” o que se fez. Uma vez posto esse princípio, todos os perigos começam. O maior deles é transformar a apresentação na própria finalidade de uma prática de criação em sala de aula, desviando-a assim, de sua verdadeira razão de ser. Em situação escolar, o objetivo primeiro da realização

não é o filme realizado como objeto-filme, como “produto”, mas a experiência insubstituível de um ato, mesmo modesto, de criação. (BERGALA, 2008, 172- 3).

O cinema na escola é uma atividade coletiva, em que todos os alunos podem e devem opinar trabalhando de forma cooperativa e complementar. Ainda que se respeite a divisão de funções, um aluno tímido dificilmente será o ator, mas sua atuação terá igual relevância em atividade inerente à produção, de modo que nenhum integrante do grupo terá importância menor diante da confecção do filme.

Quando pensamos na inserção dos alunos de escolas públicas a uma aula de produção audiovisual, precisamos pensar também pelo aspecto social, a difusão e o do domínio dessas tecnologias como estratégia de fazer parte de uma política de igualdade, propiciando aos indivíduos meios para se amenizar as consequências devastadoras que o processo de transformação econômica provoca e tentar diminuir o imenso abismo entre a educação pública e a educação privada. Nesse sentido, é preciso que o entendimento e fortalecimento do trabalho da comunidade escolar decorrente da aplicação dessas tecnologias não resulte somente em vantagens econômicas, mas sim que constitua em uma ferramenta de igualdade social.

Por essa razão, acreditamos que a interação e a cooperação resultantes da aplicação das TICs³ devem contribuir para a igualdade aperfeiçoando as formas de convívio social. E, para tanto, é necessário, que se assegure o acesso a elas a um número cada vez mais crescente de indivíduos e grupos sociais, na perspectiva da igualdade.

Moran (2000) afirma que ensinar é um processo social e também um processo pessoal, pois cada pessoa desenvolve um estilo, um caminho, dentro do que está previsto para a maioria. A sociedade ensina. As instituições aprendem e ensinam. Os professores aprendem e ensinam.

A sociedade passou rapidamente dos livros para a cultura da televisão (vídeo) e, agora, vive outra mudança, da televisão para os computadores, sem tempo para explorar e pensar sobre tudo o que essas mudanças desencadeiam.

Moran (2000) acredita que os vídeos estão ligados diretamente ao entretenimento e ao lazer, associados à televisão e esta forma seria de suma importância dentro de sala de aula. Para os alunos, vídeos na escola significam uma pausa, um descanso e não “aula”, o que modifica a postura e as

3 As Novas tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) são definidas como um conjunto de tecnologias que permitem o acesso, a produção e a difusão de informações que permitem a comunicação entre as pessoas.

expectativas em relação ao seu uso, pois a maioria dos alunos associa as aulas a algo desinteressante ou entediante. Assim, com essa mudança metodológica, aproveitaremos melhor essa expectativa positiva para atrair os alunos para assuntos do nosso planejamento pedagógico: “Na escola, o cinema se insere como potência de invenção, experiência intensificada de fruição estético/política em que a percepção da possibilidade de invenção de mundo é o fim em si” (MIGLIORIN & PIPANO, 2019, p. 39).

Ainda conforme citam os estudiosos, o primeiro aporte igualitário que o cinema tem a nos dar é a forma como ele é essencialmente um lugar habitável por um qualquer, tanto como espectador, como realizador.

De acordo com os teóricos Cesar Migliorin e Issac Pipano (2019) a democracia é o acontecimento que provoca o encontro não organizado de diversas inteligências, uma ação em si emancipatória.

Conforme a professora Ana Mae Barbosa, o desenvolvimento crítico dos alunos está relacionado não apenas a uma produção de qualidade, mas também ao entendimento dessa produção pelo público:

Com a atenção que a educação vem dando às novas tecnologias na sala de aula, torna-se necessário não só aprender a ensiná-las, inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também para a recepção, o entendimento e construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente. (BARBOSA, 2008, p.111).

A ideia da prática de cinema na escola apresentada neste texto pelos autores, não é ensinar algo que o aluno já saiba, mas que dentro de um processo coletivo os estudantes possam buscar uma condição de emancipação, como os e essa ideia é o ponto central da atividade.

A PEDAGOGIA DO CINEMA NA ESCOLA

Ao discorrer sobre pedagogia é preciso citar novamente o uso do método da Abordagem Triangular que está fundamentado em três eixos estruturantes e que podemos utilizar também para uma pedagogia de cinema. O primeiro eixo parte do apreciar a obra de arte, aqui no caso desta pesquisa assistir aos filmes e vídeos, criando um repertório pessoal para os estudantes; o segundo eixo é o fazer artístico, que é a produção fílmica pelos alunos; e, por último, o terceiro eixo que é a contextualização da produção: debater e pensar sobre o que se produziu. A Abordagem Triangular não estabelece o que o professor de arte deve fazer, pois trabalha a ideia de liberdade dentre os três eixos e que os professores podem encontrar diversas formas e métodos de abordagem dos conteúdos

e temas. A ideia é aproximar essa aula de cinema com o repertório pessoal de cada aluno, da forma como esse sujeito vê o mundo, buscando referências do que leu, assistiu, das músicas que ouve, dos gostos particulares, de como ele vive e, assim, compartilhar com outros estudantes e de forma coletiva, de modo a criar narrativas que representem essas realidades e por consequência ampliar o repertório pessoal de cada aluno.

De acordo com estudiosos: “Uma pedagogia do cinema, antes de estar relacionada a certos conteúdos, se constitui como forma de conhecer e compartilhar conhecimento”. (MIGLIORIM e PIPANO, 2019, p.91). Se correlacionarmos essa perspectiva à formação integral do indivíduo, como está proposto na BNCC, veremos que o conceito de pedagogia do cinema defendido por Migliorim está alinhado ao que está proposto nos parâmetros norteadores da educação básica brasileira, principalmente no que tange ao formar para o saber, para o saber fazer e para o saber ser.

Portanto o desenvolvimento de um senso crítico pelos alunos não está apenas relacionado a qualidade da produção dos filmes, mas principalmente pelo entendimento da mensagem passada ao público, contribuindo para a formação desses estudantes.

Conforme Bergala, em determinado momento da aula, o aluno assiste a filmes e a curta metragens, a ideia é que ele exercite suas capacidades criativas, analisando as cenas e sendo levado a se perguntar se o diretor poderia ter filmado as cenas ou sequências de outra forma; ou seja: a “análise de criação”.

O cinema é uma potente arma de consciência crítica, até mesmo diante dos inúmeros malefícios do uso indiscriminado da tecnologia tão criticados nas escolas.

Outra perspectiva de atuação desta proposta é retirar o celular de “vilão” da educação durante as aulas de cinema, propondo aos alunos uma utilização do aparelho que não seja uma mera distração, transformando-o em ferramenta pedagógica importante, provocando um debate sobre uma utilização consciente do aparelho celular.

A teoria e os conceitos do mestre educador Paulo Freire foram utilizados como método e proposta educacional alinhada ao cinema durante o percurso da pesquisa, na medida em que entendemos que a educação é um processo de conhecimento, onde busca a transformação dos alunos através de uma educação libertadora, onde o repertório pessoal dos alunos é primordial.

Por isso mesmo pensar certo coloca o professor ou, mais amplamente, à escola, o dever de não respeitar os saberes com que os educandos, sobretudo os das classes populares, chegam a ela - saberes socialmente construídos na prática comunitária -, mas também, como há mais de trinta anos venho sugerindo, discutir com os alunos a razão de ser de alguns desses saberes em relação com o ensino dos conteúdos. (FREIRE, 2019, p. 31).

Ensinar não é apenas transferir conhecimentos e durante a pesquisa procuramos desconstruir o conceito de “**educação bancária**”⁴, em que o professor apenas deposita o conhecimento no aluno, que recebe passivamente os ensinamentos.

O conceito de pedagogia da autonomia de Paulo Freire, utilizado com os alunos durante a pesquisa, parte da ideia de tirar o professor como centro do conhecimento e mostra esse processo de aprendizagem como uma construção coletiva, uma visão humanizada do processo de aprendizagem, onde considera o aluno, professor e sociedade partes importantes para o conhecimento, afinal professores e alunos são seres inacabados e devem buscar juntos a construção de um futuro melhor. O professor é um condutor e mediador do processo de aprendizagem.

A proposta pedagógica audiovisual dialoga e encontra a visão de Freire quando considera a alegria, a esperança como fundamentais para um aprendizado significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizar os conceitos de Paulo Freire para a proposta de produção de curtas metragens autorais realizada pelos estudantes, não buscamos apenas tornar o aprendizado dos alunos acessível e rápido, mas utilizamos a linguagem audiovisual para que os alunos, nas palavras do próprio educador, possam “ler o mundo”.

Portanto, o cinema dentro da escola pública é importante na medida em que através dele proporcionamos aos estudantes uma apuração do seu repertório pessoal, despertando a consciência crítica do sujeito. Aprender sobre uma nova linguagem de expressão, realizar um curta metragem autoral, assistir às produções dos colegas, discutir, se posicionar e dividir as ideias com outros alunos é um processo fantástico de aprendizado. É o real protagonismo do aluno.

A escola, pensada tradicionalmente como transmissora de conhecimento através dos professores, sofre uma inversão e coloca o aluno como produtor do seu próprio conhecimento e de suas narrativas. O cinema é um multiplicador de experiências e proporciona o debate de temas do cotidiano dos alunos, sem intermediários, utilizando uma linguagem atual, funcional e que tem

⁴ Segundo Paulo Freire, a educação bancária é “um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador, o depositante”. Portanto, podemos dizer que a educação bancária privilegia a transmissão de conhecimento, sem se preocupar com a retenção deste.

relação direta com o protagonismo estudantil, valorizando a liberdade e a autonomia dos estudantes ao criar um discurso audiovisual proporcionado de forma lúdica.

A escola é reflexo da sociedade, que, não raras vezes, ignora o repertório cultural dos alunos, a partir de um discurso de representação baseado em posicionamentos elitistas, preconceituosos e desconectados da realidade de muitas comunidades escolares. É importante estabelecer uma conexão com a realidade dos alunos, promovendo uma alfabetização visual e, ao mesmo tempo promover uma construção coletiva com trocas de experiências entre os estudantes e entre professores e estudantes.

Assim, a instituição escola deixa, por um momento, sua estrutura hierarquizada, rígida de poder e detentora do conhecimento que, muitas vezes, é engessado, e se abre para um novo olhar que desperta nos alunos uma consciência de coletividade, através de uma atividade lúdica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão. **Arte/ Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Unesp, 2008.

BERGALA, A. **A hipótese-cinema – Pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink / CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BRASIL, Ministério da Educação, Câmara de Educação Básica. **Resposta a consulta sobre elegibilidade para atuar no Componente ARTE-BNCC**. Brasília, 2019.


FERNANDES, A. H. O cinema e o audiovisual na educação: reflexões de pesquisas. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, V. 8, Nº 16 - maio/agosto 2015. <https://doi.org/10.20952/revtee.v0i0.3959>

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

MICHAUD, P. **Aby Warburg e as imagens em movimento**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

MIGLIORIN, C.; PIPANO, I. **Cinema de brincar**. Belo Horizonte: Relicário edições, 2019.

MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.



Dramaturgia e Mediação Dramaturgia y Mediación Dramaturgy and Mediation

Fernanda Del Monte¹

<https://orcid.org/0000-0003-1623-332X>

Tradução: Narciso Telles²

<https://orcid.org/0000-0002-7016-7805>

Resumo

Neste artigo, Fernanda del Monte aprofunda a perspectiva proposta pelo pesquisador José A. Sanchez da dramaturgia como campo de mediação entre as várias linguagens e gramáticas. A autora faz um passeio pela literatura conceitual da abertura do texto clássico dramático a suas possibilidades de alargamento e expansão de seu território de enunciação, o espaço teatral e a escritura como textualidade e sua transmediação contemporânea em ambientes digitais.

Palavras-Chaves: dramaturgia; mediação; digitalidade

Resumen

En este artículo Fernanda del Monte profundiza en la perspectiva propuesta por el investigador José A. Sánchez de la dramaturgia como un campo de mediación entre varios lenguajes y gramáticas, en la que la autora hace un recorrido por la literatura conceptual de la apertura del texto clásico dramático a la posibilidad de expandir su territorio de enunciación, el espacio teatral, la escritura como textualidad y su transmediación contemporánea en ambientes digitales.

Palabras claves: dramaturgia; mediación; digitalidad

Abstract

In this article Fernanda del Monte delves into the perspective proposed by researcher José A. Sánchez of dramaturgy as a field of mediation between various languages and grammars, in which the author takes a tour of the conceptual literature of the opening of the classic text dramatic to the possibility of expanding its territory of enunciation, the theatrical space, writing as textuality and its contemporary transmediation in digital environments.

Keywords: dramaturgy; meditation; digitality

¹ Escritora, dramaturga e docente. Doutora em Teoría Crítica por 17, Instituto de Estudios Críticos (México), Mestre em Dramaturgia pela Universidad Nacional de las Artes (Argentina). Possui pesquisas nos campos da escritura, da performatividade e da digitalidade. Entre seus últimos projetos podemos destacar: www.mishumores.com; (in)quietud, experimento virtual e Un cuerpo devastado, texto dramático encenado por Carlos Virgen, Teatro la Capilla (México) 2023-2024.

² Teatreiro, ator e diretor. É professor do Curso de Teatro, do PPGAC, PROF.ARTES e PPGED na Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Pesquisador do CNPq e do GEAC/UFU. Diretor Artístico do Núcleo 2 Coletivo de Teatro -Uberlândia-MG (@nucleo_2).

Neste artigo busco aprofundar a noção de dramaturgia como mediação, e transferi-la conceitualmente para a noção de mediação digital como possibilidade de uma cena performativa que se expande para esferas digitais.

A isto se soma à conceituação de corpo e às possibilidades de criação dramática no contexto digital, partindo da relação entre o corpo como prótese, extensão e sua possibilidade de habitar e criar um lugar onde espaços e tempos se expandem na digitalidade por meio de diferentes materialidades e através de dramaturgias maquinais assumindo múltiplas formas de mediação.

Uma mediação que ocorre ao mesmo tempo em que se cria essa máquina virtual construída de ações, de corpos interligados, de um conjunto de elementos que permite um distanciamento do real, uma noção ampliada de representação, de escrita performativa, de ficção e de performatividade estética.

Para aprofundar os elementos e os termos aqui expostos, gostaria de tomar de empréstimo a frase do filósofo e pesquisador, Siegfried Zielinski sobre a posição do pensamento experimental para compreender a mídia hoje. O autor escreve: *“no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo.”* (2011, p. 04).

Se concebermos o teatro como um espaço de mediação, um espaço que aciona narrativas sensíveis, representações e possibilidades de interpretação da realidade, no contexto do avanço digital, muitas das cenas, experimentos e narrativas apresentadas nas plataformas digitais, partem de experiências e princípios da máquina teatral e a interação dos corpos na cena e deslocando-as, contemporaneamente, para novas mediações em ambientes virtuais.

Assim, ao considerarmos a noção de máquina teatral como possibilidade de criação de mecanismos materiais de criação ficcional, podemos pensar em como essa noção pode transitar para criação de máquinas virtuais como experiências imersivas em Realidade Virtual.

Desta forma, quando a dramaturgia é projetada para pensar ambientes tecnológicos e corpos ampliados em representações, imagens e ações na digitalidade, é importante compreender que sua forma e estrutura precisa ser revisitada a partir da noção de meio, e assim reinterpretar as estruturas que hoje aparecem como novas, e que em realidade são deslocamentos de ferramentas de criação tão antigas quanto a noção de personagem dramática e de espaço ficcional.

As práticas transmídia e digitais que hoje nos convidam a interagir com artefatos que se apresentam como peças, jogos, narrativas visuais e interativas, espaços virtuais ou mistos e outros tipos de formatos são claramente estruturadas a partir de uma dramaturgia interativa complexa que coloca os

corpos em deslocamentos digitais, avatares, imagens, perfis, jogadores para apresentá-los a mundos, representações e espaços onde se entrelaçam mediações que permitem seu deslocamento rumo à criação poética, sensorial e narrativa de corpos (ampliados) em ação e interação.

Estas criações são instauradas no âmbito da ecologia midiática, onde as práticas performativas e teatrais já poderiam ser localizadas na cartografia das mediações digitais nas quais encontramos processos transmídias que contêm procedimentos já estruturados de intermedialização, hipermedialização e processos de remediação.

Há alguns anos vem se desenvolvendo o conceito de dramaturgia midiática onde, como propõe Eckersall (2017), a partir do surgimento da cena intermediária e transmedial nas artes cênicas, é possível pensar em uma dramaturgia que agregue novas linguagens estéticas, da imagem, som, performance para combinar mecanismos midiáticos que configurem novos signos e possibilidades estéticas para a cena teatral e performativa.

O trabalho realizado em dramaturgia midiática busca dar conta de uma nova possibilidade de dramaturgia que se apresente no atual contexto das mediações culturais:

“A grandes rasgos lo que vemos es que hay evidencia de lo que teóricos como Mark Hansen, Anna Munster y Donna Haraway han reconocido que lo que ocurre en los campos de la actividad simbólica, es más una forma de rematerialización mediada que una desmaterialización, donde las sensaciones corporales y las experiencias sensibles están ahora distribuidas a través de medios técnicos más que disminuidas o desempatizadas.” (Ibidem. p. 2)³

A importância de pensar uma nova dramaturgia que se estabeleça a partir das mediações, da relação entre o teatro e sua materialidade, é fundamental para compreender por que a reconceitualização do corpo e sua expressão no espaço teatral, cênico e performativo pode ser útil para uma nova vinculação da palavra e da escrita como expressão desse corpo expandido e dos lugares onde este se configura em relação ao campo digital e físico, já que atualmente muitas narrativas estão entrelaçadas de forma inter e transmídia.

³In broad terms we see that there is evidence of what theorists such as Mark Hansen, Anna Munster and Donna Haraway have recognised as a form of mediated rematerialisation rather than a dematerialisation occurring in these fields of symbolic activity, in which bodily sensations and sense experiences are now redistributed through technical means rather than diminished or de-emphasised. (tradução da autora)

A escrita tornou-se complexa em seu desdobramento e, portanto, a criação dramaturgical e a noção de máquina tomam formas e formatos para um espaço de possíveis fissuras e aberturas. Nesse sentido, não é possível, como apontam os autores, continuar concebendo a criação dramaturgical fora do campo da mediação, dadas as circunstâncias técnicas e tecnológicas que já estão construindo física e virtualmente significados e novos espaços nas artes digitais, cênicas e performáticas.

Para continuar a aprofundar esta relação, gostaria de abordar a concepção de Zielinski sobre a natureza das mediações. Segundo o autor, as mediações

“se pueden encontrar entre la técnica y sus usuarios, en distintos lugares y tiempos. En el medio, procesan, modelan, estandarizan, simbolizan, transforman, estructuran, amplían, combinan y vinculan mediante signos, que a su vez son accesibles a la percepción sensible: números, imágenes, textos, sonidos, puestas en escena, coreografías.” (2017, p.47)

Estas mediações estão sustentadas, poderíamos dizer, por estruturas abstratas possibilitadas por diferentes arranjos, entre estes, as dramaturgias que levam especificamente em conta as diferentes linguagens geradas por outros meios, que atravessam campos estéticos e experiências situadas no contexto da pós-digitalidade ligadas ao espaço físico teatral ou cênico e sua relação com a criação audiovisual, a codificação ao vivo, as experiências imersivas, as dramaturgias expandidas, entre outros; mas também criações que hibridizam a virtualidade à realidade mista e aumentada com a presença física dos corpos.

Se fizermos este exercício de ir à tradição para encontrar o novo, podemos afirmar que a representação teatral em seu pacto sógnico já estava vinculada há várias linguagens para poder gerar uma realidade específica onde a principal característica da mediação é criar um evento extracotidiano onde atores e atrizes atuam de forma expressiva para incorporar uma dimensão que poderíamos colocar num “como se”: isto é, fora da nossa percepção cotidiana da realidade.

Na prática da encenação podemos constatar que diferentes linguagens, tradicionalmente, já eram utilizadas para gerar uma máquina de representação teatral, e do mesmo modo, como as dramaturgias em ambientes digitais, são elementos são combinados e tecidos entre materialidades diversas, hoje abertas e interativas, criando rastros, vínculos, lugares constituídos através do que chamamos *dramaturgias maquinais*.

Para Zielinski, “*los medios son espacios de acción para construir ensayos al servicio de la combinación de lo separado.*” (2017, p.10). A ligação entre mediação e dramaturgia é verificada na relação entre a criação do signo e o formato específico em que esse signo é transmitido. A dramaturgia seria então o processo de composição e pensamento que nos permite localizar formas e formatos onde os corpos utilizam diferentes linguagens para a criação de signos, materiais e durações expressivas em determinados espaços-tempo.

A novidade, podemos dizer, é a possibilidade de produzir dramaturgias em relação a uma nova concepção de corpo, de tempo e de espaço onde aquela obra é executada. Portanto, essas dramaturgias mudam a forma e o formato da mediação, embora os princípios de composição e representação possam ser, de alguma maneira, vinculados às origens do drama e da encenação.

A emergente necessidade de construção de dramaturgias midiáticas diante do contexto digital é o que possibilita pensar formas singulares de criação de escritas críticas que não busquem a transparência, mas sim a conjunção: ou seja, *dramaturgias maquinais*.

Para melhor compreensão da mediação no campo da digitalidade em relação ao corpo presente e a transferência desse corpo no tempo e no espaço, devemos entender a mediação como ação abstrata de ensaiar/programar a combinação de signos para os futuros usuários/espectadores.

Para Hans Thies Lehmann, o teatro sempre uniu técnica e tecnologia, ambas foram e são um meio, uma forma específica de representação. O autor indica que, sempre,

“el teatro ha consistido en un conjunto de aparatos que simulaba la realidad con la ayuda de la técnica, no solo de los actores; de ahí que el teatro absorbiera inmediatamente todas las nuevas tecnologías que van desde la creación de perspectivas hasta el uso de Internet.” (2013, p. 394)

Se o teatro, hoje, utiliza as tecnologias emergentes para criar sua ‘nova’ máquina representacional, podemos então trabalhar a mediação como exercício estético de criação de *dramaturgias maquinais* que consiste em criar novas mediações que geram diferentes nuances de uma experiência e, ao mesmo tempo, posiciona o usuário a partir de um lugar de hibridização, fora do encontro físico e a partir da interação digital.

Essa reconfiguração tem sido um processo vivido pela linguagem teatral e cênica nas últimas décadas. Para Ileana Diéguez,

“Durante el siglo XX y fundamentalmente bajo el impulso de las vanguardias y la

radical propuesta de Artaud la teatralidad comenzó a variar su arquitectura y lenguaje: con menos peso en el discurso verbal, desestructuración de la fábula, cambios radicales en la noción psicologista del personaje, ruptura con el principio de mimesis y con el realismo decimonónico, y una acentuada preponderancia de lo corporal y lo vivencial. Esta situación, hacia la segunda mitad del siglo XX, vivió un acelerado proceso de radicalización, haciendo de la escena teatral contemporánea un espacio más híbrido a partir de una mayor presencia de las artes visuales, los multimedia y las acciones performativas.” (2011, p. 22)

Ou seja: os mecanismos e tecnologias de mediação foram se abrindo e se hibridizando para passar do teatro da representação para o chamado teatro da *presentação (ou performativo)*, no qual a comunicação gerada pela tradicional maquinaria teatral é aberta para mostrar o artifício de sua execução, a partir da experimentação e do trabalho sobre o corpo, a poética tornou-se mais performativa do que representacional e o artifício passou a estar mais ligado à ação dos corpos no espaço do que aos mecanismos de criação de ilusões e mimesis.

Poderíamos também localizar a noção de distanciamento diegético na obra de Bertolt Brecht, Tadeusz Kantor ou Eugenio Barba que trabalharam uma poética que rompe com a centralidade do texto dramático na cena, para abri-la às linguagens desterritorializadas e nas quais o corpo e suas possibilidades expressivas tensionam com a escrita dramática que busca uma relação histórica de coerência e verossimilhança.

Nessas teatralidades veremos surgir a noção de dramaturgia, não mais em relação ao texto dramático, mas como uma composição da cena em que o significado do que é atuado e percebido não está mais apenas na linguagem literária trazida ao palco, mas na construção do sentido da encenação como tal. A cena teatral torna-se campo de jogo de sentidos e, portanto, mudam as possibilidades de composição teatral.

Eugenio Barba, figura fundamental na transformação da cena teatral da década de oitenta do século XX, concebe a dramaturgia desta forma:

“En realidad, cada escena, cada secuencia, cada fragmento del espectáculo posee una dramaturgia propia. La dramaturgia es una manera de pensar. Es una técnica que nos permite organizar los materiales para poder construir, develar y entrelazar relaciones. Es el proceso que nos permite transformar un conjunto de fragmentos en un único organismo en el cual los diferentes trozos no se pueden ya distinguir como objetos o

individuos separados.” (1986, p. 20)

Se para Barba era evidente que ao não trabalhar com um texto anterior as possibilidades apresentadas pela dramaturgia da encenação e da atuação tornaram-se a principal ferramenta de construção do sentido poético, no final do século XX e início do XXI e o surgimento de novas tecnologias, as possibilidades intermediáticas e transmídias na criação cênica e performativa configuram o que Hans Thies Lehmann chamou de teatro pós-dramático, o que também teve impacto na materialidade, tanto na forma concreta da escrita dramática quanto na construção cênica. Este processo abriu-se para um espectador mais ativo, ou seja, com mais agenciamento ao participar da experiência cênica como espectador e não apenas como “leitor”.⁴

Para o pesquisador e dramaturgo italiano Davide Carnevali, os textos teatrais já constroem, no final do século XX, jogos de informação completa (ou impossível de completar): já não são mais obras completas de sentido para os espectadores, mas sim que é “*a imaginación lo que le sirve al receptor para organizar datos y disfrutar del juego de interpretaciones. El autor no le está diciendo al receptor: ‘ésta es la historia’, ni ‘estos son los fragmentos de la historia que hay que reconstruir’; sino que será el receptor, en su libre interpretación quien determine sus propias reglas*”. (2017, p. 224)

Se a dramaturgia é uma forma de pensar, no século XXI esta forma de pensar já se situa mais nas regras de sua recepção do que nas regras da peça “completa”. Se o pós-modernismo modificou a importância da literatura dramática na cena, o momento contemporâneo altera a função de espectador para participante e/ou jogador. Já não existe apenas uma peça enquanto tal, mas sim um jogo de composição onde encontramos fábulas que propõem novas narrativas de construção dramática, artefatos pensados para o jogador, mas também novas estruturas fabulares que possibilitam a articulação de uma nova imaginação poética e simbólica. que abrem, como afirma Carnevali, à outras perspectivas de construção de sentido através da performatividade; isto é, a mediação ocorre entre agenciamentos de quem mostra e dos que recebem ‘já não mais de forma “passiva”.

Na mesma linha de análise, Sara Grochala em seu livro *The new political play* propõe um novo olhar político para a escrita dramática:

“donde a través de las estructuras dramáticas líquidas estas obras enfrentan la pregunta sobre cómo tener agencia dentro de una sociedad hecha de cambios sociales

⁴ A transformação da noção de público em participante decorrente da virada digital contemporânea também influenciou transformações das estruturas dramáticas.

constantes y ofrecen caminos para re-pensar cómo actuar, planear acciones, calcular expectativas de ganancias y pérdidas de dichas acciones, y para evaluar sus resultados bajo condiciones de incertidumbre endémica.” (2017, p. 17) ⁵

A mediação decorrente destas maquinações apresenta-se como a intermediação de diferentes níveis de relacionamento e linguagens, assim como uma relação medial performática entre espectadores, criadores, materiais, histórias que são experienciadas e não apenas recebidas. Surgem, portanto, novas concepções do que seria dramaturgicamente que assumem novas formas de intermediações, bem como estruturas abertas à recriação por quem executa aquela determinada peça; isto é, dramaturgias que geram acontecimentos artísticos em vez de obras fechadas.

A noção de artefato se vincula diretamente com a ideia de obra aberta desenvolvida em nossa tese⁶. A dramaturgia concebida como mediação e situada no campo da digitalidade produz artefatos, estruturas de jogos performativos, mais que escrituras autônomas percebidas a partir da noção de objeto-sujeito.

José A. Sánchez destaca que:

“al hablar de dramaturgia y no de texto podemos pensar en un espacio intermedio entre los tres factores que componen el fenómeno escénico: el teatro, la actuación y el drama. El teatro es el lugar del espectador (espacio social o de representación); la actuación («performance»), el lugar de los actores (espacio expresivo o de dinamización); el drama es el lugar de la acción, codificable o no en un texto (espacio formal o de construcción). Y podríamos entonces descubrir cómo en distintas épocas y en diferentes contextos, desde cada uno de esos lugares se ha sometido a crítica y transformación a los otros. Podríamos entender también que la dramaturgia ocupa un lugar entre esos tres factores, o más bien ningún lugar. Es un espacio de mediación.” (2011, p. 19)

Se nos posicionarmos em relação à proposição de Sanchez, a noção de dramaturgia se situa como

⁵Through their liquid dramaturgical structures, these plays tackle the question of how to have agency within a society made up of ever-shifting social structures, offering ways of rethinking how “to act, to plan actions to calculate the expected gains and losses of the actions and to evaluate their outcomes under the conditions of endemic uncertainty (tradução da autora)

⁶Cf. MARTÍNEZ, Fernanda del Monte. Dramaturgia maquina. Artefato para la creación de experiencias digitales desde la noción expandida de cuerpo. Tese (Doutorado em Teoria Crítica) - 17, Instituto de Estudios Críticos, Cidade do México, 2023.

uma formulação abstrata de ligações entre elementos distintos, sendo também uma ação mediadora que, no caso da dramaturgia maquinal, permitiria uma ligação e distanciamento performativo, onde o maquinário não busca criar ilusão, mas, como os textos chamados por Grochala de dramaturgias líquidas, espaços abertamente articulados, com regras e códigos, palavras e imagens que permitem ao espectador definir melhor o que e como fazer com a proposição dramática ali em jogo.

Para o pesquisador Peter Eckersall (2017), a *New Media Dramaturgy* é uma nova forma de analisar a mediação performativa, por meio de um procedimento que entende que o corpo/tecnologia, juntamente com as ações performativas, amplifica, em vez de negar, as funções corporais e afetivas da experiência digital.

Isso quer dizer que no contexto da virada digital, a dramaturgia como mediação, como intermediação, hipermediação, remediação, transmediação (para citar algumas das possibilidades midiáticas) possibilita um tipo de pensamento crítico ampliado, que gera pontes entre linguagens para deslocar a vida cotidiana para um *lugar* da vida extracotidiana, onde o tempo e o espaço se situam mais no futuro do que num espaço-tempo delimitado.

Neste ponto é importante diferenciar a construção maquínica ou mecânica dada pelas tecnologias digitais e a produção de dramaturgias maquinais.

Para argumentar a diferenciação, tomo as palavras de Eckersall sobre a nova dramaturgia midiática:

“Más allá es un “nuevo” que busca su límite político -uno que empuja los límites de la forma y la función dentro del espacio artístico en orden de probar, curvar y extender el territorio de lo posible, y al mismo tiempo experimentar, cuestionar y considerar el estado de las cosas: relaciones, conexiones, redes y estructuras.”(2017, p. 42)⁷

O campo artístico, em princípio, procurará sempre ultrapassar os limites do ponto de vista político. Assim como as dramaturgias líquidas apontadas por Sarah Grochala, a nova dramaturgia midiática busca formas e formatos diferenciados da maquinaria criada pelos empórios tecnológicos. Nessa perspectiva, quero acrescentar aqui às dramaturgias maquinais, como estruturas midiáticas que

⁷Furthermore it is a ‘new’ that seeks its political edge – one that pushes the limits of form and function within the artistic space in order to test, bend and extend the realm of the possible, and at the same time to probe, question and consider the state of things: relationships, connections, networks, and structures. (tradução da autora)

flutuam e estruturam possibilidades estéticas e performáticas na criação de espacialidades, nas quais os corpos feitos de palavra, imagem e som se unem para se vincularem a partir de lugares críticos e ativos.

Essa dinâmica performativa dos dispositivos está ligada ao pensamento dos autores Martina Leeker, Imanuel Schipper e Timon Beyes, quando argumentam que “*los nuevos objetos, ahora computadoras, oscurecen sus funciones como nodos e intersecciones de operaciones y mecanismos tecnológicos, donde el intercambio de datos tomados de la agencia humana es transformada en su propia lógica.*” (2017, p. 29)⁸

Neste mesmo sentido, Bifo Berardi argumenta que em termos da diferenciação entre conexão e conjunção; e é por isso que conceitualmente as dramaturgias maquinais são deslocadas para os limites e suportes midiáticos na sua experimentação e diferenciação daquela outra performatividade que gera lógica, mecanização e transparência (aqui os autores falam de obscurecimento, que de meu ponto de vista é o mesmo conceito, mas a partir da negatividade do conceito de transparência).

As mediações: intermediáticas, hipermediais e corretivas através das quais as dramaturgias maquinais são expressas e executadas poderiam ser localizadas dentro desta ecologia ao lado da dramaturgia midiática crítica, das constelações performativas, dos tecnoativismos e dos projetos à deriva que tentam quebrar dispositivos maquínicos.

Por isso, gostaria de ampliar certas características dessas mediações para continuar especificando, num nível menos conceitual e mais no âmbito formal, as mediações de que fazem uso as dramaturgias maquinais, a partir da compressão, já mencionada, da reconceitualização da noção de dramaturgia como mediação entre o espaço de representação e a estética performativa, os corpos em conexão, a criação de signos e a estrutura que sustenta o referido artefato, neste caso em relação às novas tecnologias e a ecologia digital.

As dramaturgias maquinais opõem-se, em termos de criação digital, às perspectivas que tentam tornar o meio transparente. Segundo, David Jay Bolter e Richard Grusin:

“La realidad virtual, las imágenes tridimensionales, y el diseño de interfaces gráficas, buscan todos ellos hacer que la tecnología digital sea “transparente”. En ese sentido, la interfaz debe ser de tal modo que se borre a sí misma, de modo que el usuario pierda la consciencia de estar usando un medio, y en su lugar se halle directamente frente al

⁸The new objects, now computers, obscure their function as nodes and intersections of technological operations and grids, where they exchange data taken from human agency and transform them in their own logic. (tradução da autora)

contenido de ese medio.” (2011, p. 30)

Assim, as dramaturgias maquinais diante de interfaces e experiências digitais que tentam conectar e tornar transparente a mediação, o que produzem são artefatos que buscam, como a hipermediação tem procurado em contraste com o apagamento do meio, fazer aparecer.

Talvez em termos estéticos, esse fazer aparecer esteja ligado ao espaço crítico das máquinas de quebrar, gerando lugares de reflexão e contemplação dos artifícios que também nos obrigam a focar em outras mediações; isto é, nas mecanizações, na performatividade da digitalidade que tenta gerar a ilusão de estar “presente”.

Se situarmos essas práticas no campo fronteiro entre a cena teatral e a digital, poderíamos dizer que, em sua hibridização, as dramaturgias maquinais podem construir novas mediações, estruturas e máquinas abstratas que se posicionam como dissidentes, contra-hegemônicas e, portanto, politicamente tensionadas, mas que esta mediação não é alheia ao contexto dramático histórico.

Se concebermos a encenação como uma peça transmídia, poderemos então compreender que as mediações produzidas pela dramaturgia contemporânea, a partir da noção de teatro pós-dramático, abrem as possibilidades de mediação em termos dos formatos possíveis de continuar a gerar camadas de mediação, onde poderia dizer em geral, a linguagem é usada de forma hipermediada audiovisual, sonoro e hoje digital em cena. Autores como Urs Meyer situam as novas mediações da seguinte forma:

“El hecho de que la mediación tome lugar como función artística no está solo ligado a la revolución de los medios masivos al final del siglo diecinueve, sino que también es resultado de un proceso auto-reflexivo consciente del uso de la mediación. Y esto comienza a aparecer en la producción literaria desde la década de los setenta y hacia adelante y resulta más evidente en los ochenta y noventa del siglo pasado —un desarrollo que correlaciona la progresiva hibridación de la cultura, caracterizada a través de la penetrabilidad medial más que la diferencia entre medios.” (2013, p. 28)⁹

A análise da mediação de obras artísticas em diferentes campos estéticos está ligada ao estudo da dramaturgia como estrutura e mediação no campo das artes performativas no final do século passado e nestes primeiros anos do século XXI.

⁹The fact that the media take on an artistic function is not only tied to the revolution of mass ¹⁶ media at the end of the nineteenth century, but it is also the result of a self-reflective consciousness of media use. And that starts to appear in literary production from the 1970s onward and becomes more evident in the 1980s and 1990s - a development that correlates with the progressing hybridization of culture, characterized through media penetrability rather than media difference. (tradução da autora)

O surgimento da digitalização como um novo meio para o estabelecimento do campo estético da teatralidade, a partir de suas diferentes camadas de materialidade, possibilita a formação de estruturas multimídia que brincam com a posição dos corpos diante dessas experiências performáticas. A ligação e a posição dessa medialidade serão o que determinará, em grande medida, a estética performativa da referida obra, a forma concreta em que os espectadores interagem, participam e organizam essas dramaturgias. Assim, a forma e a mediação tornam-se focais, pois já não são tidas como certas, como acontecia no cânone dramático ou cinematográfico, onde a mediação desaparece, mas torna-se evidente e posicionada como parte da autorreflexão das próprias obras. Assim, a hipermediação e a remediação seriam formas mediais que, sem dúvida, serão vistas em muitas dramaturgias maquinais onde a hibridização e a transmediação constroem possibilidades flutuantes e vinculativas de materiais, tanto fora da experiência digital como dentro dela.

Essa diferença se soma aos esforços de pesquisa sobre dramaturgia e mediação de autores como Robin Nelson que descreve sua posição da seguinte forma:

“A través de la historia de las artes y las mediaciones, diferentes disciplinas o artes han trabajado juntas en un rango de combinaciones. El teatro griego y el teatro jacobino, por ejemplo, amalgamaron diferentes combinaciones de palabras, visuales, sonidos y movimiento. Algunas aproximaciones recientes a la intermediación continua considerando la diferenciación entre formas de arte y cómo éstas se relacionan entre sí, o como son trasladadas una en otra.” (2010, p. 15)¹⁰

Neste sentido, dentro da investigação da intermediação, da transmediação encontramos a diferenciação do hipermedial e da remediação. Como mencionei nos parágrafos anteriores, a remediação, que tenta vincular as mídias antigas às novas, e vice-versa, e a hipermediação, que faz aparecer o cruzamento de materiais e linguagens no sentido das formas e formatos em que esses cruzamentos se materializam seriam formas midiáticas pelas quais as dramaturgias maquinais poderiam se posicionar contra a ilusão de transparência da criação digital.

Esta posição estético-política está ligada à concepção do corpo como enxerto e extenso, como expressão para além de uma forma determinada. Abrir o campo da digitalidade para a experiência crítica

¹⁰ Throughout the history of the arts and media, different disciplines or arts have worked together in a range of combinations. Greek theatre and the Jacobean mas- que, for example, brought together different combinations of words, visuals, sounds and movement. Some recent approaches to intermediality continue to consider the distinctiveness of art forms and how they might relate to each other or be transposed one to the other. (tradução da autora)

de materialidades diversas é essencial para quebrar mecanismos que tentam criar uma coerência única de fatos, conceitos e narrativas.

As estruturas para gerar dramaturgias maquinais como jogos de experiência trans mídia são variadas e possíveis. Essas dramaturgias levam então em conta a possibilidade de repensar o corpo a partir de um lugar menos delimitado, mais poético e pós-materializado. Esta relação entre corpo e máquina, entre possibilidade escritural e dramaturgia maquinal, leva-nos a investigar materialidades e conjunções flutuantes que abrem o jogo ao receptor, onde, como referiu Carnavali, são experiências que permitem ao espectador tornar-se um jogador crítico e reflexivo que recupera seu agenciamento e, portanto, constrói uma percepção de si a partir da referida experiência subjetiva.

A dramaturgia maquinal é uma ferramenta fundamental para compreender o lugar da mediação nessas novas composições artísticas virtuais. Colocar os corpos no centro da experiência também é importante, assim como pensar o tempo e o espaço, tão síncronos e assíncronos quanto possível, bem como a postura crítica necessária para gerar artefatos que ocupem um lugar dentro da ecologia midiática e digital como extensões, jogos. devires que se abrem à diferença a partir da posição do corpo e tudo o que isso implica em relação à linguagem com as palavras, a imagem, a ação performativa e aos outros modos de expressão que juntos poderiam construir uma dramaturgia maquinal.

REFERÊNCIAS

- BAY-CHENG, Sarah; Kattenbelt, Chiel; LAVENDER, Andy & ROBIN, Nelson. *Mapping intermediality in performance*, Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.
- BARBA, Eugenio, *Caballo de plata*. In: *Revista Escénica (Edição Espacial)*. México: UNAM, 1986, p. 20. Disponível em: <https://www.yumpu.com/it/document/view/16233612/eugenio-barba-caballo-de-plata-seminario-teatro-e-storia>
- BERARDI, Franco. *Fenomenología del fin: sensibilidad y mutación conectiva*. Buenos Aires: Caja Negra, 2017.
- BOLTER, David Jay; Grusin, Richard. *Inmediatez, hipermediación, remediación*. Trad. Eva Aladro. CIC Cuadernos de Información y Comunicación 2011, vol. 16 29-57. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3746791>
- CARNEVALI, Davide. *Forma Dramática y representación del mundo*. México: Paso de Gato, 2017
- DIÉGUEZ, Ileana. *Escenarios Liminares*. Teatralidad, performance y política. Buenos Aires: Atuel, 2011.
- ECKERSALL, Peter; GREHAN, Helena; SCHEER, Eduardo. *New Media Dramaturgy, Performance, media and new materialism*. Palgrave: Palgrave Macmillan, 2017.
- GROCHALA, Sarah. *The new political play. Rethinking Dramaturgical structure*. Bloomsbury.

London, 2017.

LEEKER, Martina; SCHIPPER, Imanuel; BEYES, Timon (eds.). *Performing the Digital, Performativity and Performance Studies in Digital Cultures*. Bielefeld: transcript, 2017. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1159>.

LEHMANN, Hans Thies. *Teatro posdramático*. México: Paso de Gato, 2013

MARTÍNEZ, Fernanda del Monte. *Dramaturgia maquinal. Artefacto para la creación de experiencias digitales desde la noción expandida de cuerpo*. Tese (Doutorado em Teoria Crítica) - 17, Instituto de Estudios Críticos, Cidade do México, 2023.

MEYER, Urs. *From Intermediality to Transmediality: Cross-Media Transfer in Contemporary German Literature* In: GERNALZICK, Nadja; PIZARS-RAMIREZ, Gabrielle (eds.). *Transmediality and Transculturality*. Memmingen: Universitatverslag Winter Heidelberg, 2013.

SANCHEZ, José Antonio. *Dramaturgia en el campo expandido*, en “Repensar la dramaturgia: errancia y transformación / Rethinking dramaturgo: errancy and transformation”, CENDEAC-Centro Párraga, Murcia. 2011

ZIELINSKI, Siegfried. *Arqueología de los medios*. Trad. Álvaro Moreno-Hoffmann. Bogotá Universidad de los Andes, 2011.



**CONFISSÕES DE RATAZANAS
UMA PERSPECTIVA SOBRE A AUTOFIÇÃO**

**CONFESIONES DE RATAS
UNA PERSPECTIVA SOBRE LA AUTOFICCIÓN**

**CONFESSIONS OF RATS
A PERSPECTIVE ON AUTOFICTION**

Leandro Sousa Alves

<https://orcid.org/0009-0001-2158-1030>¹

Resumo

A partir de uma investigação prática, este artigo apresenta a criação de uma narrativa performativa (*Diário de uma Bixa*); a análise do processo criativo através da relação entre real e ficcional, presente na pesquisa de Sérgio Blanco (2018); e uma reflexão sobre o contexto político da inserção de corpos dissidentes na contemporaneidade. O trabalho tem como objetivo contribuir com os estudos da prática como pesquisa, estabelecer uma relação entre o erotismo e a criação e pensar a escrita a partir da experiência. Desse modo, os disparadores criativos, os estudos teóricos e a reflexão sociopolítica atravessam a narrativa performativa e a análise proposta, apresentando-se como resultados da pesquisa.

Palavras-chave: Narrativa performativa; real; ficcional; erotismo; criação.

Resumen

A partir de una investigación práctica, este artículo presenta la creación de una narrativa performativa (*Diário de uma Bixa*); el análisis del proceso creativo a través de la relación entre lo real y lo ficticio, presente en la investigación de Sérgio Blanco (2018); y una reflexión sobre el contexto político de la inserción de cuerpos disidentes en la contemporaneidad. El trabajo tiene como objetivo contribuir a los estudios de la práctica como investigación, establecer una relación entre el erotismo y la creación, y pensar la escritura a partir de la experiencia. De este modo, los desencadenantes

¹ Mestre pelo Programa de Pós- Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia (PPGAC/ IARTE/ UFU), pesquisa concluída em 2023, Área de estudo: Artes Cênicas, orientado pelo Prof. Dr. Narciso Laranjeira Telles da Silva e coorientada pelo Prof. Dr. Getúlio Góis de Araújo, ator, fotógrafo e professor.

creativos, los estudios teóricos y la reflexión sociopolítica atraviesan la narrativa performativa y el análisis propuesto, presentándose como resultados de la investigación.

Palabras clave: Narrativa performativa; real; ficticio; erotismo; creación.

Abstract

This article presents, based on practical investigation, the creation of a performative narrative (*Diário de uma Bixa*); an analysis of the creative process through the relationship between reality and fiction, as found in Sérgio Blanco's research (2018); and a reflection on the political context of integrating queers bodies in contemporary society. The aim of this work is to contribute to studies on practice as research, establish a connection between eroticism and creation, and contemplate writing from experience. Thus, creative triggers, theoretical studies, and sociopolitical reflection permeate the performative narrative and the proposed analysis, emerging as research outcomes.

Keywords: Performative narrative; reality; fiction; eroticism; creation.

O texto a seguir é uma dramaturgia autoficcional. O texto a seguir é uma convocação performativa. O texto a seguir é uma reflexão sobre a cena *cuir*. O texto a seguir não é... Neste trabalho, busco na palavra o estado liminar entre Arte e Vida, entre linguagens. Procuo não me ocupar com as definições do que poderia ser aquilo que espontaneamente nasce no ato criativo. Este não é um texto para ser lido de forma silenciosa, internalizada. Convido o leitor a dar vida às palavras, tornar audível o berro manifesto, performar a bixa que fala de si e de nós.

Diário de uma bixa

(Suspiros, gemidos, suor, gozo...)

Aqui, diante de você, jaz uma bixa morta. Nasci e vivi toda minha vida assim, morta.

A morte é uma interrupção natural da existência de qualquer ser que habita a Terra. Parece óbvio, não é mesmo?! Para bixas como eu, a morte é algo mais específico, é uma sombra púrpura e suave que se faz presente a cada instante. Por favor, não derrame lágrimas na minha lápide, estar morta não é tão ruim assim! Ainda consigo assistir a minha história repetindo-se e gosto particularmente dos detalhes mais picantes, das safadezas que interrompem a anestesia do cotidiano e criam um pequeno tempo de gozo. Mas afinal, o que vem depois do fim? Para onde vão as bixas?

Para o inferno, o céu, o limbo? Não sejam ingênuas, aqui estou eu. Nascermos mortos, procuramos a vida no tempo em vida e quando encerramos o ciclo nunca saímos daqui.

A morte nos instiga, a vida não. Você acha que sabe o que é viver, mas te garanto que não sabe. Demorei a entender que sou feito de sexo. Tudo em mim ainda pulsa, vibra, escorre e relaxa. Isso foi o que fui e o que sempre serei, aliás seremos. Não se engane com fantasias conservadoras sobre o milagre da vida. A origem de tudo é simples, surge de uma mistura gostosa de gemidos, respiração ofegante, tensão e um profundo relaxamento que vem com o gozo. Somos mais parecidos do que você imagina, prezado interlocutor. Você e eu, compartilhamos a mesma experiência de prazer e descontinuidade dos nossos progenitores. Somos obras inéditas!

Já notou como o sexo está presente em diferentes dimensões das nossas vidas? Trepar é algo que ocupa nossa imaginação, habita nossas peles e se faz presente nos nossos discursos, mesmo para aqueles que não vêem o sexo como uma necessidade. Mas esse não é o meu caso, gosto de fuder! Gostava, bixas mortas não fodem. Somos *voyeurs*, espectadoras do espetáculo de vocês viventes!

Quando viva, não queria ser plateia sonhava em ser ator. Vestir um blazer risca de giz e ser um aristocrata branco do século XIX. Em outro dia, colocar uma peruca ruiva e ser uma puta insolente. Fazer aqueles exercícios esquisitos de respiração corpo a corpo que atores e atrizes adoram. Queria encarnar, trazendo para a carne, o que nunca tive coragem durante a minha breve passagem pela Terra. Só os atores são felizes! Acreditam tanto no que falam, que falam que são aquilo que criam. Deve ser bom ser artista, mas não fui.

Sempre tive esse desejo de me destacar no meio da multidão. É como se quisesse ser protagonista das histórias daqueles que passavam ao meu lado. Uma fantasia que, às vezes, ainda ocupa a minha cabeça, talvez a sua e de outras tantas. Ao mesmo tempo, havia também um medo de ser exposto e julgado. Talvez você já tenha ouvido uma expressão popular que diz algo como: Coloque uma calcinha ou cueca nova, vai que você sofre um acidente. A expressão diz que você deve estar preparado para o imprevisto, como uma ocasião que tem 50 por cento de chances de acontecer. A vida é cheia de surpresas, tudo pode se transformar e de repente você se vê assim, morta. Olhe só para mim! Não temos controle sobre muita coisa, na verdade sobre nada. O que me chama a atenção não é o fato de tentar preparar-se para aquilo que é incontrolável, mas o cuidado com o íntimo.

Íntimo é uma palavra interessante. Pronuncie vagarosamente e perceba como o som da palavra te conduz para dentro: Ín-ti-mo! A primeira sílaba marcada com o acento agudo no I indica um impulso, como um susto quando somos pegos de surpresa. Então damos um leve salto e contraímos a musculatura, mas logo em seguida vem o TI, um som chiado, sussurrado como quando confessamos

algo no ouvido de alguém. E a palavra termina deliciosamente com esse MO formando um biquinho tipicamente francês e safado, *Mon amour!*

Pesquisei a pronúncia dessa palavra em outras línguas, mas não achei nada tão sensual como íntimo em português. Que língua gostosa de se falar! A definição do termo também me instiga. Íntimo remete aquilo que é particular, privado, ou seja, ao que diz respeito somente a você. É um interdito e quando revelado deixa de ser íntimo.

Tenho falado muito sobre mim. Agora é sua vez: se você deixasse de existir nesse exato momento, o que gostaria de apagar? O histórico de navegação do computador, as mensagens no direct, a calcinha frouxa, as revistas pornográficas debaixo do colchão, algum segredo revelado a alguém que não faz mais parte do seu círculo de amizades, uma memória vexatória, um crime, uma doença? Se sofresse um acidente agora, estaria usando o que? Sinto te informar, qualquer dia você será como eu. Uma bixa morta!

Antes de chegar de fato ao acontecimento que colocou um ponto final na minha experiência bixa, retorno às minhas memórias para provar a você que a morte de uma bixa não é um fato, é um berro.

Não tive tempo de gritar nos últimos instantes, morri sufocado com as palavras que nunca disse e com as mãos que apertavam minha glote, impedindo a entrada do ar e a saída do berro manifesto de vida. Se não tive a oportunidade naquele momento, então o faço agora.

Nasci criança viada no início da década de 90. Vivi a primeira década inteira esperando o apocalipse da virada do milênio. Essa foi a primeira vez que a sombra púrpura me visitou. Pouco antes da meia noite do ano 2000 despedi-me dos meus pais, das bonecas improvisadas com cadarços e sacolas plásticas e das fantasias que sonhei para a vida adulta, olhei para o céu e esperei o fim. Estava pronto, entregue ao desconhecido. Tentei rezar, mas nunca fui muito bom com reza. Enquanto escutava a contagem regressiva dos familiares bêbados que narravam os possíveis últimos segundos de vida com tanto entusiasmo, lembrei-me da minha mãe. Cerrei os olhos, abri a boca e soltei um berro silencioso chamando-a.

Sempre tive uma admiração fora do comum por ela. Gostava de vê-la esticando os longos cabelos na frente do espelho e da forma imponente como falava com todos. Ela parecia nunca errar! Sempre me olhou com carinho e sabia exatamente quando ir embora. A propósito, essa é uma habilidade que não desenvolvi. Sentia-me tão grande quando ouvia que era parecido com ela. Gostava de imaginar que depois de homem feito, seria Eva, minha mãe.

O desejo de ser Eva foi meu primeiro interdito. Com uma camisa na cabeça imitando os longos cabelos de minha mãe, performava a feminilidade trancado no quarto. Vivia histórias de amor que finalizavam com sexo ardente, enfiando objetos fálicos na bunda ou comendo o buraco no colchão que fiz especialmente para esse fim. Pecava como Eva, aquela da bíblia, deliciando-me com o fruto proibido. E assim como ela, fui banido do paraíso ao ser pego com a boca cheia de vitamina que o vizinho carinhosamente me oferecia quando estava só. Eva que na mitologia bíblica havia sido expulsa, abortou-me do seu ventre. Meu íntimo foi violado e novamente vi a tal sombra que daquele dia em diante passaria a ser minha nova mãe. Apertei todos os orifícios de saídas e entradas do meu corpo e senti meus ossos ressoando com o berro que engoli aquele dia.

Não me diga que está comovida com essa história boba de viado sofrido. Se essa não é a sua história, certamente deve conhecer essa narrativa de algum filme, música ou peça de teatro. Os artistas adoram feridas abertas, ficam como moscas zumbindo em volta do lixo. Eles não têm problemas, se não se alimentam da podridão dos outros, transformam sua imundice em Arte. É por isso que afirmo que só quem está no palco é feliz. No palco é tudo mentira, tudo acontece com uma linda trilha sonora e luzes coloridas. Até a dor é bonita na cena, na vida não é assim. Se molhou os olhos querida, enxugue. Ainda nem contei como ganhei o título de bixa passada, morta!

Minha nova mãe passou a me visitar com mais frequência. A cada nova paixão ou momento sexual lá estava ela me olhando como aliás, faço com vocês nesse exato momento. Paixões eu tive muitas, sexo também. Só não aprendi o que é o amor. Alguém sabe o que é essa merda de sentimento? Amor deve ser mais uma invenção de artista. Eles amam os aplausos, a adrenalina antes de entrar em cena, amam inventar mundos perfeitamente imperfeitos. Como queria ser um deles!

Queria ser estrela, tornei-me criada. Não canto, não danço e me canso só de ver um livro. Como poderia ser outro se não esse que só conhece a sujeira da própria vida? Divido as bixas em dois principais grupos: aquelas que engolem livros para alegrarem suas famílias hipócritas e aquelas que trepam em cima de qualquer ser que tem duas bolas entre as pernas. O primeiro tipo tende a casar com outra bixa como ela em alguma igreja falsa, ter bons salários, morar em uma academia de ginástica e mais tarde padronizar o rosto e o estilo de vida seguindo o modelo que aí está. Essas são chatas, prefiro o outro grupo. As outras são feias, esquisitas e morrem cedo. Vejam só, essa sou eu! Todas infelizes, porque só os atores podem ser felizes! Agora, se você é bixa e artista, meu bem... você tirou a sorte grande!

Como estava dizendo, sou do grupo 2 e fui criada. Trabalhei por um curto período como garçom em uma conhecida sauna dessa província. A sauna 69, localizada no coração da cidade é um

ponto de encontro que reúne homens de diferentes idades e que tem como principal objetivo: o sexo. Minha função era limpar e preparar o espaço onde dezenas de transas aconteceriam ao longo do dia e servir bebidas e comidas aos clientes. Ao som de Madonna, Cher, Taylor Swfit e outras divas pops estadunidenses e ainda com o ruído do jogo de futebol ligado na tv, passava as tardes e noites acompanhando o movimento entre as cabines privadas, o bar e as saunas seca e a vapor. Já havia frequentado aquele ambiente anteriormente, conhecia a dinâmica do flerte e como funcionava a pegação ali, alguns dos clientes inclusive, já conhecia intimamente. Estando do outro lado do balcão, tive a oportunidade de viver uma outra experiência. Em um ambiente em que a norma é a nudez e o sexo é o objetivo, chamava a atenção dos clientes pela oposição. A beleza não é um dos meus atributos, mas estava vestido, portava-me de maneira profissional ignorando as investidas dos clientes e por isso recebia propostas financeiras, números de telefone, elogios, cantadas escandalosas. Não me incomodava com nada que acontecia. Era desejado por ser inacessível, ou por estar em uma posição de inferioridade servindo os clientes? O que pensa você?

Naquele mesmo ano, a sombra púrpura visitou outras pobres bixas como eu. Enquanto procuravam prazer nos aplicativos específicos para nós, tiveram o desprazer de encontrarem a besta. Não poderia descrever de outra forma aquele que usa o tesão como estratégia para matar. Aquelas mortes frearam a pegação na cidade, as bixas voltaram-se para seus armários de luxo e eu fui direto para o olho da rua.

A rua é um lugar que combina muito bem comigo sabia? Durante a madrugada as ruas dos bairros mais nobres das cidades são habitadas por ratazanas libidinosas. Nós, bixas do segundo escalão, prostitutas, viciados, bêbados, pessoas em situação de rua nos encontramos em uma grande orgia.

Voltava trançando as pernas desfilando pela calçada depois de uma bebedeira no fim de semana, quando avistei o homem sem rosto. Um homem com um corpo másculo, peludo, com a camisa suja e a calça rasgada. Ele estava parado fumando um cigarro a meia luz, não consegui ver seu rosto. Passando por ele, olhei na linha do horizonte e vi que apertava um volume enorme na calça, onde também saltava muitos pelos pubianos. Bom, sou corcunda assim desde muito nova, meu horizonte é a zona de prazer. Na escola era chamado de Quasimodo, pode uma coisa dessas? Se ainda fosse a Esmeralda... Não trocamos nenhuma palavra, ele seguiu-me por um momento, parou, abaixou as calças e começou a punhetar. Eu prontamente, aproximei dele senti um cheiro forte de pau. Provavelmente não tomava banho há algum tempo. Tive receio a princípio de colocar a boca, lambi hesitando um pouco a extensão daquela rola, logo ele me pegou pelos cabelos e me fez engolir tudo

de uma vez. O gosto salgado daquele homem me excitava. Gemendo, o sem rosto levantou-me, abaixou minha calça e puxou para cima a cueca que vestia, transformando-a em um fio dental. Acariciava a minha bunda e respirava fundo no meu ouvido enquanto roubava meu telefone e o pouco dinheiro que me restava.

Em outra noite, fui propositalmente passear na mesma rua. Fui preparado dessa vez. Carregava apenas camisinha, lubrificante, cigarro e a identidade. Tinha medo de morrer e ser enterrado como indigente. Já estava acostumado com a presença da sombra da morte, aprendi a lidar com ela. Enquanto caminhava, um carro de luxo parou ao meu lado. Um homem de meia idade, bonito e cheirando a perfume caro. Ele perguntou-me se queria carona, como diria não? Era exatamente o que desejava. Paramos em uma rua escura, ele subitamente agarrou meu pau, disse-me que queria ser fudido. Mostrou-me o rabo peludo e mandava-me comê-lo enquanto cheirava um vidrinho fosco. Sou muito obediente, fiz o que pedia. Metia no homem com três cuspidas e sem camisinha. O homem do perfume caro pediu-me para enforcá-lo. Fiz o que pedia. Pediu-me para enforcá-lo mais forte, fiz o que pedia. De repente lá estava o homem apagado. Desesperado, com o pau no corpo do homem inerte, tentei reanimá-lo. Pensava que havia matado o tal homem. Ele despertou depois de alguns segundos e com muita força me deu um soco na cara. Jogou-me para fora do carro e dessa vez era eu quem dormia com as calças abaixadas na rua.

O desejo transforma-nos em um tipo animalesco. Saímos à caça e às vezes somos caçados. Eu, o homem sem rosto e outro do perfume caro não eramos humanos naquele momento. Procurávamos um tipo de euforia que só encontramos quando rompemos a fantástica ideia de humanidade. O risco de atravessar esse limite é não conseguir voltar.

Depois daquele dia decidi ser decente e acabei defunta. Encontrei um trabalho como vendedor em uma loja do shopping. Queria ser como as bixas do primeiro escalão, mas ainda era torta, magra e burra. Como poderia encontrar alguém que me amasse sendo eu daquele jeito? Pensava em ser artista, livre e criativa. Quando fui vivo era mais morto do que sou hoje e a partir do momento em que decidi ser decente nada mais me animava.

Ainda pensava em ser artista. Pensei em escrever contos pornográficos, mas não sabia como começar. Um diário, todos os artistas têm um diário de fantasias. Comprei um caderno de folhas amarelas e comecei a escrever o meu próprio diário.

Que vida pacta e sem graça eu tinha! Escrevia dia sim e outros três dias não. Até que alguma coisa nova aconteceu e finalmente tinha o que colocar no papel. Esse é o desenvolvimento do

acontecimento mais importante da minha vida: a morte. Por isso, a narrativa agora será contada com o *frisson* do desenvolvimento dos fatos. Revelo a você uma fatia do meu ín-ti-mo.

24 de dezembro

Chegando em casa cansado depois de um dia de trabalho, com as bochechas doloridas de tanto sorrir e com a cabeça atordoada com o barulho do trânsito de pessoas em um *shopping* na véspera de Natal, lembrei que a geladeira estava vazia. Exausto, dei meia volta e segui em direção ao supermercado. Enchi uma daquelas cestas pequenas com as primeiras embalagens que vi pela frente e fui em direção ao açougue. Pedi um quilo de coxa e outro de... não lembro mais.

-Tá aqui garoto!

Essa foi a resposta que ouvi. Uma voz grave, lenta e baixa. Fiquei imóvel. Aquela voz me fez arrepiar, suar frio. Senti uma sensação de tesão e vergonha, não tive coragem de olhar para ele. Estiquei a mão tentando alcançar os dois pacotes que estavam no balcão. Toquei sua mão. Uma mão firme, mas ainda com a pele suave. Devia ser jovem, pensei. Agradei, paguei as compras e voltei para casa, com a sensação daquele toque e com aquela voz forte, viril ecoando em mim.

25 de dezembro

- Tá aqui garoto!

- Tô aqui!

- Aqui?

- Tô!

- Garoto!

Gozei muitas vezes lembrando da voz do açougueiro e criando possibilidades de discurso com as únicas três palavras que havia escutado daquele homem. Tentei escrever um conto pornográfico, mas não consegui. Como poderia descrever seu rosto, seu corpo? Não tive coragem de olhar para ele. Por que não levantei a cabeça? Preciso vê-lo de novo. Preciso comprar carne! É natal! Amanhã eu volto. Amanhã eu o vejo, quem sabe talvez fale com ele.

31 de dezembro

Hoje o dia foi muito corrido, atendi muitas madames e gente feliz. Todos esperançosos por uma nova oportunidade de recomeçar. Eu nem consegui pensar nas promessas para o ano que inicia

daqui a pouco. A virada do calendário me angustia muito, sempre acho que pode ser o fim. Nesse momento é que me dou conta de como o tempo está passando, dos aniversários que completei, das histórias que ainda não vivi. Preciso acelerar, meu prazo de validade está acabando...

É *réveillon* e quase todo mundo está de branco. Resolvi usar uma camisa rosa lá da loja. Vou encontrar o meu bando, preciso levar carne, bebida e fingir entusiasmo. Antes de ir para a festa passei no supermercado. Fui direto ao açougue procurando o dono daquela voz que habitava meus desejos mais íntimos. Não sabia o nome e nem como era o açougueiro que havia me atendido da última vez. Pedi o de sempre: um quilo de coxas e outro de ... não lembro.

Para minha surpresa, a voz não era a mesma. Não era ele. Perguntei o preço de outros cortes para o outro açougueiro. O outro respondeu com uma voz cansada e ofegante. Não era ele, não podia ser. Procurei aquela voz em todos os funcionários do supermercado. Perguntava o preço e onde poderia encontrar produtos que não precisava na esperança de descobrir quem seria aquele homem. Desisti, peguei a pequena cesta com os dois pacotes de carne e aguardava distraído na fila do caixa.

- Sua vez garoto!

Ouvi novamente aquela voz atrás de mim. Lembro de sentir minha temperatura mudando, o sangue circulando em uma velocidade que desconhecia. Virei rapidamente para trás e lá estava ele. Um homem magro, branco, alto, sisudo. Seu rosto marcado com fortes linhas de expressão. Não era velho, mas parecia bravo. Os olhos juntos e a testa franzida me excitaram, tentei esconder meu pau duro marcando na calça. Ele repetiu:

- Sua vez garoto!

Não consegui dizer nada, apenas segui rapidamente sem olhar para trás. Voltei, apressado para casa, para registrar aquele encontro e aproveitei para aliviar a tensão e tirar o último leite do ano. Estou saindo agora com cheiro de porra, será que vão perceber?

01 de janeiro

Novo ano e já estou cansado. Apesar da ressaca, acordei animado com aquele encontro de ontem. Tenho a impressão de que esse ano algo vai mudar. Não paro de pensar no açougueiro.

- Sua vez garoto!

- Minha vez!

- Garoto, tá aqui!

- Aqui, aqui, aqui...

- Garoto!

Estive mais uma vez unido as poucas palavras que ouvi daquele homem e a fotografia de um rosto viril nos delírios de uma imaginação erótica. Aos poucos montava aquele quebra-cabeças e criei cenas ainda mais picantes que me acompanham o tempo todo. Talvez agora consiga escrever meu conto.

03 de janeiro

Comprei um quilo de coxas e outro de...

-Tá aqui garoto!

Ele respondeu.

20 de janeiro

Já não aguento mais comer coxas e ... fui ao supermercado determinado a pedir outra carne, outro corte. Ele me viu e antes mesmo de chegar ao balcão falou alto:

- Um quilo de coxas e outro de...

- Isso mesmo! Você já me conhece né?!- Respondi

- Claro, você vem sempre. Meu cliente!

Esse “meu cliente” me levou às alturas, abri um sorriso largo e ele permaneceu sisudo como sempre. Fui embora com esse “meu” na cabeça. Passei o dia respondendo:

- Seu, seu, seu...

20 de fevereiro

Minha casa fede carne podre. Não há mais espaço na geladeira para armazenar tanta carne. Amanhã é carnaval e ainda não sei se vou de santinha do pau oco ou de diaba do rabo quente. Não tenho tempo para limpar a geladeira. Nada de importante aconteceu hoje, mas certamente terei uma boa história depois da festa.

Carnaval, uma festa onde tudo é permitido. As pessoas exalam cheiro de sexo, todos riem de piadas sem graça, bebem exageradamente, mijam na rua, fantasiam-se. O único momento em que mostramos a melhor parte de nós. Essa é a minha festa preferida. Exagero, desperdício e transgressão, eu sou o Carnaval! Qual foi a última fantasia que usou? Eu decidi ir de diaba do rabo quente. Não

precisa nem explicar a razão dessa escolha, né? Vesti uma tiara com grandes chifres de plástico, maquiagem forte e um shortinho beira cu. Saí para o crime!

Encontrei alguns amigos e seguimos em direção à farra e à putaria. Naquele dia não fui trabalhar, esqueci da vida decente que projetava e segui em direção ao bloco das Gazelas. Estava de costas, quando ouvi ao pé da orelha:

- E essa coxa, garoto?

Virei rapidamente, já conhecia aquela voz. Era ele, o açougueiro. Não estava fantasiado e parecia um pouco bêbado. Estava sem camisa e suado, exatamente como o imaginava nas minhas punhetas noturnas. Sorri imediatamente, ele também sorriu. Foi a primeira vez que o vi sorrindo. Faltavam-lhe dois dentes na frente e um ou dois na lateral. Meu tesão e o encantamento que vinha nutrindo durante tanto tempo não acabaria pela falta de dois pares dentes. A falha na dentição deixava o açougueiro ainda mais encantador e singular.

Com o rosto sisudo, marcado por linhas de expressão, o rapaz sabia sorri. Devolvi o sorriso, começamos a rir. Já não sabia o que sentia, mas alguma coisa naquele homem desconhecido despertava-me algo quase instintivo. Nos afastamos, mas não o perdi de vista em nenhum momento. Continuei bebendo hipnotizado por ele.

Depois de umas latinhas de cerveja e tomado por uma coragem que só o álcool pode nos proporcionar, aproximei-me dele. Não disse nada, mas com um único gesto o açougueiro conduziu meu olhar.

Ele coçou o saco por cima da calça e eu acompanhei aquele movimento.

- Você gosta né?! Já percebi!

Tentei falar mais próximo dele e rapidamente fui afastado com a mão no meu peito.

- Não, aqui não. Ninguém sabe de mim. Vamos para um lugar mais reservado.

Não lembro se respondi alguma coisa. Ele desceu em uma rua escura, entrou em um terreno baldio e acenou para mim. Eu ... fui.

Era 29 de fevereiro quando encontraram meu corpo em um terreno baldio no centro da cidade. O cheiro forte de carne podre despertou a curiosidade da vizinhança. Manas, carne humana tem um cheiro muito específico. Fétido e já em estágio elevado de decomposição, descansava com marcas de socos e tijoladas do último carnaval. As mãos firmes e nem tão suaves assim, desenharam um colar no meu pescoço. Ao lado daquele corpo enrijecido e sem vida, encontraram meu telefone, sem notificações, sem chamadas perdidas. Estava só, descansava enquanto alimentava os vermes e insetos da terra.

Um fim trágico para um corpo desejanste. Depois de morta, assisti muitas vezes o mesmo filme. Outros personagens, mas a mesma narrativa. Agora, vendo vocês, fico imaginando se meu diário não tivesse acabado naquele dia. Que outras histórias eu teria escrito? Conseguiria, em algum momento da minha jornada ser artista?

Fricções: Do corpo à palavra

A autoficção *Diário de uma bixa* é fruto da provocação do Professor Getúlio Góis, coorientador da minha pesquisa de mestrado. Nesta pesquisa, investiguei o erotismo como motor ético e poético na prática artística contemporânea. Nós, artistas, criamos discursos valendo-se de disparadores criativos, utilizando recursos que geram textos de ordens distintas. Procurei aqui, a poética obscena expressa na narrativa escrita e a relação entre o real e o ficcional no processo criativo de uma autoficção. O corpo é o lugar de onde falo e por onde realizo esta interlocução.

As questões que envolvem as identidades colocam o corpo no centro da pesquisa na prática artística contemporânea. Essa inclinação observada por Leandro Colling (2021) faz parte de um movimento de ruptura, descrito por Renato Cohen (2002), como *live art*. Cohen (2002) vê nesse movimento, o desejo de romper o formalismo das linguagens artísticas e das fronteiras entre arte e vida, característica que não está restrita apenas a performance. O autor pondera em uma nota explicativa:

É importante discutir um paradoxo dentro de nossa conceituação de *live art*. Apesar de a mesma essencialmente buscar o vivo, a aproximação entre vida e arte, ela se afasta de toda tentativa de representação do real. Todo movimento dito "realista" é divergente das idéias da *live art*. Um quadro realista visa representar o objeto, da forma mais fiel possível. Essa representação, em si, é a morte do objeto. Nesse sentido, responderíamos às formulações iniciais, podendo colocar a função da arte dentro dessa concepção como sendo a de uma reelaboração do real (a obra de arte tem vida própria, não se limita a representar o objeto) e não uma representação do real. (2002, p.39)

Nessa mesma perspectiva, apontada por Cohen (2002), inicio o processo criativo de *Diário de uma bixa*. Assim como Janaína Leite (2014) no processo criativo de *Cartas ao meu pai (2014)*- descrito na sua dissertação de mestrado²- também observo uma interdependência entre os acontecimentos reais e a criação artística neste trabalho. No entanto, ao contrário da artista, este não

² *Autoescrituras performativas: do diário à cena- As teorias do autobiográfico como suporte para a reflexão sobre a cena contemporânea* (LEITE, 2014)

é um texto autobiográfico. Experimento aqui, a fabulação do real. Desse modo, não há nenhum compromisso ético com a verdade nos episódios apresentados na narrativa.

A autoficção diferente da autobiografia, apropria-se de elementos reais do autor com a finalidade de estabelecer uma ficção. Desse modo, não é possível separar o relato, o fato e a invenção dos eventos. Sérgio Blanco (2018) apresenta uma definição interessante sobre a autoficção. Ele diz: “Não estamos diante do dilema de <ser ou não ser>, mas da certeza de <ser e não ser>.”³ (p 23). A simultaneidade e a dubiedade me instigam. O texto é de fato é uma ficção, mas o que há nele de real? Essa é uma questão que, a meu ver, não pode ser revelada. Seria uma forma de tirar a oportunidade do espectador/ leitor de fazer suas próprias fabulações a partir da obra.

Neste exercício de escrita criativa, reformulo dois trabalhos que não foram finalizados para a criação de um objeto novo. Não há o desejo aqui, de falar sobre minha trajetória, mas de estabelecer um diálogo íntimo com o leitor, ampliando as questões abordadas para o pensamento coletivo. O jogo estabelecido aqui é: construir um eu que narra a história de muitos de nós. Através do pretexto de que algo é verdadeiro na história contada, espero que o texto aproxime o leitor, por meio de uma realidade inventada, sobre a hostilidade e o prazer cotidiano. Embora esteja imbricado completamente na obra, tenho ciência que gozo de privilégios que a personagem desconhece. Por esse motivo, essa é e não é a minha história.

Para a construção dessa narrativa parto do *Decálogo de um intento de autoficción* (2018, p.53) presente no livro *Autoficción: una inceniería del yo* de Blanco (2018). Esses, são dez componentes do processo de escrita do dramaturgo que orientam sua investigação com a autoficção nas suas criações. São eles: a conversação, a traição, a evocação, a confissão, a multiplicação, a suspensão, a elevação, a degradação, a expiação e a *sanación*⁴. Destaco aqui, a conversação, a traição e a suspensão, que foram elementos em que estive atento durante a elaboração da narrativa.

Segundo Blanco (2018), a escrita altera os fatos através dos “mecanismos da poetização”⁵ (p. 58) porque reordenam as experiências reais. Através da conversação a personagem transforma-se, é no diálogo que conhecemos as nuances da construção daquela que fala. Em *Diário de uma bixa* há uma transformação notável que pode ser observada na irreverência na linguagem e no modo como a protagonista comunica-se quando está morta e no seu diário quando viva. No diário, a personagem apresenta as inseguranças, a excitação e o medo próprios do presente, do corpo que não sabe mais do

³ Tradução livre

⁴ A tradução dos termos mencionados anteriormente é minha. O termo *sanación* não foi traduzido pois não encontrei uma palavra apropriada que conserva o sentido original utilizado pelo autor. Literalmente *sanación* significa cura.

⁵ Tradução livre.

que aquilo que experimenta no aqui agora. Quando conversa com o público, a personagem tem domínio da sua trajetória, narra o passado. Dessa maneira, é capaz de brincar com as palavras, distancia-se dos fatos e cria momentos de reflexão partilhadas com o leitor.

O segundo elemento utilizado, a traição, sugere a infidelidade com o real. Assim como Blanco (2018) desapego-me da ideia de que sou dono da experiência. Inclusive alguns dos eventos contados, surgem de outras histórias que ouvi. Desse modo, o texto ganha autonomia no seu desenvolvimento. A personagem central inicia o texto anunciando a própria morte e promete contar como o acontecimento se deu. De fato, ela o faz, mas traí o leitor ao prendê-lo na narrativa que ultrapassa a própria promessa. Através do mecanismo da conversação a personagem encadeia memórias e provoca o leitor falando de si como se estivesse ao mesmo tempo fora e dentro das situações. O texto cria um pacto com o leitor, narrar a morte. A personagem conduz o desenvolvimento desse pacto dando indícios, através de outras histórias, que mais tarde vão montar o quebra-cabeças.

A suspensão, para Blando (2018) é a interrupção do tempo natural, onde passado e futuro continuam tão incertos como o presente. Desse modo, a desordem do tempo nos direciona para questões importantes da trajetória da narrativa. Nesta experimentação, a personagem narra no presente o que foi vivido, dialoga com o leitor, fala sobre o passado no passado e faz conjecturas sobre um futuro utópico. No meio dessa confusão, os limites são borrados. Se a vida é determinada pelo tempo, a morte é o oposto.

Outros elementos abordados por Blando (2018) também aparecem na construção narrativa, guiados especialmente por esses em que aprofundei, como: a confissão e a evocação. Particularmente não estou de acordo com Blando (2018) sobre o último elemento abordado, *la sanación*. O autor sugere que a autoficção opere, através da palavra, como uma espécie de cura das inquietações de quem escreve. Neste sentido, prefiro agarrar-me ao caráter performativo do texto observado por Austin (1990), ou seja, ação. O autor observa como a palavra transcende a ideia de veículo de transmissão de informação e de fato realiza algo. A palavra age na direção do seu valor semântico ou no seu sentido contrário. Há um efeito real quando a palavra é expressa, a linguagem torna-se corpo. Octávio Paz (1994) a partir da relação entre a poesia e o erotismo compreende que a linguagem poética desvia de sua finalidade habitual, ou seja, a comunicação. Do mesmo modo, o erótico insere na sexualidade o prazer sexual dissociado da reprodução. Paz observa:

A linguagem- som que emite sentido, traço material que denota ideias corpóreas- é capaz de dar nome ao mais fugaz e evanescente: a sensação; por sua vez, o erotismo não é mera

sexualidade animal- é cerimônia, representação. O erotismo é sexualidade transfigurada: metáfora. A imaginação é o agente que move o ato erótico e o poético. (1994, p. 12)

A partir dos pensamentos de Austin (1990) e Paz (1994) penso a palavra, na elaboração criativa, como movimento do sensível que impulsiona, mas não resolve. Expondo-me ou não - dúvida que permanece devido aos artifícios da elaboração ficcional- considero a autoficção como a partilha de uma micro-história que está inserida em um contexto maior. Pensá-la como cura pessoal é, de certa forma, supervalorizar o real no processo artístico, aspecto que não estou de acordo.

Neste processo, busquei através da minha prática como fotógrafo e ator, o caráter performativo e obscuro da palavra. Através da escolha de descrições de cenários e pessoas que lembram imagens fotográficas e utilização de uma linguagem que aproxima da comunicação oral, tentei dar corpo ao texto.

Reflexo: O gozo e a morte

O texto *Diário de uma bixa*, aborda o erotismo a partir da perspectiva e estudo de Georges Bataille (1987). Através da articulação do contexto social de corpos que desafiam a norma e elementos autobiográficos, investigo a palavra como gesto político. A autoficção foi utilizada como uma forma de expor a exclusão social de parte dessa população, identificar os limites entre o erótico e a violência e celebrar o gozo da experiência *guei*, a partir de uma construção narrativa que entrelaça a sexualidade e a morte.

A relação entre o desejo erótico e a morte é uma das principais questões observadas por Georges Bataille (1987). O êxtase para o autor, está ligado ao movimento da transgressão em que, na realização do erótico e da morte, o objetivo é o rompimento dos limites do eu, do outro e do mundo. Dessa maneira, o gozo e a finitude rompem ou suspendem temporariamente os pactos coletivos e a ideia de identidade individual. Bataille (1987) aponta que o erotismo está ligado à um desejo intenso de ultrapassar os limites. A morte, portanto, seria o oposto. Uma vez que ultrapassado o limite da vida, nada mais existe. Essa é uma forma de transcender de forma irreversível. Nos dois casos, na tentativa de chegar ao ápice da experiência, pode-se observar um elemento comum da transgressão: a renúncia do controle de si, que acontece através do sacrifício e da violência. O autor ainda afirma:

Existe sempre um limite a que o ser se adapta. Ele identifica esse limite ao que ele é. O horror toma conta de seu pensamento se esse limite pode deixar de existir. Mas nós nos enganamos levando a sério o limite e o acordo que o ser lhe dá. O limite não é dado senão para ser

excedido. O medo (o horror) não indica a decisão verdadeira. Ele incita, ao contrário, num contragolpe, a ultrapassar os limites. (1987, p. 95)

A partir da observação de Bataille (1987), podemos pensar a morte de forma simbólica ou literal e o erótico ligado à atividade sexual ou não. O que interessa aqui, é verificarmos como os limites consolidam e impulsionam os nossos desejos. Os interditos traçam uma trajetória onde construímos aquilo que há de mais íntimo e profundo. Pergunto: De que forma a obra apresentada pode contribuir para a reflexão sobre as políticas coletivas em questão?

O sexo, a violência, a excitação e o silêncio estão presentes no discurso e na vida do protagonista. Através de um contexto que não é precisamente revelado, imaginamos que essa é uma história que poderia ser ambientada em diferentes épocas ou lugares. No livro *Devassos no Paraíso- a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade*, João Silvério Trevisan (2018) constrói um panorama das relações homoeróticas ao longo da história do país. Com uma abordagem inaugural, Trevisan (2018) traz luz sobre o tema mostrando como alguns aspectos da maneira como a experiência homossexual acontece aqui, foram elaborados através de um longo projeto de higienização e vigília dos corpos. Deste modo, como observa o autor, nós brasileiros evitamos qualquer possibilidade de conflito temendo a opinião alheia. Em suas palavras: “(...) realizamos cotidianamente- em casa, no trânsito, no trabalho, na política e na cama- aquela vocação histórica para dissimular, evitando o confronto com fatos incômodos e desagradáveis, senão ‘o povo vai falar.’” (2018, p. 28) Acredito que o silêncio e as práticas sexuais sigilosas, indicam um traço colonial do desejo que ainda é presente na sociedade brasileira. É inegável que a vivência como homossexual no século XXI apresenta diferenças significativas em relação a outros períodos históricos, e é necessário reconhecer as conquistas sociais adquiridas do período colonial até os dias atuais.

No Brasil, podemos destacar a União estável entre pessoas do mesmo sexo (2011), garantindo direitos constitucionais igualitários aos casais heterossexuais; a criminalização da homofobia e transfobia (2019), através do enquadramento do crime na lei que pune o racismo (Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989); maior representação e visibilidade na mídia e nos meios digitais, com o surgimento de artistas e *influencers* que tratam sobre o tema; criação de programas de combate à homofobia, como o *Brasil sem homofobia* (2004) do governo Federal; direito à alteração de nome e sexo nos documentos oficiais (Lei 14.382/2022) e ao uso de nome social para pessoas travestis e transsexuais (Decreto Nº 8.727/2016); capacitação de profissionais da área de saúde para o atendimento da população LGBTQUIAPN+ e outros programas regionais e municipais específicos; e a organização da sociedade civil, com a criação de ONGs, casas de apoio e eventos que tratam sobre

a saúde, educação, visibilidade e violência na comunidade *cuir*. Todas essas conquistas garantem direitos básicos e a inserção social, de certa forma, de pessoas que fogem da norma de orientação sexual ou identidade de gênero. Ao mesmo tempo, as “partilhas do sensível” (RANCIÈRE, 2005) incluem essa população de um modo específico. É preciso considerar que essas políticas não funcionam plenamente e que por isso, o convívio social é limitado para nós.

No texto, a personagem expressa um forte desejo de se tornar artista, afirmando que só os atores são verdadeiramente felizes. Para ela, o palco é um espaço de poder. Um espaço de poder ser, de poder falar, de poder experimentar outras maneiras de apresentar-se ao mundo. Há nessa ideia, que trago na reflexão, um tipo de liberdade que a experiência artística possibilita através de uma licença consentida socialmente, para trazer à superfície aquilo que queremos esconder. A cena pode gerar um impacto significativo na sociedade, mas seu compromisso é antes de tudo, com aquele que se expressa em um exercício de exposição do corpo.

A relação entre morte e sexualidade, no percurso da personagem, pode ser interpretada de duas maneiras: a primeira denuncia a perpetuação da violência e a inadequação das medidas de proteção para certos grupos vulneráveis, enquanto a segunda é uma metáfora da marginalização imposta pela heteronormatividade, que exclui corpos que não se conformam aos padrões comportamentais ou estéticos estabelecidos.

Não é difícil encontrar obras de Arte homoeróticas que abordam essa mesma relação, isso porque talvez a ‘sombra púrpura’ ainda seja uma realidade para muitos de nós. No filme *Um estranho no lago* do diretor Alain Guiraudie (2013), por exemplo, acompanhamos a história de Franck, que frequenta um lago no interior da França destinado a encontros sexuais entre homens. Nesse lago, Franck conhece e apaixona-se por Michael. Após testemunhar um assassinato, Franck, guiado pela paixão e pelo desejo sexual, acoberta o crime de Michel e continua desenvolvendo a relação que iniciaram. O filme mostra o elo direto entre morte e erotismo criando um grande clima de tensão até o desfecho final. De forma distinta, acompanhamos uma narrativa parecida no romance *Johnny, você me amaria se o meu fosse maior?* de Brontez Purnell (2022). No livro, o protagonista- um artista emergente, negro, vivendo com HIV, estadunidense- conta as angústias das aventuras sexuais e românticas que viveu ao longo de sua vida. O romance narra a inconformidade do personagem central da trama com a comunidade *cuir*. Em uma passagem o personagem- ou o autor- diz: “Nós gostamos de diversidade só enquanto as pessoas agem próximo do que estamos acostumados. Assim que as coisas fogem disso, dedos são apontados e muros começam a subir. (2018, p. 3)”. Essas duas obras

são referências para o processo criativo de *Diário de uma bixa* e importantes disparadores para uma reflexão ampla sobre a ideia de uma comunidade entre pessoas LGBTQUIAPN+.

O filme de Guiraudie, o romance de Purnell e a autoficção apresentada aqui, abordam a violência entre pessoas homossexuais, a consciência do perigo iminente e o impulso sexual mediando as relações afetivas. Nas três criações a hegemonia faz-se presente intergrupo marginalizado ressaltando que a homofobia e o racismo, ainda são cultuados como valores civilizatórios e que operam de forma majoritária em diferentes camadas sociais. Transgredir à essa forma de dominação na Arte, é de certa forma, utilizar esse espaço de poder para revelar um projeto profundo de extermínio e controle de corpos não normativos e talvez, apontar outros caminhos para ver o mundo.

Embora o texto narre um percurso trágico, há uma inflexão debochada e desobediente da personagem no modo como fala de si e como conversa com o leitor. Depois de morta, tudo é possível, porque nada mais existe. A personagem não celebra a própria morte, mas a possibilidade de gozar do poder da palavra. Ela comemora a vida fazendo-se vivente através da voz e do corpo daquele que lê, por isso convido o leitor a permitir-se ser, ao mesmo tempo, porta voz e ouvinte dessa história que é minha, mas também é nossa. Esse caráter performativo indica um caminho estético e ético neste trabalho, sobre como podemos pensar essa discussão no campo artístico.

Paco Vidarte (2019) afirma a necessidade de se pensar em uma ética bixa, ou como prefere chamar uma *analética*. Isso porque, segundo o autor, todo tratado ético que se propõe a ser universal, defende os interesses específicos de um determinado grupo. Sem um pensamento *analético* quem nos defenderia das ofensas e da violência sistêmica, que ultrapassam as barreiras de uma falsa ideia de comunidade? Vidarte ainda afirma:

Todas as bixitrans, quando ainda pequenas alguém lhes pergunta o que querem ser quando crescerem, deveriam responder: ‘Quero ser sapa, bixona, transexual; quero poder me tornar um sujeito político real, capaz de intervir na sociedade a partir do meu ser lésbico. Estou me lixando se, depois, a inércia das coisas me levar a ser bombeiro ou DJ: isso é accidental. Quando for adulto gostaria de estar pleno e viver solidariamente a bixa que trago dentro de mim. Se em algum momento da vida me esqueço disso e me torno um taxista com práticas sodomitas, advogada cola-velcro, bombeiro travesti e acabo pensando que a minha vida sexual é privada e que o verdadeiramente sociável e público é tudo o que depende do meu status, da minha classe, da minha situação laboral, dos meus laços familiares, então deixei na sarjeta a lésbica bixa maravilhosa que ainda não sou, mas adoraria chegar a ser quando for adulta.’” (2019, p. 31 e 32)

A ideia de tornar privada a vida íntima, seja ela bem-sucedida ou não, é um privilégio hegemônico. Para as bixas, as sapas, as monas e as minas, a exposição das nossas práticas sexuais é quase sempre tida como um castigo, motivo de ridicularização. E já que assim é, podemos tornar

nosso erotismo uma forma de rir desse mundo chato e sem cor. Depois que morre a personagem social cishetero, tudo é permitido. Essa é uma forma de transgredir, definitivamente, irreversível.

Referências

ALVES, Leandro Sousa. **Duvidoso ainda que entendido: perspectivas pornô eróticas sobre a fotoperformance, a escrita criativa e a cena teatral**. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas). Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia- MG, 2023. Disponível em: [0009-0001-2158-1030](https://doi.org/10.0009-0001-2158-1030) - [ORCID](#) Acesso em: 15 abr 2024.

AUSTIN, John Langshaw. **Quando dizer é fazer**. Trad. Danilo Marcondes De Souza Filho. Porto Alegre- RS: Artes Médicas Sul Ltda, 1990.

BATAILLE, Georges. **O Erotismo**. Trad. Antônio Carlos Viana. LePM editora. São Paulo. 1987.

BLANCO, Sergio. **Autofición: una inceniería del yo**. Madrid- Spain: Punto de vista editores, 2018.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espço de experimentação**. São Paulo- SP: Editora Perspectiva, 2002.

COLLING, Leandro. **A vontade de expor: arte, gênero e sexualidade**. Salvador- BA: EDUFBA, 2021.

GUIRAUDIE, Alain. **Um estranho no lago**, 2013.

LEITE, Janaína Fontes. **Autoescrituras performativas: do diário à cena- As teorias do autobiográfico como suporte para a reflexão sobre a cena contemporânea**. (Dissertação de Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo- SP, 2014. Doi: 10.11606/D.27.2014.tde-27022015-160605 Acesso em: 05 de junho de 2023

PAZ, Octávio. **A dupla chama: amor e erotismo**. Tradução: Wladyr Dupont. São Paulo- SP: Siciliano, 1994.

PURNELL, Brontez. **Johnny, você me amaria se o meu fosse maior?** Tradução: Regiane Winarski. São Paulo- SP: Planeta, 2022.

RANCIÈRE, Jacques. 2005. **A partilha do sensível: estética e política.** São Paulo: EXO/34.

TREVISAN, João. Sivero. **Devassos no Paraíso- a homossexualidade no Brasil, da colônia à atualidade.** 4ª ed. Rio De Janeiro- RJ: EDITORA OBJETIVA LTDA, 2018.

VIDARTE, Paco. **Ética bixa: proclamações libertárias para uma militância LGBTQ.** Trad. Pablo Cordellino Soto e Maria Selenir Nunes dos Santos São Paulo: n-1 edições, 2019.



EM CENA OS NÃO DITOS:

A peça-palestra A Doença do outro e o corpo-testemunha em cena

EN ESCENA LO NO DICHO:

La conferencia-teatro A Doença do outro y el cuerpo-testigo en escena

ON SCENE THE UNSAID

The lecture-play A Doença do outro and the body-witness on stage

Emanoel Aparecido de Faria¹

<https://orcid.org/0009-0000-5025-0583>

Resumo

Partindo de minhas próprias inquietações enquanto artista hiv+, este artigo pretende lançar um olhar sobre os espaços nas artes da cena em que artistas hiv+ tem desenvolvido trabalhos que refletem seus diagnósticos, e apontam os estigmas impostos aos seus corpos *posithivos*. Para isso, trago como experiência a peça-palestra *A Doença do outro*, de Ronaldo Serruya, como forma de explicitar posicionamentos éticos políticos de artistas PVHA nas artes cênicas que tem por pretensão uma ressignificação do imaginário social da doença. Proponho que o corpo *posithivo* pode ser considerado um corpo-arquivo do imaginário social construído ao longo dos 40 anos da epidemia da aids no Brasil, e para isso se faz necessário uma reconstrução desse imaginário social, logo uma reversão desse arquivo, tendo como método o testemunho, arquivo pessoal de quem sofre uma violência.

Palavras-chave: PVHA; corpo-arquivo, corpo-testemunha, não-dito, artes da cena.

Resumen

A partir de mis propias inquietudes como artista vih+, este artículo pretende dar una mirada a los espacios de las artes escénicas, en que las artistas vih+ han desarrollado obras que reflejan sus diagnósticos, y señalan los estigmas impuestos a sus cuerpos *posithivos*. Para ello, traigo como experiencia la conferencia-teatro *A Doença do outro*, de Ronaldo Serruya, como una forma de explicar las posiciones ético-políticas de los artistas PVVS en las artes escénicas, cuya intención es redefinir el imaginario social de la enfermedad. Propongo que el cuerpo *posithivo* puede ser considerado un cuerpo-archivo del imaginario social construido a lo largo de los 40 años de la epidemia de SIDA en Brasil, para eso es necesario reconstruir ese imaginario social, luego una inversión

¹ Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Mestrando em artes cênicas. Pesquisa em andamento. Linha de pesquisa - Pedagogias das Artes Cênicas. Orientador: Vicente Concílio. Educador de artes na Fundação Vidal Ramos em Florianópolis. Pessoa vivendo e convivendo com hiv/aids.

de este archivo, utilizando el testimonio como un método, archivo personal de quienes sufren violencia.

Palabras-claves: PVVS; cuerpo-archivo; cuerpo-testigo; no dicho; las artes escénicas.

Abstract

Starting from my own concerns as a hiv+ artist, this article intends to take a look at the spaces in the performing arts, in which hiv+ artists have developed works that reflect their diagnoses, and point out the stigmas imposed on their *posithivo* bodies. For this, I bring as an experience the lecture-play *A Doença do outro*, by Ronaldo Serruya, as a way to explain the ethical political positions of PLHIV artists in the performing arts, whose intention is to redefine the social imaginary of the disease. I propose that the *posithivo* body can be considered a body-archive of the social imaginary built over the 40 years of the AIDS epidemic in Brazil, for that it is necessary to reconstruct this social imaginary, then a reversal of this archive, using testimony as a method, personal file of those who suffer violence.

Keywords: PLHIV; body-archive; body-witness; the unsaid; arts from the scene

nessa hora

agora

falar das urgências

não morrer

desentocar corpo

e grito

(Francisco Mallmann, em *haverá festa com o que restar*, 2018, p.27).

Em cena, os não-ditos

Partindo das minhas próprias inquietações enquanto artista hiv+, busco neste presente artigo lançar um olhar para os espaços nas artes da cena em que artistas hiv+ refletem sobre seus diagnósticos e os estigmas imposto aos seus corpos como forma de empoderamento das pessoas que vivem com hiv/aids (PVHA) e na resignificação do imaginário social da doença. Para isso, trago como experiência a peça-palestra *A Doença do Outro*, de Ronaldo Serruya, e o trabalho artístico e acadêmico de Franco Fonseca (2020) como forma de explicitar posicionamentos ético-políticos de artistas PVHA nas artes cênicas.

Proponho que o corpo *positivo* pode ser considerado um corpo-arquivo do imaginário social construído ao longo dos 40 anos da epidemia da aids no Brasil, e com isso, pretendo trazer a reflexão sobre a importância da reconstrução desse imaginário social, logo uma reversão desse arquivo, tendo como método o testemunho, arquivo pessoal de quem sofre uma violência.

Portanto, partirei da minha própria experiência enquanto bixa nascida nos anos 90 e que viveu sob a sombra aids até o seu encontro com ela em 2019, para demonstrar os silenciamentos que a mim foram impostos e quais foram os caminhos que me ajudaram ressignificar meu diagnóstico dentro das artes cênicas.

Com isso, proponho me lançar sobre o pensamento da filosofia de Spinoza para refletir sobre as potências de agir que o filósofo holandês propõe em seu pensamento ao buscar compreender os afetos como uma implicação à liberdade.

O encontro com a aids

Quando você fala aids, o que vem à sua memória?

Meu primeiro contato com a aids foi na infância. Lembro-me de ouvir a história do “amigo” do primo de minha mãe que havia morrido da doença no final da década de 90. Lembro-me de Cazuzu e Renato Russo. Na adolescência, mais uma vez, entro em contato com ela, por meio de uma revista de prevenção contra DSTs encontrada no quarto de meu irmão, entre a curiosidade, genitálias com feridas e manchas, lembro que fiquei apavorado com a possibilidade de aquilo ocorrer comigo. Ali começo a relacionar sexo com culpa.

Passei boa parte da vida sob a sombra da aids, a “doença dos gays”. Minha existência dissidente, fora da heteronormatividade, já era carimbada por essa sombra. Passei anos sem me testar, tinha medo de saber se ela havia adentrado meu corpo. Uma vez, após um corrimento no canal da uretra, fui massacrado discursivamente pelo médico pelo simples fato de me relacionar sexualmente sem camisinha com meu namorado na época (me pergunto se ele faz o mesmo tipo de discurso para casais cis heterossexuais). Esse mesmo médico solicitou exames para verificação. Fiz. Não tive coragem de buscar. Demorei mais de seis meses para ir. Negativo! A partir de então, nunca mais tive coragem de me testar, todo aquele terrorismo me paralisava.

No ano de 2019, minha vida mudou, fui diagnosticado com sífilis. Encaminhado para testes. Inconclusivo. Um desespero se abateu sobre mim. Não tinha medo de morrer, eu sabia dos avanços farmacológicos do tratamento. Eu tinha medo dos outros. Do que as pessoas iam pensar sobre mim. Se elas iam me achar pervertido, irresponsável, sujo, um doente! Eu tinha medo de que todos em

minha volta se afastassem. Eu tinha medo de que toda aquela culpa sobre o sexo na minha cabeça fosse verdade. Eu tinha medo de que ninguém com sorologia negativa fosse querer se relacionar comigo. Nada estava certo, mas eu não conseguia parar de pensar: “eu tenho aids!”. Outro teste. Demorei mais de três meses para fazer. Só criei coragem quando me relacionei pela primeira vez com uma pessoa hiv+. O médico que me atendeu já havia solicitado outro exame, agora de contagens de cópias no sangue. Se adiantou, ainda bem! Mais três meses se passaram. Só após me relacionar com outra pessoa hiv+, tive a coragem de buscar meus resultados. *Posithivo*²! Silêncio. Era o FIM da vida que eu conhecia.

A partir de então, busquei ser o mais discreto possível. Ao sair de casa para buscar meus medicamentos, sempre olhava para todos os lados. Tinha medo de encontrar alguém conhecido. Esses locais de distribuição dos antirretrovirais (ARV) são uma tormenta para quem busca sigilo. Eu era um corpo em fuga, sigiloso.

De acordo com Simone Monteiro e Wilza Villela (2019, p.9) pessoas que se encontram em situação de desigualdade social, em relação a classe social, a orientação sexual, a raça ou gênero “terão mais dificuldade de se prevenir e menos motivação”.

Monteiro e Villela (2019, p.5) em artigo para o *Seminário de Capacitação em HIV: Aprimorando o Debate III*, fazem uma reflexão sobre o problema do estigma, do pânico moral e da violência estrutural com relação a aids, e apontam que de acordo com Erving Goffman (1980 apud MONTEIRO; VILLELA, 2019, p.5) o estigma é uma tentativa de designar um “atributo ou marca” como potência que “desqualifica seu portador”, portanto, para Goffman, o estigma atua nas interações sociais, “afastando uma pessoa das demais, impedindo a atenção e valorização das suas outras características”. Com isso, as pessoas estigmatizadas podem desenvolver “comportamentos ou atitudes de inibição ou esquiva”, muitas vezes incorporando uma imagem negativa e/ou de desqualificação que contribui em seu isolamento ou no reforço do estigma.

O encontro com Leal e Fonseca

De acordo com o Baruch Spinoza (2008), o corpo humano pode ser afetado de diversas maneiras e essas afetações podem gerar uma potência de agir que pode ser aumentada ou diminuída. Para o filósofo holandês, a mente se esforça para imaginar aquelas coisas que aumentam ou estimulam a potência de agir do corpo.

² Neste artigo se optou por utilizar a grafia *Posithivo* para designar os corpos de Pessoas Vivendo/convivendo com hiv/aids, como forma de empoderamento desses corpos *posithivos*.

Segundo Santos e Ribeiro (2020, p.201), para Spinoza, estar no mundo é relacionar-se com ele, e que o corpo é constituído por “múltiplas forças” internas e/ou externas ao sujeito em si mesmo, logo o corpo é a “força dos encontros com outros corpos que compõem ou decompõem sua estrutura”. Assim, os corpos afetam e são afetados, “as afecções são o corpo sendo afetado na interação com outros corpos” (2020, p.202).

Dois encontros se destacam por terem gerado muitas afecções durante esse processo de busca de um não-silenciamento. O primeiro foi com a Profa Dra Dodi Tavares Leal, em 2021, quando cursei sua disciplina *Fabulações travestis sobre o fim* no Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da UDESC, como aluno especial.

Procurando nos hiatos dos corpos trans, a partir do que a pesquisadora chama de “soterramento do ‘fim colonial’”, Leal busca entender a partir dos rastros travestis, “quais são os restos da cena, de humanidade e de mundo que exigem fabulação” (LEAL, 2021, p. 2). Ela nos aponta que a vivência trans não é uma existência dentro do que é determinado como humanidade, logo, “O fim, seja transitivo ou intransitivo, é sempre trans” (LEAL, 2021, p. 17). Se para um corpo trans se nega a existência, se impõe o silenciamento e se dá como destino uma expectativa de vida de 35 anos no Brasil, fabular é um caminho, um caminho que as/os/es leva até o *fim*turo. E ao ousarmos fabular após o fim, os futuros possíveis, transgredimos a disciplina e nos tornamos indisciplinados (LEAL, 2021).

Percebo com essa vivência que o pacto proposto pela cisgeneridade e pela branquitude, é o pacto do silêncio. À primeira vista, olham-me como alguém pertencente a esse grupo, desde que eu me mantenha calado: “viva a sua sexualidade em segredo. Nunca fale sobre sua sorologia positiva a ninguém! Só assim você será aceito”.

Na busca de referências que pudessem me ajudar a desvendar esse silenciamento, chego ao meu segundo encontro, à dissertação de mestrado de Franco Willamy Lima da Fonseca (2020). Ao ler sua pesquisa intitulada *Agora chupa essa manga – a cena pós coquetel: interfaces da aids nas artes da cena*, várias eram as semelhanças em minhas experiências, tanto como corpo *posithivo*, como por sermos bixas e artistas. Pela primeira vez encaro a aids de frente, sem medo, e a leio como quem lê uma bula. Descubro a *aid\$* com cifrão que critica a capitalização da doença em que o estado e as organizações lucram com aids. Entendo a potência do gesto de nos recusarmos a escrever a sigla da Síndrome da Imunodeficiência Adquirida com letras maiúsculas e aprendo a escrever aids em minúsculo, porque para um corpo *posithivo*, ela não deve ter esse tom extra cotidiano (FONSECA, 2020).

Fonseca se utiliza do que ele chama de uma relação construída em rede para mapear artistas que vivem com hiv e que desenvolvem criações artísticas que contêm narrativas sobre a aids atravessadas pela experiência de vida desses artistas. O *artista* entende que o corpo *positivo* é um corpo que “desperta e sustenta ‘*necrometáforas*’” (metáforas de morte) e ‘*belicometáforas*’ (metáforas de guerra)”, e ainda aponta que essas metáforas estão presente no imaginário social, mesmo após a implementação dos coquetéis (2020, p. 4), o que corrobora com o que Susan Sontag (2007) afirma ao dizer que uma doença não possui a priori um sentido, e por isso não possui uma intencionalidade própria. A autora afirma que coube aos humanos construir os sentidos atribuídos às doenças.

Segundo a pesquisadora, a partir do entendimento da medicina moderna, em que a doença passa a ser entendida como fruto da ação de microrganismos, ela começa a ser tratada como uma espécie de alienígena que precisa ser combatido. Assim, acentua-se o uso de metáforas militares e criam-se campanhas de saúde pública que têm por objetivo “combater”, “exterminar”, “lutar contra”.

Esse discurso bélico é, segundo Sontag (2007), muito utilizado a partir do século XX em resposta à sífilis durante a Segunda Guerra Mundial e à tuberculose no pós-guerra. A autora compreende que por meio dessas *belicometáforas* constrói-se no imaginário social a ideia da doença como um “outro” que precisa ser eliminado, e é essa transformação da doença em inimigo que leva inevitavelmente a uma culpabilização do paciente, mesmo que ele também seja encarado como vítima.

Fonseca (2020) propõe com sua *escrivência*³ temporalizar a epidemia da aids no Brasil na cena pré coquetel, que se destaca, segundo o pesquisador, pelo efeito imagético-midiático da doença no período anterior ao desenvolvimento de um tratamento e a cena pós coquetel, posterior a criação do tratamento, em que se faz necessária, segundo o pesquisador, construir outras perspectivas discursivas, que não a narrativa médico-patológica que se baseia somente em estatísticas frias, e que não consegue chegar às populações marginalizadas.

De acordo com Melo; Peres; Souza e Cortez (2021), desde 2016, Franco Fonseca tem produzido, atuado e dirigido espetáculos teatrais e performances que abordam o hiv/aids. Esses trabalhos foram amplamente divulgados nas mídias sociais pelo caráter de denúncia dos desmontes das políticas públicas sobre hiv/aids no Brasil e dos processos de estigmatização dos corpos

³ De acordo com Fonseca: “*Escrever* é um conceito desenvolvido pela escritora negra Conceição Evaristo, ela traz em seu arcabouço epistemológico de sua escrita literária a potência de escrever sobre a experiência que atravessa sua trajetória e discorre sobre a poética do “*escrever*”, o corpo e sua experiência no mundo sendo poetizado na escrita, na palavra de quem protagoniza a narrativa[...]”. (2020, p.5).

positivos. Para os pesquisadores, esse engajamento pôde demonstrar que ele não estava sozinho e que ao ajudar alguém, ele também era ajudado, essa postura ativista serviu de base para Franco encarar o hiv na linha de frente.

Ainda de acordo com os pesquisadores, a arte como instrumento político de ativismo em hiv/aids transforma o vírus-profecia, as imagens de controle que estigmatizam e culpabilizam corpos com orientações sexuais dissidentes, em vírus-território, “lugar de acessos a cuidado em saúde, afetos, trocas e experiências de alteridade” (2021, p. 1), ou seja, a arte proporciona uma mudança subjetiva no modo de lidar com a doença e na forma de perceber a si mesmo.

Por meio de suas *escrevivências*, Fonseca tenta infectar a pesquisa e a cena. Através de uma prática pedagógica que ele denomina de contaminada. Em sua dissertação, me encontro como bixa, *positiva*, artista e educador. Entendo a importância do não silenciamento. Busco refletir sobre como práticas pedagógicas podem curar. Pergunto-me se é possível encontrar a cura em minha prática cênica. A chave vira em minha cabeça: eu não quero mais fugir.

O encontro com *A Doença do Outro*

Para refletir sobre essa não fuga, sobre o “não dito”, no sentido Foucaultiano que Simione (2016) expõe ao apresentar uma postura ética indicada pelo filósofo francês, nas pesquisas que indaga a própria invenção da história. Utilizarei do acompanhamento realizado no ano de 2022 da peça-palestra *A doença do Outro*, com texto e atuação de Ronaldo Serruya e direção de Fabiano Dadado, como ponto de partida para se pensar sobre o não-silenciamento e tentar estabelecer uma discussão acerca de trabalhos cênicos que buscam construir deslocamentos na história, aqui entendida como arquivos, se colocando perante uma postura ética de expor suas fragilidades para trazer visibilidade aos seus corpos marginalizados.

Pude acompanhar o trabalho de Ronaldo por algumas vezes ao longo dos anos. A primeira vez que o vi em cena foi no espetáculo *Orgia ou como os corpos podem substituir as ideias*, baseado no livro *Orgias: Diários de Tulio Carella, Recife 1960*, quando o espetáculo esteve na programação da Mostra Oficial do Festival de Teatro de Curitiba em 2016, em que, na época, participei de uma oficina ministrada por Luiz Fernando Marques, diretor do espetáculo, e que posteriormente resultou na própria participação no espetáculo como um dos homens que o personagem Tulio se encontrava nas ruas da cidade. Ronaldo fazia um dos três atores que interpretavam o Tulio na trama. Era um espetáculo forte e que explorava a sexualidade masculina de homens que fazem sexo com homens,

de uma forma direta e sem rodeios, o sexo escondido em banheiros públicos ou vielas escuras, as trocas de olhares e a excitação, e a narração detalhada de toda experiência que Tulio exprime em seu diário, tornava o espetáculo instigante. Este trabalho fez parte de uma trilogia construída pelo Teatro Kunyn, grupo que buscou investigar as tensões da homoafetividade e da homossexualidade em seus trabalhos, sendo *Dizer e Não Pedir Segredo* (2010), *Orgia* (2015) e *Desmesura* (2017). Está última, com dramaturgia de Ronaldo e que possui entre seus motes o hiv, representado pelo personagem de Copi, o artista argentino que buscou transformar a própria doença, em um dos eixos de sua escrita⁴. De acordo com Serruya em conversa realizada no SESC Ipiranga em 2022, esse foi o primeiro trabalho em que ele tratou sobre o hiv em cena.

Meu segundo encontro com Serruya se deu por meio da transmissão da versão online de seu espetáculo *A doença do Outro*, estreada em 2021 de forma remota, visto que ainda estávamos sob as restrições da COVID. Dessa experiência surge a primeira impressão sobre tudo que estava me ocorrendo. Quando em determinado momento da apresentação online é projetado os seguintes dizeres: SILÊNCIO=MORTE. Eu tinha a sensação de que uma flecha reluzente fora apontada para mim, mesmo estando na segurança do meu lar, sozinho assistindo ao espetáculo. Me senti inquieto, incomodado, desconfortável, porém queria buscar entender aquilo, que para mim, representava um ato de coragem.

O terceiro encontro, foi realizado de forma presencial em sua pequena temporada no SESC Ipiranga em São Paulo, em novembro de 2022, em que pude assistir ao espetáculo duas vezes, realizar uma conversa com Ronaldo e participar de um bate papo promovido pelo SESC e os artistas que compõem a obra.

A doença do Outro é uma peça-palestra que parte da obra da ensaísta e filósofa estadunidense Susan Sontag (2007) *A doença como metáfora*, para que, a partir de então, o ator-palestrante possa relacionar os estigmas da aids com suas vivências e bases referenciais que o ajudaram a compreender o vírus existente em seu corpo e no imaginário social, como forma de apresentar como se inscreve a história social da aids no corpo dos indivíduos.

O teatro era pequeno, e essa era a proposta daquele palco, de priorizar experimentações cênicas que possibilitam uma relação mais intimista com os espectadores. Inclusive, a temporada estava fazendo parte de uma série de eventos para a retomada daquele espaço no SESC Ipiranga de São Paulo/SP, intitulado de Teatro Mínimo, após uma pausa de três anos devido à pandemia. No

⁴ Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2017/06/nos-sobrevivemos-copi/#more-19594> – Acessado em: 12 mar 2023.

cenário havia uma mesa com um pequeno pedestal com microfone, uma garrafa de água e uma cadeira. Na lateral direita do palco havia três painéis grandes, todos brancos, com algumas formas que não identifiquei o que era, coladas sobressaindo o tecido que cobria os painéis, criando uma espécie de relevo sem forma específica. À frente, no canto direito, um pedestal de chão, sem microfone. Na lateral esquerda ao fundo, ficava a estrutura para a técnica de luz e som. Havia uma pequena névoa de fumaça pelo espaço e uma música para o ambiente. Uma luz clara em plano aberto sobre a mesa e parte do pequeno palco.

Quando a peça começa, Ronaldo surge ao fundo do palco atrás dos grandes painéis todo de branco com uma roupa que, para mim, pareceu muito futurista, parecido com os figurinos de algumas séries que eu já assisti. O branco gera aquela sensação de assepsia hospitalar. Ele possui no rosto aquelas máscaras de respirar que cobre toda a sua face, característico das imagens apocalípticas que envolve alguma substância tóxica como mote. Em suas mãos, dois maços de papéis que parecem ser rosa. Ao chegar, ele coloca o maço de papel na mesa, retira a máscara, senta e começa o texto nos advertindo sobre o quanto aquilo era desconfortável e que era necessário que fosse desconfortável. É isso que acontece durante todo o espetáculo. Foi isso que senti quando vi pela primeira vez de maneira online, mesmo não lembrando desse texto, se é que ele disse esse trecho naquele dia, porque aquela era uma versão adaptada e mais curta que a apresentação presencial.

Ronaldo consegue em sua dramaturgia e atuação conduzir uma discussão difícil, mas necessária. Mesmo o texto sendo cheio de conceitos acadêmicos, o ator consegue ser claro ao assumir sua condição e aceitar seu “passaporte ruim” quando cita Sontag; ao apontar as *imagens de controle* de Patricia Hill Collins nos corpos *positivos* e que foram construídos ao logo dos 40 anos da epidemia da aids; ao desmistificar o vírus e inocenta-lo de seus julgamentos pela aceitação da culpa e ressignificação a partir das *outridades* de Grada Kilomba; ao nos convocar enquanto comunidade que é *Demuni*, um corpo que não ganhou o presente da isenção, da imunidade; e ao recusar o silêncio, e entendê-lo com somente uma trajetória possível: o da morte social e/ou física, como nos aponta Audre Lorde, pois, silêncio é igual a morte. E por fim, ao nos convocar para festejar a aids, festejar por estarmos vivos, por queremos que todos, todas e todes dançam com a gente, corpos *positivos*, essa dança que é de todos nós.

Na primeira vez que assisti ao espetáculo de forma online lembro que fui arrebatado com a imagem que é projetada na cena de SILÊNCIO=MORTE, na versão presencial, fiquei muito tocado quando ele demonstra o quanto é difícil para corpos *positivos* não acreditarem nos estigmas a eles designados, e não tomarem para si comportamentos e/ou pensamentos que não condizem com aquilo

que acreditam sobre si mesmos. Enquanto ele projetava os diversos personagens com aids, retratados pelo cinema ao longo da história, e com quem ele tentava travar uma batalha imagética durante o espetáculo, me fez pensar que poderia ser eu ali, morrendo, na imagem desse corpo doente que permeia nosso imaginário até hoje e do qual nós queremos nos livrarmos.

Citando a própria Sontag, quando ela diz que neste mundo todas, todos e todes temos uma dupla cidadania, sendo uma no reino dos sãos e outra na dos doentes. Ronaldo em sua posição de ator-palestrante escolheu expor o seu “passaporte ruim”, porque assim como Sontag que realiza uma reflexão a partir de seu próprio adoecimento, Serruya cria uma dramaturgia e realiza uma peça-palestra para refletir sobre sua vivência de pessoa *posithiva*, “Esse livro da Sontag é uma tentativa de falar sobre uma experiência, assim como esta peça é uma tentativa de falar de uma experiência” (SERRUYA, 2021, p. 16).

Como numa espécie de um corpo-arquivo, o ator se desnuda de seu diagnóstico para poder dialogar com conceitos que o ajudaram a entender melhor os estigmas que esse corpo bixa *posithiva* sofre em nossa sociedade. “Esta peça seja talvez porque eu preciso pensar sobre tudo isso. /Porque o corpo adoecido precisa pensar sobre si mesmo. /Precisa falar sobre si mesmo.” (SERRUYA, 2021, p. 16)

Para Stênio José Paulino Soares:

Quando um artista por meio da arte da performance partilha com um outro de uma experiência com a cultura, expondo seu lugar de fala, colocando sua perspectiva de mundo como vocativo de um individualismo subjetivo submerso por uma coletividade objetiva, fundam-se outras relações sensório-sensíveis reunidas e integradas naquilo que chamo de *corpo-testemunha*. (SOUZA, 2018, p.26-27).

Ao ver outro artista, outra bixa, outro corpo *posithivo* como eu, testemunhando sua relação com a história social do hiv/aids, me fazendo encarar meu próprio diagnóstico e o modo como lido com ele, me fazendo crer que o que era para ser uma sentença de morte, hoje pode se tornar uma potência de vida.

Na filosofia da ação de Spinoza se pressupõe que o sujeito tenha uma atitude ativa, no sentido de se esforçar para promover bons encontros, que possam produzir alegrias, aumentando assim a potência de agir, e por consequência, afastando a tristeza que diminui. Isso é o que Spinoza chama de “*conatus*”, que, de acordo com Santos e Ribeiros (2020, p. 206), é o esforço de perseverar em ser, por um tempo indeterminado e consciente desse seu esforço. Ainda segundo os pesquisadores, Deleuze descreve o *conatus* como um esforço para experimentar a alegria, amplificar a potência de agir, de imaginar e de encontrar a causa da alegria. Mas que também serve para “exorcizar” a tristeza, usando

da imaginação para encontrar a causa da tristeza. Para Chauí (SANTOS; RIBEIRO, 2020, p. 206), a premissa do *conatus* como fundamento principal da virtude é a chave da ética de Spinoza.:

A força do *conatus*, este esforço de perseverar em seu ser, encontra-se no domínio das afecções pelo entendimento destas; esforço que atua no sentido de afirmação do corpo, que nos leva a pensar como a potência de agir afirma o poder do corpo, aumentando a ação do corpo social pela coesão de suas partes, uma *multitudo*, potência coletiva. O que constitui uma *multitudo* é a união de corpos, por mais que ocorra uma série de mudanças de corpos, ela é conservada tanto em relação à substância quanto ao modo (SANTOS; RIBEIRO, 2020, p. 207. grifo do autor).

O encontro com a patologização dos corpos LGBTQIAPN+.

Em determinado momento da peça-palestra, Ronaldo pergunta à plateia se alguém já tinha ouvido falar em *imagens de controle*, conceito desenvolvido por Patricia Hill Collins. Ao trazer esse questionamento, o ator-palestrante busca demonstrar como os corpos *positivos* possuem imagens que nos aprisionam, que nos controlam, e que essas imagens foram construídas e perpetuadas ao longo desses mais de 40 anos de epidemia de aids. Para uma melhor compreensão dessas imagens que nos aprisionam, se faz necessária uma reflexão sobre a patologização dos corpos LGBTQIAPN+ e toda a construção de dominação desses corpos.

Os corpos LGBTQIAPN+ sempre tiveram em sua existência a marca de doente, uma espécie de corpo-arquivo que registra toda imagem da sociedade sobre as sexualidades e gêneros fora da cis-heteronormatividade. No Brasil, a homossexualidade foi oficialmente registrada como uma patologia clínica em 1952, sendo considerada um distúrbio sociopático de natureza sexual, e só foi despatologizada, em 1990. (FONSECA, 2020). Cabe salientar que as identidades trans só puderam ter sua despatologização pelo Organização Mundial da Saúde (OMS) em meados de 2018⁵.

Com a chegada da aids, em 1982, houve um agravamento desses estigmas de patologização, pois, devido ao seu caráter contagioso pela via sexual, se abateu aos corpos bixas e pessoas transfemininas a imagem da doença. Como meio de controle dos corpos e práticas dissidentes, se construiu na narrativa sobre a aids, a estigmatização das existências LGBTQIAPN+, “eram pessoas doentes que antes precisaram ser literalmente trancados e que depois deveriam se ‘trancar em armários’, livrando a população geral desse problema sério de saúde” (FONSECA, 2020, p. 68).

⁵ Para mais informações acesse: < <https://despatologizacao.cfp.org.br/transexualidade-nao-e-transtorno-mental-oficializa-oms/> > Acesso em: 8 abr 2023.

Os primeiros dispositivos da aids, por exemplo, segundo Lara e Nunes, estão centrados em “enunciados contrários à ‘licenciosidade’ dos perigosos, notadamente das práticas homoeróticas” (2021, p. 409). Para os pesquisadores, os dispositivos da aids no Brasil avançaram sob uma lógica de um governo do corpo e da população “controle médico-jurídico e formação pedagógico-disciplinar” (2021, p. 410), em que a sexualidade é aproximada do discurso de morte (*necrometáforas*) e que os corpos são objetos de luta (*belicometáforas*) e regularização médica. Esses discursos reforçam a estigmatização de corpos *positivos* e LGBTQIAPN+ construindo um imaginário social sobre o hiv/aids.

Com a criação dos coquetéis na segunda metade da década de 90, de acordo com Inácio (2016), o discurso sobre hiv/aids ganhou novos contornos e até um certo esvaziamento nos dizeres, como se a aids tivesse se transformado “em algo do passado”. A partir disso, o discurso médico-científico se apropria do discurso sobre hiv/aids e impõe o controle sobre a vida dos seres que convivem com o vírus, convencendo corpos *positivos* ao uso de remédios, condutas de comportamento com relação ao sexo, “uma etiqueta moral e social que, em alguns casos, escamoteia o discurso higienista atinente a certos setores das políticas públicas, das ciências, do ‘Sistema’” (2016, p. 484).

A aids, como dispositivo de controle, se fez presente dentro dos discursos midiáticos por um longo período. Com isso, é possível afirmar que a aids se transformou em um “vírus-profecia”, pois ao criar o estigma da “doença dos gays”, esses corpos dissidentes carregam consigo o imaginário social da doença como uma maldição, um castigo dos comportamentos fora da norma, logo a eles está predestinado o “HIV-profecia” (MELO; PERES; SOUZA ; CORTEZ, 2021).

O encontro com os corpos-arquivos

De acordo com Bertrand (2020), Derrida instiga a repensar a institucionalização ao perguntar quem tem direito de criar arquivos e quem pode dar voz ou silenciar o que vai se preservar pela memória. Segundo a pesquisadora, Derrida cita a “violência arquivar” ou o “mal do arquivo”, questionando os silêncios da história ou a “pulsão de morte” ou “pulsão de agressão” que está na constituição do arquivo, principalmente em períodos difíceis como as guerras e os genocídios. (BERTRAND, 2020, p.3). Diria que também cabe pensar em tempos de epidemias.

Em *A doença do Outro*, Ronaldo diz travar uma batalha contra o cinema, pois de acordo com o ator-palestrante: “[...] o cinema foi, ao longo de todos esses anos, o lugar que produziu em muitas

imagens o horror dessa minha história, antes mesmo dela ser minha.” (SERRUYA, 2021, p.17). Ao narrar sua saída do cinema após assistir ao filme *Filadélfia* (1993), o ator-palestrante diz que a sensação era: “De que aquilo era meu. De que aquilo me esperava logo ali na frente, não importasse o que eu fizesse para evitar.” (SERRUYA. 2021, p. 24)

Salcedo (2022) afirma que para Foucault os arquivos é o que rege o aparecimento dos enunciados como acontecimentos singulares, ao mesmo que, como afirma o filósofo francês, o arquivo é também o que faz todas as coisas ditas se agruparem em figuras distintas, se compondo umas com as outras segundo relações variadas, e se mantendo segundo regularidades específicas. Com isso, afirma Salcedo (2022), o arquivo é o próprio sistema que define a enunciabilidade, gênese inerente ao corpo. Salcedo (2022) entende, a partir do pensamento de Assmann, que é possível compreender que o arquivo pode se configurar como um instrumento de poder:

Diante deste cenário, ressaltamos Assmann (2011, p. 368) quando ela enfatiza: “não há poder político sem o controle sobre os arquivos, sem o controle sobre a memória. [...] Depois de uma mudança de poder político, a existência do arquivo se desloca juntamente com as estruturas de legitimação”. Diante desta discussão, fica evidente que os arquivos, e consequentemente o seu poder em evocar a memória, pode ser extremamente perigoso para grupos dominantes da sociedade (SALCEDO, 2022, p. 110).

Rafael Lazzarotto Simione (2016) explicita que a noção de arquivo pode significar o “domicílio do arquivo e o seu poder de consignação”, esse poder de agrupar signos, e afirma que a história também é poder. Com isso podemos pensar a história como um *a priori*, que como aponta Simione (2016), Foucault define como um “cordão sanitário” que dita o que pode ser dito ou não dito, a partir de determinados contextos de fala ou determinada disciplina, pois para o filósofo francês o *a priori* histórico disciplina, dado que existem sistemas que selecionam alguns enunciados discursivos e os transformam em “fatos reais”, e é esse sistema de construir enunciados discursivos em “fatos reais” que Foucault define como arquivo.

Se para Fonseca “o sangue é o maior símbolo de tradução intersemiótica da aids” e que “a aids não está só em nosso sangue, ela também ocupa um amplo espaço real do nosso imaginário discursivo” (2020, p. 3). Logo, ao reviver esse imaginário, todo corpo *posithivo* se transforma no corpo da aids, daquela epidemia que surgiu nos anos 1980 e se tornou a “peste gay”, perpetuando até hoje um certo tipo de “violência arquivada” imposta a corpos dissidentes e fora da heteronormatividade e da cisnormatividade. Assim é possível afirmar que a memória discursiva da aids acompanha os corpos *posithivos*, como um corpo-arquivo, já que “arquivo também é memória” (SALCEDO, 2022, p. 111).

Foucault propõe que para romper com essa lógica do arquivo, se faz necessário romper com a linearidade do *a priori* histórico com suas ideias e fatos, em que as coisas vão acontecendo de modo “disciplinado”, para “re-entender” a história como um conjunto de diversos tipos de positivities que se articulam de diferentes maneiras na formação discursiva “As quais sofrem, contudo, uma inevitável e violenta seletividade na história.” (SIMIONE, 2016, p.178).

Dentro dessa perspectiva podemos evocar o pensamento de Bertrand (2020) para poder afirmar que qualquer forma teatral que busca por meio de documentos, aqui entendendo documentos como arquivos, e esses arquivos como monumentos da história, podem servir para o processo de arquivamento performativo que inclua e dê visibilidade a corpos LGBTQIA+, entre outras minorias, incluindo as pessoas vivendo com hiv/aids (PVHA), que ainda seguem, invisíveis as representações normatizadas de nossa sociedade:

O próprio processo da encenação deixa visível a maneira como o arquivo foi constituído. No espaço livre que subsiste – na possibilidade de atualizar a fala de pessoas ao mesmo tempo agentes e testemunhas de sua própria história – o arquivo dá lugar àquelas e àqueles que não detêm o poder dos arcontes. [...] Esse tipo de arquivos pode dar destaque a pessoas que, frequentemente, têm menos visibilidade e revelar a maneira como a maioria dos arquivos é produzida (BERTRAND, 2020, p. 7).

Ronaldo Serruya ao falar abertamente de seu diagnóstico, inter cruzando suas vivências com essas *imagens de controle*, busca enfrentá-las para que possa de uma vez por todas se livrar de todas as culpas que lhe foram impostas, para enfim dançar a aids, a dança de um corpo *positivo* livre do silenciamento. Em *A doença do Outro* é possível ver o corpo-arquivo do ator-palestrante transgredir a lógica dos arquivos, rompendo com a linearidade da história e o modo disciplinado em que as coisas acontecem. Recontando a história social da aids pela perspectiva de quem viveu, no corpo, toda a opressão de ser quem se é. “O cinema se apossou da minha narrativa. /E é por isso que eu sonhei que essa história seria um filme. /Ainda que fosse teatro. /Porque eu queria pegar essas imagens e devolver a ele, ao cinema, a minha história. (SERRUYA, 2021, p. 18)

Para Santos e Ribeiro “Agir não é obedecer e sim criar novos **modos impossíveis**.”, pois para os pesquisadores a melhor sociedade é aquela que não “se encontra servindo às convenções sociais”, pois em Spinoza a potência da “transgressão qualifica a liberdade”, pois para o filósofo a “constituição da liberdade é sempre revolucionária” (2020, p. 208. grifo do autor):

É da prática de liberdade que estamos falando, o problema da liberdade é de importância capital na construção do sujeito, pois não é da liberdade que tratamos em si, mas das práticas, do exercício dos afetos. É a partir da seleção deles que construímos caminhos de liberdade,

não como conquista, como ideal a ser atingido, mas exercitando, portanto, como prática de liberdade (SANTOS; RIBEIRO, 2020, p. 208).

O encontro com a possibilidade de um não-silenciamento

Segundo Castor Bartolomé Ruiz (2011), a violência “tem seu anverso” em suas vítimas, com isso, toda violência tem por pretensão “esconder as consequências de sua barbárie”, escondendo aqueles que violentam as vítimas e se utilizam do esquecimento como técnica de apagamento da barbárie. Para Ruiz, o esquecimento desconhece o fato violento e tem por pretensão projetar um manto de inexistência sobre aqueles que foram as vítimas da violência, “Os fatos existem para a história quando são narrados. O que prevalece na história é a narrativa dos fatos. Toda narrativa é uma interpretação, uma significação do acontecimento. Poder narrar o fato é ter o poder de criar o sentido do fato.” (RUIZ, 2011, n.p)

Assim, no anverso do esquecimento da barbárie, como aponta Ruiz (2011), existe a testemunha. Para o filósofo espanhol, a testemunha tem um estatuto epistemológico único a respeito da verdade histórica, pois tem relação direta com o acontecimento da violência, lhe conferindo uma potência política singular. Tendo a testemunha uma memória direta da barbárie, é nela que se contém a possibilidade de desarmar o pretense naturalismo da biopolítica, visto que sua experiência direta do sofrimento lhe confere uma perspectiva histórica que lhe permite narrar em primeira pessoa as consequências da violência que sofrerá. A testemunha ao falar, fala de dentro do acontecimento, por isso que sua fala é um acontecimento (RUIZ, 2011).

O tempo não apaga a violência, que vigora nas sequelas da vida das vítimas. Essa relação diacrônica correlaciona o testemunho das vítimas com o acontecimento de modo que seu testemunho é parte constitutiva do acontecimento violento. Sua narrativa se torna um novo acontecimento que se conecta por dentro da violência acontecida de modo a criar o sentido que ela teve para aqueles que a sofreram. (RUIZ, 2011, n.p).

Ao construir uma dramaturgia que testemunha sua vivência de uma bixa *positiva*, Ronaldo se coloca como um corpo que testemunha em cena tudo aquilo que as *imagens de controle* capturaram de nós PVHA. “O meu corpo vivendo com HIV Anota ai: VIVENDO! /Ele denuncia a ficção da tua própria ideia de normalidade. /Esta ficção tão bem urdida que apagou as pistas da sua própria criação.” (SERRUYA, 2021, p.45). A partir de seu depoimento pessoal ele desenrola toda a estrutura social do hiv/aids e escancara todo estigma que existe sobre as PVHA até os dias de hoje e convoca a todos, todas e todes para dançarmos a aids.

Para Soares (2018), o corpo-testemunha é uma abordagem metodológica para a experiência artística e até mesmo a própria compreensão dela, o processo de atravessamento do depoimento age como uma declaração testemunhal, em uma espécie de apresentação dos elementos, que revelam indícios de uma experiência, que ganha outra forma de continuidade no ato testemunhal, além de, também se deixar ver uma razão particular ou raciocínio singular que conduz a “indução” ou “dedução” de algum argumento. Assim o corpo-testemunha, para o pesquisador, se coloca como um vetor que descreve etnograficamente e narra autobiograficamente, não se distanciando de um olhar privilegiado de quem estuda os fenômenos da cultura estando submersos nela. Mas apresenta a escrita performática como sua relação e objetividade científica. O pesquisador defende que: “Entender o corpo como testemunha da experiência sensível do sujeito seria não apenas uma abordagem metodológica, mas a construção de uma epistemologia do saber por meio do corpo, necessária para as artes cênicas.” (SOUZA, 2018, p. 235)

Para Dayane Lacerda Queiroz (2017) no depoimento pessoal, o sujeito faz um recorte de uma lembrança e o traduz por meio de um discurso no presente, não só para falar do passado, mas também o revive, o atualiza, reinventando sua história e emoções. Queiroz afirma que o mais importante desse tipo de construção narrativa é “as lacunas proporcionadas pelo não-dito”:

Ao narrar-se a si mesmo o sujeito atinge não só a formação de um outro viés de comunicação intralinguístico, mas um espaço de tematizações onde leitor, autor, contextos e discursos se inter-relacionam na formação de identidades pessoais e, conseqüentemente, narrativas. O testemunho torna-se, portanto, um ato de influência na desterritorialização das subjetividades contemporâneas. [...] Daí a importância do testemunho, principalmente na arte da presença. Estar em ação e relacionar-se afetivamente entre corpos, dá ao testemunho a possibilidade de interposição entre subjetividades e afetos. (QUEIROZ, 2017, p. 48).

Assim, “A narrativa da vítima se funde com a sua experiência como testemunha do acontecimento originando um novo acontecimento: o testemunho.” (RUIZ, 2011, n.p). O testemunho revela para a história a memória de um corpo-arquivo de acontecimentos, que ao testemunhar, retira o acontecimento do esquecimento e o coloca na história novamente, mas de forma diferente daquela que anteriormente havia sido arquivada. Se para Foucault o arquivo é aquilo que define o que deve e não deve ser memorizado (SIMIONE, 2016), e os não-ditos (QUEIROZ, 2017), para Ruiz o anteverso da violência é o testemunho.

Com isso, é possível alcançar a reflexão sobre a importância do ato testemunhal nas artes cênicas, como um posicionamento ético político do artista cênico, como forma de romper com o corpo-arquivo das PVHA. Uma postura ético-política de artistas PVHA nas artes da presença. Todas essas referências/experiências apresentadas aqui neste artigo, possuem em comum o ato do

testemunho como partida para suas pesquisas. Fonseca em suas práticas contaminadas busca pôr seu corpo negro, bixa e *posithiva* em cena na tentativa de infectar a arte e poder construir novos imaginários para PVHA, negras e bixas. Serruya se coloca como um ator-palestrante que trava uma batalha contra o cinema e apresenta seu “passaporte ruim” como forma de exigir novas imagens sobre aids na atualidade, imagens que possam melhor nos representar. Todos reivindicam para si as artes da cena como linguagem para comunicar seu testemunho. Testemunho de um corpo que antes de testemunhar era um corpo-arquivo da memória que o *a priori* histórico fez questão de esconder, de apagar, de violentar.

Já se passaram quatro décadas da epidemia da aids no Brasil, e por mais avanços farmacológicos que possamos ter ao longo dessas décadas, como medicamentos mais eficientes e com menos efeitos colaterais, métodos de prevenção mais modernos que vão além do uso da camisinha, mas também incentiva a testagem, o uso de profilaxia de pré e/ou pós exposição (PrEP e PeP), a ampliação do debate sobre o conceito indetectável e intransmissível (I=I). Ainda é possível, por meio de dados do Boletim Epidemiológico da Secretaria de Vigilância em Saúde do Ministério da Saúde de 2020, afirmar que na quarta década da doença se observou uma alta na infecção e morte de pessoas negras, periféricas e/ou de regiões afastadas dos grandes centros urbanos⁶, contrariando o discurso médico-midiático de que não se morre mais de aids no Brasil. Morre. E essas mortes têm apresentado raça, classe social e gênero.

As artes da cena então têm se mostrado, dentre os diversos lugares e linguagens artísticas, um lugar que pode contribuir para uma ressignificação do imaginário social sobre o hiv/aids no Brasil, bem como também se mostra um lugar de acolhimento, afeto e gera a possibilidade de subjetivação de corpos *posithivos*, buscando um empoderamento dessas *Vhivências*. Um corpo-testemunha só é possível após um ato de coragem. Desse modo, o testemunho é um dos caminhos possíveis, para àquelas, àqueles e àquelus que não tiveram o direito de dizer tudo aquilo não foi dito, de expor seus arquivos, suas memórias, para que enfim possam ressignificar suas próprias histórias e a história de seus pares.

A peça-palestra *A Doença do Outro* surge a partir de um posicionamento ético do ator-palestrante que se coloca frente a sua realidade, sob seu testemunho, correlaciona temas importantes para a sociedade como um todo e constrói uma linguagem para se comunicar. As artes cênicas como

⁶ Para maiores informações e dados numéricos sobre a epidemia de aids no Brasil, acesso o site do Ministério da Saúde, disponível em: https://www.gov.br/aids/pt-br/centrais-de-conteudo/boletins-epidemiologicos/2020/hiv-aids/boletim_hiv_aids_2020_com_marcas.pdf/view Acesso em: 12 mar 2023.

meio para expor uma problematização. Um ponto de interrogação sobre todas, todos e todes àquelas, àqueles e àquelus que puderam o assistir. Um posicionamento ético do artista perante a sociedade, mesmo que para isso precise expor sua vulnerabilidade, seu “passaporte ruim”. Serruya foi enfático ao afirmar que não gostaria que olhassem para seu trabalho como somente um desdobramento de políticas de saúde pública e sim como uma linguagem artística, uma obra teatral, uma dramaturgia. Ao apontar isso, Ronaldo mostra claramente a relação que as pessoas têm com o hiv/aids, que é realmente a relação de uma doença que é do outro, e como é do outro, ele deve carregar sozinho. Um sistema sorofóbico. Ronaldo fala sobre sua saída do silêncio, profetizando seu desejo de reconhecimento de seu trabalho enquanto linguagem e desejando que possamos ser plurais e que todos possam entender que não existe somente um corpo *positivo* pensando da mesma maneira, querendo as mesmas coisas, fazendo do mesmo modo, somos muitos e queremos espaço para sermos diversos e queremos que todas, todos e todes também busquem sua parte em tudo isso.

Acredito que o desejo parte da vontade de compreender esse ato de coragem como um posicionamento ético do artista perante sua criação. Uma defesa pelo direito de o artista expor, aproximar uma lupa, afetar e ser afetada, para que se possa ampliar a perspectiva sobre determinado debate que também faz parte de sua vida. Pois é impossível separar a vida de um artista de sua obra, tudo é resultado de suas vivências/experiências ao longo de sua formação enquanto sujeito-artista.

REFERÊNCIAS

BARROS, Regina Benevides de; PASSOS, Eduardo. Diário de bordo de uma viagem-intervenção. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (Org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 172-200.

BERTRAND, Méliça. **O Corpo-Arquivo em TRANS (Més enllà) de Didier Ruiz**. Rev. Bras. Estud. Presença, Porto Alegre, v. 10, n. 3, e96699, 2020. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-266096699> Acesso em: 08 abr. 2023.

BRASIL. **Boletim Epidemiológico – HIV/AIDS**. Brasília: Ministério da Saúde, 2021.

CATRINCK, Matheuz. **HIVídeos - A necroestética e outros horizontes**. Rio de Janeiro, 2017. Monografia (Graduação em Comunicação Social / Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação – ECO.

FILHO, Kleber Prado. **A genealogia como método histórico de análise de práticas e relações de poder**. Revista de Ciências HUMANAS, Florianópolis, v. 51, n. 2, p. 311-327, jul-dez 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2178-4582.2017v51n2p311> – Acesso em 17 out. 2022.

FONSECA, Franco Willamy Lima da. **Agora chupa essa manga - a cena pós coquetel: interfaces da aids nas artes da cena**. 2020. 155 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas), Universidade

Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/29221> . Acesso em: 21 set. 2022.

INÁCIO, Emerson da Cruz. **Carga zerada: hiv/aids, discurso, desgaste, cultura**. Via Atlântica, [S.L.], n. 29, p. 479-505, 27 set. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/va.v0i29.118885> . Acesso em: 21 set. 2022.

LARA, Camila de Almeida; NUNES, Arthur Vinicius Anoroso. **Arte como possibilidade de subjetivação às pessoas que vivem com hiv**: subversão e resistência na produção de Maria Sil. Porto Das Letras, v. 7, n. 2, p. 405-429, 9 abr. 2021, Disponível em: <https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/portodasletras/article/view/11122> . Acesso em: 20 set. 2022.

LEAL, Dodi Tavares Borges. **Fabulações travestis sobre o fim. Conceição/Conception**, Campinas, v. 10, p. 1-22, 2021. DOI: 10.20396/conce.v10i00.8664035. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8664035> . Acesso em: 26 fev. 2022.

MALMANN, Francisco. **haverá festa com o que restar**. Bragança Paulista/SP; Editora Urutau, 2018.

MELO, Lucas Pereira de; PERES, Marina Gruenwald; SOUSA, Jared Wanderson Moura de; CORTEZ, Lumera Cristina de Assunção. **Do “HIV-profecia” ao “HIV-território”**: um estudo de caso sobre juventude, subjetividade e ativismo em HIV/aids. **Physis - Revista de Saúde Coletiva**. v. 31, n. 4. 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=400869816007> . Acesso em: 21 set. 2022.

MONTEIRO, Simone; VILLELA, Wilza. **Estigma, pânico moral e violência estrutural: o caso da Aids**. In: Seminário de Capacitação em HIV: Aprimorando o Debate III. Rio de Janeiro. Associação Brasileira Interdisciplinar de AIDS – ABIA, 2019.

QUEIROZ, Dayane Lacerda. **Invenções autobiográficas: um entrelaçamento entre o testemunho e o trauma**. Revista do Colóquio de Arte e Pesquisa do PPGA-UFES, V. 7, N. 12, 2017. ISSN: 2358-3169. Disponível em: <https://periodicos.ufes.br/colartes/article/view/16140> Acesso em: 08 abr. 2023.

RUIZ, Castor Bartolomé. **A testemunha, um acontecimento**. Instituto Humanitas Unisinos – IHU on-line. 2011. Disponível em: <https://www.ihuonline.unisinos.br/artigo/4113-castor-bartolome-ruiz-3> Acesso em: 08 abr. 2023.

SALCEDO, Diego. **Por um debate conceitual sobre arquivos a partir de Michel Foucault**. LOGEION: Filosofia da informação, Rio de Janeiro, v. 8, n. 2, p. 100-115. 2022. DOI: <https://doi.org/10.21728/logcion.2022v8n2.p100-115> Acesso em: 08 abr. 2023.

SANTOS, Valdeci Ribeiro dos; RIBEIRO, Wallace Cabral. **Spinoza, uma filosofia da imanência dos afetos**. Marília. Revista dos Pós-graduandos em Filosofia Kínesis, Vol. 12, nº 33, 2020, p.198-212. DOI: <https://doi.org/10.36311/1984-8900.2020.v12n33.p198-212> Acesso em: 08 abr. 2023.

SERRUYA, Ronaldo. **A doença do outro: uma peça palestra**. 7ª Mostra de Dramaturgia em Pequenos Formatos Cênicos. 1ª impressão. São Paulo. 2021.

SIMIONE, Rafael Lazzarotto. **Arquivo, história e memória: possibilidades de diálogo entre Luhmann e Foucault**. Lua Nova, São Paulo, 97: 173-190, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-6445173-190/97> Acesso em: 08 abr. 2023.

SOARES, Stênio José Paulino. **O corpo-testemunha na encruzilhada poética**. 2018. 251 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27155/tde-20072018-111159/pt-br.php> Acesso em: 08 abr. 2023.

SONTAG, Susan. **Doença como metáfora: AIDS e suas metáforas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. [tradução e notas de Tomaz Tadeu]. – 2. Ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2008.

VILLELA, Wilza Vieira. **Do social ao subjetivo: produção, reprodução e enfrentamentos**. *In: Respostas à AIDS no Brasil: Aprimorando o Debate III*. Rio de Janeiro. Associação Brasileira Interdisciplinas de AIDS – ABIA, 2020.