

A person wearing a white long-sleeved shirt is floating in a dark, shimmering liquid, viewed from above. The person's arms are spread out, and their head is tilted back. The liquid is dark with many small, bright, shimmering particles, possibly bubbles or light reflections, creating a dreamlike and ethereal atmosphere. The lighting is soft and focused on the person, making them stand out against the dark background.

POÉTICAS NÔMADES

PESQUISA-CRIAÇÃO DO
ESPETÁCULO TENTATIVA.DOC 2.0
A PARTIR DE ELEMENTOS DA
CENA EXPANDIDA E INTERMEDIAL



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES
DOUTORADO EM ARTES

JOSÉ FLÁVIO GONÇALVES DA FONSECA

POÉTICAS NÔMADES: pesquisa-criação do espetáculo *tentativa.doc 2.0* a partir de elementos da cena expandida e intermedial

BELÉM - PA
2020

JOSÉ FLÁVIO GONÇALVES DA FONSECA

POÉTICAS NÔMADES: pesquisa-criação do espetáculo *tentativa.doc 2.0* a partir de elementos da cena expandida e intermedial

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Ciências da Arte da Universidade Federal do Pará como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Artes.

Orientador: Prof. Dr. Cesário Augusto Pimentel de Alencar

BELÉM - PA
2020

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Biblioteca do Programa de Pós-Graduação em Artes/UFPA

F676p Fonseca, José Flávio Gonçalves da.
Poéticas Nômades: pesquisa-criação do espetáculo *tentativa.doc 2.0*
a partir de elementos da cena expandida e intermedial / José Flávio
Gonçalves da Fonseca. – 2020.

Orientador: Prof. Dr. Cesário Augusto Pimentel de Alencar.
Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Pará, Instituto de Ciências
das Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes, Belém, 2020.

1. Representação teatral - pesquisa. 2. Performance (Arte). 3.
Tecnologia e as artes. I. Alencar, Cesário Augusto Pimentel, orient. II.
Título.

CDD – 23. ed. 792.02807



INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

ATA DE DEFESA PÚBLICA DE TESE DE DOUTORADO
DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES DA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO PARÁ.

Aos vinte e sete (27) dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte (2020), às 14h00min, a Banca Examinadora instituída pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará, reuniu-se remotamente, sob a presidência do orientador professor doutor Cesário A.P. de Alencar, conforme o disposto nos artigos 73 ao 77 do Regimento do Programa de Pós-Graduação em Artes, para presenciar a defesa oral de Tese de José Flávio Gonçalves da Fonseca, intitulada: **POÉTICAS NÔMADES: pesquisa-criação do espetáculo tentativadoc2.0 a partir de elementos da cena expandida e intermedial**, transmitida pela plataforma Google Meet - perante a Banca Examinadora composta por : Cesário Alencar (Presidente); Ana Flávia Mendes Sapucahy (Examinadora interno); Alexandre Romariz Sequeira (Examinador externo ao Programa); Fernanda Areias de Oliveira (Examinadora externa à Instituição); Silvia Carla Marques Costa (Examinadora externa à Instituição). Dando início aos trabalhos, o professor doutor Cesário Alencar passou a palavra ao doutorando, que apresentou a Tese, com duração de 90 minutos, seguido pelas arguições dos membros da Banca Examinadora e das respectivas defesas pelo doutorando, após o que a sessão foi interrompida para que a Banca procedesse à análise e elaborasse os pareceres e conclusões. Reiniciada a sessão, foi lido o parecer, resultando em aprovação, com o conceito EXCELENTE, sugerindo-se pequenos ajustes de formatação indicados pela banca, adicionada à indicação de publicação, haja vista a relevância do conteúdo imerso em bibliografia inédita no Brasil, bibliografia essa a ser inserida em breves sinopses do que tratam, na tese, considerando a magnitude da pesquisa acadêmica. A aprovação do trabalho final pelos membros será homologada pelo Colegiado após a apresentação, pelo doutorando, da versão definitiva do trabalho. E nada mais havendo a tratar, o professor doutor Cesário Alencar agradeceu os presentes, dando por encerrada a sessão. A presente ata que foi lavrada, após lida e aprovada, vai assinada, pelos membros da Banca e pelo doutorando. Belém-PA, 27 de julho de 2020.

Prof. Dr. CESÁRIO ALENCAR

Prof.ª Dr.ª ANA FLÁVIA SAPUCAHY

Prof. Dr. ALEXANDRE ROMARIZ SEQUEIRA

Prof.ª Dr.ª. FERNANDA AREIAS DE OLIVEIRA

Prof.ª Dr.ª. SILVIA CARLA MARQUES COSTA

JOSÉ FLÁVIO GONÇALVES DA FONSECA

À minha mãe, Fátima, por ter sido
mãe e pai. À minha avó, Tereza, por
ter sido avó e mãe.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Dr. Cesário Augusto Pimentel de Alencar pela paciência e serenidade demonstrada durante todo o percurso de realização desta pesquisa. Agradeço ainda pela compreensão e pelo apoio, ao conduzir sua orientação sempre de maneira clara e comprometida, mesmo em momentos em que eu não pude me fazer presente fisicamente, sensibilidade esta que vez significativa diferença durante este meu trajeto de investigação.

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Pará por todo o conhecimento partilhado e pelas trocas poéticas realizadas.

Aos professores Alexandre Sequeira, Ana Flávia Mendes Sapucahy, Silvia Carla Marques e Fernanda Areias de Oliveira por se colocarem disponíveis para contribuir com o trabalho, através da formação de uma banca examinadora totalmente amazônica.

Aos meus colegas de turma, pela cumplicidade demonstrada em meio ao desafio e responsabilidade de sermos a primeira turma de doutorado em Artes da Amazônia.

Aos meus queridos amigos do Colegiado do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Amapá pela compreensão, respeito e apoio dado para que eu pudesse realizar esta pesquisa da melhor maneira possível, mesmo tendo conseguido afastamento integral de minhas atividades docentes.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES pelo investimento, mesmo que por um curto período, realizado através da concessão de bolsa de doutorado durante o ano de 2017.

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.

“Tudo desde sempre. Nunca outra coisa. Nunca ter tentado. Nunca ter falhado. Não importa. Tentar outra vez. Falhar outra vez. Falhar melhor”.

(BECKETT, 199

RESUMO

Esta tese traz como questão central a feitura de um processo de criação cênica, onde o procedimento de investigação inclui considerações acerca do uso de elementos presentes na cena expandida e na cena intermedial como possibilitadores de um acontecimento teatral tecnopoético. A pesquisa entende a noção de tecnopoética consoante a sua delimitação conceitual, segundo o que se define como faculdade criadora obtida por meio da materialização de uma sensibilidade maquínica. Tal ideia tem por fundamentação as proposições de tecnoestética desenvolvidas por Gilbert Simondon e discutidas por seus comentadores, e por pressupostos os aspectos ontológicos da obra de arte técnica/tecnológica a partir da virada maquínica da sensibilidade ocorrida após a primeira revolução industrial. Em sequenciamento, o trabalho se contextualiza no campo de estudo das poéticas cênicas contemporâneas, especificamente dos modos de pesquisa fundamentados na prática, a exemplo da pesquisa performativa ou guiada-pela-prática – *performative research* - postulada por Brad Haseman, a prática como pesquisa - *practice as research*, defendida por Robin Nelson, tese-criação, por Sylvie Fortin e Pierre Gosselin e pesquisa-criação - *recherche creation* por Losco-Lena. Assim, a pesquisa busca desenvolver procedimentos e protocolos em torno da prática realizada, por meio da criação de uma materialidade tecnopoética, acompanhada de posterior análise. A esse propósito, voltou-se o olhar para a poética presente no objeto técnico, entendido não somente como o aparato maquínico, mas também como a própria obra de arte. Deste modo a obra intitulada *tentativa.doc 2.0*, resultante desse processo de pesquisa-criação apresentado, se circunscreve nos territórios híbridos da cena expandida e intermedial. Sua tecnopoética tem, como disparadora composicional, a noção de nomadismo em seus múltiplos sentidos: geográficos, estéticos e poéticos, onde os performers instauram um jogo entre eles próprios, entres eles e os objetos técnicos e entre eles, objetos técnicos e espectadores, construindo, com isso, uma experiência em cada indivíduo modula um ao outro, deflagrando com isso, nas palavras de Josette Fèral, uma performatividade da tecnologia. A empreitada se conclui na capacidade de o artista lidar com dispositivos digitais além dos seus estatutos usuais enquanto acessórios, indo ao alcance da ativação, desenvolvimento e trocas de percepções dentro de um composto eminentemente presencial, ainda, ou até porque, virtual.

Palavras-chave: Pesquisa-criação. Cena expandida. Cena intermedial. Tecnopoética. Performatividade da tecnologia.

ABSTRACT

This thesis brings about as a key issue the accomplishment of a scenic creation process, whose the investigative drive includes considerations about the use of elements actualised both in the expanded and in the intermedial scenes. Those elements work as triggers to grasp of what we call the technopoetic. The research understand the notion of technopoetics according to its conceptual definition, derived from a creative faculty obtained by what we assume as the machinery sensibility materialization. Such ideas proceed from the proposition of techesthetic developed by Gilbert Siomondon and his discussants. The concepts are also based on ontologic aspects of technical/technological pieces of work occurred after the historical Industrial Revolution. Following the inquiries, the work contextualizes itself into the field of contemporary scenes studies, specifically concerning the types of research based on practice as Brad Hanseman's "performative research", Robin Nelson's "practice as research", Sylvie Fortin and Pierre Gosselin's "thesis on practice-basis", and Mireille Losco-Lena's "recherche-cr ation". Therefore, this research aims to develop procedures and protocols around the practice done, by means of a technopoetic materialisness and correspondent analysis. For that purpose, we put forward the perspective at the poetics presente in the technical object itself, here understood beyond its mere definition as an apparatus, but going further as its identity of a work of art itself. As a result of the creation inquiry, it is devised the performance *tentativa.doc 2.0*, a practical artistic inquiry intended to fill out hybrid territories of expanded and intermedial scenes. The research technopoetics take into account the notion of nomadism as a compositional setting off per se. Such kind of epistemological trigger brings about different senses of the nomadism, by means of its features as geographic, aethetical, and poetical, through which the performers establish a sort of game among themselves, between them and the technical objects, and amid technical objects and spectators. By achieving the game, the performers also compose a experience where each individual mold yourself and the other. In doing so, the circumstances become what Josette F eral nominates performativity of technology. The undertaking come to conclude at the hability of the artist when dealing with digital devices far beyond of their digital peculiarity, by going toward the activation, development, and interchanges of perceptions within a compound exceedingly present, yet, or even because, virtual.present, yet, or even because, virtual.

Keywords: Research creation. Expanded scene. Intermediate scene. Technopoetics. Performativity of technology.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
PARTE 1 - QUINTAL	
2. O TEATRO NA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS	28
2.1. Narrativas telepresentes	45
2.2. Efeito de presença.....	53
3. CENA EXPANDIDA E CENA INTERMEDIAL	56
3.1. Cena expandida vs. Obra de Arte Total: a prevalência de uma arte inespecífica	57
3.1.1. Cena expandida enquanto arte inespecífica	61
3.2. Noções iniciais sobre cena intermedial	70
3.3. A virada maquínica da sensibilidade: Os caminhos de uma arte do pós-humano.....	76
3.4. A presença do maquínico nos processos artísticos	79
PARTE DO MEIO - CASA	
4. PESQUISA (NA PRÁTICA) DA PRÁTICA: PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS PARA UMA PESQUISA GUIADA-PELA-PRÁTICA	88
4.1. Meio como ponto de partida	93
4.2. Pesquisa Performativa.....	97
4.3. A noção de Trajeto Criativo em Sônia Rangel	102
4.4. <i>Practice as research</i> (PaR).....	106
4.5. Sobre o aspecto laboratorial da pesquisa	113
PARTE 2 - JARDIM	
5. TRAJETO CRIATIVO: DESAFIOS DE UMA TECNOPOÉTICA	122
5.1. Um recorte possível acerca da noção de tecnoestética	123
5.1.1. Caminhos possíveis para a elaboração de uma ideia de <i>tecnopoética</i>	127
5.1.2. <i>tentativa.doc 2.0</i> : a odisseia de uma tecnopoética nômade	134
6. OBJETO TECNOPOÉTICO: A PESQUISA-CRIAÇÃO <i>tentativa.doc 2.0</i>	162
6.1. Tutorial de leitura.....	163
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	198
REFERÊNCIAS	201

1. INTRODUÇÃO

Minhas trajetórias artística e acadêmica partem do mesmo território: o Teatro. É nesse lugar sensível que iniciei ainda na educação básica a minha prática artística que posteriormente também veio a se tornar meu campo de estudos, quando mais à frente ingressei como estudante de Graduação no curso de Teatro – licenciatura do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, onde passei a perceber a experiência prática vivenciada anteriormente, bem como durante a graduação enquanto um exercício do pensamento a partir de aspectos epistemológicos do Teatro e da Arte, ou seja, enquanto campo de conhecimento, sendo portanto, cada vez mais instigado para investigar os processos artísticos, não só de Teatro mais na arte em geral sob a ótica de um pensamento crítico-reflexivo sob as suas práticas.

Nesta caminhada, após a graduação em Teatro, ingressei no programa de Pós-graduação em Artes do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, no mestrado acadêmico em Artes, onde voltei o olhar para uma pesquisa que se mostrou enquanto um registro de um rastro de passagem em uma experimentação que se deu no âmbito da processualidade da criação cênica, problematizando a relação da pesquisa em arte trazendo o processo enquanto método de pesquisa e ainda a relação da arte e seus aspectos autorreferenciais.

A partir desta experiência no mestrado em Artes, comecei a ampliar os horizontes para os desejos de criação artísticos que me rondavam e me vi experimentando novos modos de pensar a arte tendo por base a hibridização das linguagens, indo ao encontro da performatividade do ato artístico, bem como na inserção das mídias nesses processos.

Nesse percurso, acabo ingressando na docência superior, deslocando-me para o estado do Amapá para atuar como docente no curso de Teatro da Universidade Federal do Amapá. Esse deslocamento não só geográfico, mas também poético, despertou o desejo de investigar possibilidades de produzir artisticamente, através do uso da potência das tecnologias, mesmo estando distante geograficamente de meus parceiros artísticos que ficaram para traz

durante meu ato de migração poética. Despertei em mim o desejo de jogar com relações da telepresença para produzir processos cênicos que estabelecesse conexões entre dois ambientes no qual eu, na figura do nômade, desejava traçar inter-relações.

Desse modo, propus inicialmente uma investigação que denominei de *Poéticas Nômades* que almejava perceber modos de inter-relação entre arte e territorialidades, onde a interação se dava a partir da utilização de recursos e dispositivos tecnológicos para produzir experiências artísticas entre os sujeitos deslocados espacialmente.

Mais à frente, a ideia de nomadismo poético se intensificou e a investigação proposta passou a considerar novos desdobramentos para esta relação que não se fixavam apenas na ideia do nomadismo como deslocamento geográfico, e com isso, comecei a investigar não somente modos de produção poética à distância, mas também o nomadismo da própria poética, que é alimentada pelo deslocamento entre linguagens, entre mídias, entre as relações de presença e ainda nos deslocamentos entre a pesquisa teórica e prática.

Assim, as *Poéticas nômades* naquele momento se mostravam como uma cartografia em um funcionamento em meio às linhas do rizoma, conceito chave nos escritos de Deleuze e Guatarri (1997), que se relacionam não enquanto linhas de ligação ou passagens de um elemento a outro, mas em um movimento de linhas que se entrecruzam, linhas de força de criação que se ligam sempre de um ponto a outro sem delimitação nem marcação, pois nem mesmo os pontos de ligação podem ser fixados, pois são da natureza dos fluxos, portanto, nômades.

A proposta era a criação de rastros, desenhar linhas que se dissolvem e se redesenham em um mapa de vetores (uma cartografia).

O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação. Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre

múltiplas entradas[...] Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que volta sempre 'ao mesmo'. (Deleuze e Guattari 1997, p. 21)

A pesquisa vislumbrou inicialmente investigar a realização de um processo de criação a partir da construção coletiva feita entre artistas que se encontravam em territórios geográficos distintos. Portanto, buscou-se trabalhar no âmbito dos agenciamentos poéticos: a criação artística que se possibilita pela interação poética que rompe distâncias por meio dos dispositivos e ambientes digitais, em específico, no ambiente da internet.

A partir da problematização da noção de nômade, buscou-se na filosofia de Deleuze & Guattari (1997) a compreensão da relação da condição de nomadismo no âmbito da criação artística.

O nômade não tem pontos, trajetos, nem terra, embora evidentemente ele os tenha. Se o nômade pode ser chamado de o desterritorializado por excelência, é justamente porque a reterritorialização não se faz depois, como no migrante, nem em outra coisa, como no sedentário (com efeito, a relação do sedentário com a terra está mediatizada por outra coisa, regime de propriedade, aparelho de Estado...). Para o nômade, ao contrário, é a desterritorialização que constitui sua relação com a terra, por isso ele se reterritorializa na própria desterritorialização. É a terra que se desterritorializa ela mesma, de modo que o nômade aí encontra um território. (DELEUZE e GUATTARI, 1997, p. 38)

Assim, a condição nômade, em sua compreensão expandida, que rompe a mera intervenção no espaço geográfico, se apresentou enquanto operativo no processo de criação artística desenvolvida. A ideia de nômade, nesse sentido, lida com a desterritorialização e com a reterritorialização, em uma simultaneidade operativa. Assim, esta operação de reterritorialização desterritorializante possibilita a construção poética.

Portanto, foi expandindo a ideia de território, do ponto de vista do nômade em Deleuze e Guattari, que esta pesquisa poética se alicerçou inicialmente. A busca, portanto, estava na criação de territórios virtuais, territórios atuais, territórios sensíveis.

Outro aspecto que se mostrou importante durante o desenvolvimento da pesquisa foi sua realização enquanto pesquisa-criação, ou seja, que a investigação em questão fosse alimentada e impulsionada pela prática. De início, busquei suporte metodológico no que vem sendo apontado como pesquisa

performativa ou pesquisa guiada-pela-prática, apresentada pelo professor adjunto da Faculdade de Indústria Criativa da Universidade de Tecnologia de Queensland na Austrália, Brad Haseman. Segundo o autor:

Ao longo da última década, muitos pesquisadores qualitativos têm chegado à mesma conclusão. Limitados pela capacidade das palavras para captar as nuances e sutilezas do comportamento humano, alguns pesquisadores têm utilizado outras formas simbólicas para representar suas reivindicações de conhecimento. (2006, p. 45)

Haseman nos aponta para uma tendência da prática de pesquisa que se emancipa da dicotomia quantitativo e qualitativo e vai propor a aceitação de uma terceira vertente de pesquisa que tem na prática a condução de sua investigação, onde esta, (a prática) deixa de se mostrar apenas como método e passa a se estabelecer também enquanto objeto desta pesquisa. Assim, o autor aponta para um modo de pesquisa que é “conduzida-pela-prática” e nos fala ainda que:

A “prática” em “pesquisa conduzida-pela-prática” é essencial – não é um extra opcional; é a precondição necessária de envolvimento na pesquisa performativa. É importante notar que, ao usar o termo performativa para definir esse campo de pesquisa, estou buscando ir além da maneira com que “performativa” está sendo usada atualmente na literatura de pesquisa. (HANSEMAN, 2006, p. 48)

Assim, a partir deste ponto de vista, da pesquisa “conduzida-pela-prática”, nos deparamos com a “pesquisa performativa”, que emerge da preocupação dos pesquisadores que se orientavam pela pesquisa qualitativa que em meio as tendências trazidas pelo o que Hanseman chama de “a vez da performance” (2006, p. 45) vai alimentar este modo outro de investigação que mesmo tendo relação direta com a pesquisa qualitativa, se configura como uma terceira vertente, uma vez que estabelece modos investigativos que geram resultados que vão além de símbolos dados por texto, mas se abre para uma gama de possibilidades para a discussão de seus resultados.

Assim, a proposta de investigação, tendo como suporte metodológico a pesquisa performativa ou guiada-pela-prática, trilhou pela realização de um processo de criação, na qual as questões levantadas sobre os aspectos de territorialidades nômades, sejam nos deslocamentos geográficos, seja nos

deslocamentos poéticos dos processos de hibridização de linguagens tornou-se foco de investigação. Partiu-se, portanto, para a criação de uma obra que se desse enquanto uma pesquisa-criação.

As primeiras experimentações práticas dessa proposta de pesquisa-criação se deu na realização de um trabalho que foi intitulado de *tentativa.doc*. Inicialmente teríamos quatro artistas individuais para se experimentaram na construção coletiva de uma obra que se daria no ambiente virtual. Eram eles: Fabiano Rocha, cearense, natural do município de Russas, morando em Fortaleza, ator e dançarino. Débora Ingrid, cearense, natural do município de Russas, morando em Fortaleza, recém-chegada de São Paulo, onde morou por um ano e com uma experiência passageira pela Índia, atriz, diretora. Henrique Oliveira, cearense, natural do município de Quixeré, morando em Quixeré, atuando artisticamente em Fortaleza, ator, artista audiovisual. Ícaro Lourenço, cearense, natural do município de Russas, morando em Fortaleza, ator, músico, artista audiovisual. Estes artistas nômades interagiam diretamente comigo, na figura de artista-pesquisador.

Estivemos, portanto, imersos no processo de construção poética, nos comunicando por via virtual, por meio de plataformas digitais que também se mostravam enquanto ambientes de criação. Neste processo, começaram a surgir questões levantadas a partir da discussão deste coletivo que foram construindo as primeiras reflexões sobre nosso processo de criação.

As discussões trilharam para uma série de perguntas que estes artistas, enquanto investigadores levantaram. Estas perguntas trouxeram em si a ideia de *perguntas-passaporte*, proposta pela professora doutora do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, Sônia Rangel (2008).

A pesquisadora em questão se tornou uma importante contribuição para o processo. Para ela, as perguntas-passaporte da pesquisa são capazes de induzir o pesquisador “a transpor a cartografia da obra em profundezas e extensões nunca dantes atingidas” (RANGEL, 2008). Exatamente na busca pela profundidade e para dar extensão as inquietações primeiras da pesquisa que

nós, os artistas-investigadores-nômades, levantamos duas perguntas-passaporte que nos guiaram na investigação.

PERGUNTAS-PASSAPORTE:

1. Que pensamentos governam a minha prática?
2. Qual princípio norteia minha prática?

Estas perguntas-passaporte derivaram das leituras sobre processo de criação na obra de Sonia Rangel em seu trabalho de pesquisa poética. Desse modo, na tentativa de responder a tais questões, os artistas-nômades levantaram duas respostas que se tornaram os dois principais elementos da investigação naquele momento.

Similar ao trabalho ao que escreve Sônia Rangel, a primeira pergunta passaporte foi respondida a partir de uma imagem. A autora nos fala que “nesse contexto princípios/propostas, processos e produtos incluem a imagem como um grande *operator*” (RANGEL, 2006, ênfase original).

A imagem que surgiu a partir da indagação do grupo foi a CASA. Essa imagem traz consigo a potência da relação de deslocamento, ora se dando enquanto signo de imobilidade, ora se desdobrando para campos de compreensão expandidos, chegando a ideia da casa como lugar transitório, que se constrói a cada movimento do nômade. Desse modo, a imagem da CASA se mostrou enquanto a representação de uma condição de constante reterritorialização.

Para a segunda pergunta-passaporte chegamos na reflexão de que o princípio norteador de nossa prática estava presente no OUTRO. A relação de agenciamentos, a relação de um com o outro, a construção em coletivo, no outro e com o outro. A relação nômade, à medida que cada outro é um território desterritorializado em potência que na relação com o outro opera em movimentos de reterritorializações.

Na inter-relação destes dois territórios, o da CASA e do OUTRO, ainda sob a influência do trabalho de Sônia Rangel, a prática foi inicialmente pensada. Assim, buscamos relacionar as duas imagens operativas de nossa pesquisa: a

CASA e o OUTRO. Nesse encontro, a CASA ganha mais duas dimensões territoriais, derivadas das propostas de Sônia Rangel: o QUINTAL e o JARDIM. Desse modo, chegamos a uma convergência com a proposta de Sônia Rangel, e elaboramos a relação destes espaços imagéticos com o elemento do OUTRO. Assim, nos questionamos *onde* e *como* habitam cada OUTRO, nesses espaços imagéticos.

No JARDIM, portanto, habitam todos, visto a sua relação com o que se mostra para o exterior. Assim, o Jardim estaria na frente da casa, mostrando ao território externo, o resultado de nossa pesquisa. Dessa forma, o Jardim se encarrega dos processos de reterritorialização (desterritorializações territorializantes).

Na CASA habitam todos e ao mesmo tempo nenhum, uma vez que foi pensada como a própria representação do trânsito, ambiente de transição entre o Jardim e o quintal, lugar onde não se estaciona, ambiente de atuação do nômade. É na casa que os agenciamentos ocorrem.

Já no QUINTAL, habita eu na figura do pesquisador/provocador do processo. É no quintal onde os processos são pensados e de onde eles partem. É neste ambiente, também, onde as tentativas se encontram, onde o inacabado habita, onde o ainda por vir se configura.

A partir deste levantamento de imagens e relações, iniciamos o processo prático onde estes elementos operariam de maneira direta no processo de criação artística: a realização de uma obra artística por meio do compartilhamento poético entre artistas-nômades, tendo como ambiente de construção, os meios digitais. Um possível ser/corpo que ao mesmo tempo que é *um* e que ao mesmo que é *todos* habita(m) este(s) espaço(s) em simultaneidades de presença.

A partir das imagens geradas nas perguntas-passaporte: a JARDIM-CASA-QUINTAL e o OUTRO, a proposta era trabalhar em uma obra híbrida onde cada artista-nômade realizaria sua participação no lugar onde se encontrasse no momento, na casa onde habita, na cidade onde habita no momento. Explorando os espaços de suas casas, o trabalho se expandiria pelo espaço cibernético,

trazendo com isso duas noções operativas: a noção de híbrido e a noção de ubiquidade.

Segundo Peter Anders (2001) a noção de híbrido está diretamente ligado a uma fusão entre atualidade e virtualidade. Na pesquisa-criação iniciada, especificamente, existia uma relação entre espaço cibernético e espaço físico. Já por ubiquidade se entende como sendo a capacidade de estar em diversos lugares simultaneamente, capacidade esta cada vez mais possibilitada pela presença dos dispositivos e ambientes virtuais.

Assim, o trabalho foi pensando para operar por meio da construção de um *espaço-outro*, que seria o lugar de criação artística híbrido capaz de comportar os sujeitos em sua qualidade ubíqua.

Desta forma, o *modus operandi* do trabalho seria a partir do seguinte procedimento:

1. Criação do espaço-outro
2. Ocupação do espaço-outro
3. Intervenção no espaço-outro

A criação do *espaço-outro* se daria por meio dos ambientes virtuais. Para tanto, poderia ser utilizado o recurso de transmissão de vídeo ao vivo, em plataformas digitais como o Facebook, Youtube ou Instagram. Uma vez iniciada uma transmissão, teríamos a criação deste espaço outro que ao mesmo tempo que transmite imagens de um lugar real, gera um lugar no ambiente virtual, daí um processo híbrido.

Uma vez criado este espaço, seria possível dar vez a sua ocupação. Esta ocupação se daria por via do espectador. Qualquer sujeito, em qualquer lugar do mundo, a partir do momento que inicia a visualização da transmissão começaria a ocupar este espaço-outro.

Deste modo, cria-se uma plateia em rede, em uma situação de ubiquidade, pois ao mesmo tempo que se encontra em seu lugar de presença real, se transporta para o espaço outro por meio de sua presença virtual na

transmissão, ou seja, uma plateia que ao mesmo tempo que é real também é virtual.

Após um período fértil de provocações, reflexões, produção de estímulos, o processo iniciado começou a ceder espaço para outras prioridades dos colaboradores e nesse caminhar inevitável ao desencontro, me percebi sozinho. Na impossibilidade de continuidade do trabalho com aquele grupo inicial, percebi a necessidade de reencontrar o caminho para criação e para que isso fosse possível era necessário mais uma vez territorializar na desterritorialização. Parti para a busca de novos agenciamentos poéticos.

Assim, decidi começar pelo meio, onde o que havia sido construído não se perdera, mas também que o que havia por vir, iria modificar significativamente o já construído.

Do meio do trajeto, portanto, tracei novos caminhos. Operou-se, portanto, um agenciamento próximo ao comportamento chave do nômade apontado por Deleuze e Guattari que se estabelece quando ao contrário do migrante, este ocupa o território para depois medi-lo ao invés de medi-lo para depois ocupa-lo, demonstrando, portanto, que do mesmo modo, de um processo artístico que se dá enquanto nômade, a incerteza e a imprevisibilidade do trajeto se dão enquanto potencial criador.

Nesse momento, também se deram outros agenciamentos de campo teórico, onde tive a oportunidade de ter contato com algumas noções ainda não exploradas na pesquisa-criação inicial. Dentre as ideias que me atravessaram estavam o conceito de cena expandida e cena intermedial. As contribuições de algumas pesquisadoras sobre estes aspectos da cena contemporânea me fizeram despertar para outras possibilidades de pesquisa-criação. Podemos citar as contribuições da professora doutora do programa de pós-graduação em artes cênicas da UNIRIO, Gabriela Lírio Monteiro, a professora doutora do Programa de Pós-graduação em Teatro da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Marta Isaacsson e a professora doutora do programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão, Fernanda Areias de Oliveira.

Entende-se por cena expandida, segundo Gabriela Lírio Monteiro:

Aquela que não se circunscreve apenas ao fazer teatral, como àquele associado aos modos de produção e recepção teatrais convencionais, mas também se articula diretamente a áreas artísticas distintas, em uma espécie de convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da performance, da dança, da literatura, da fotografia. (2016, p. 40)

Já a respeito da Cena Intermedial, podemos entender, Oliveira, Isaacsson e Biasuz (2017), a partir da relação da noção de intermedialidade aplicada a cena teatral, como as "relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos". (2017, p. 602).

Além do contato com os conceitos acima elencados, no aspecto metodológico, também tive o contato com outros modos de pesquisa que também se valem da prática como procedimento investigativo. Essas novas metodologias de pesquisa das quais tive contato foram a Prática como pesquisa ou *practice as research (PaR)* em especial nos escritos do professor Robin Nelson (2013) e a Pesquisa-criação ou *recherche creation* em especial nos escritos da professora Mariele Losco-Lena (2017). Apesar de já encarar o trabalho aqui desenvolvido enquanto uma pesquisa-criação, este termo ainda era utilizado de maneira genérica e o contato com este aporte teórico a partir dos autores citados acima possibilitou perceber a pesquisa-criação como operação de investigação, com uma epistemologia própria e procedimentos intrínsecos a este modo de pesquisar.

No campo das Artes Cênicas, as metodologias de *Practice as research (PaR)* ou *recherche creation* inserem a prática no centro do processo e nesse sentido, aguçam o olhar dos pesquisadores para o desenvolvimento de procedimentos e protocolos entorno desta prática. Assim, estas metodologias de pesquisa em Arte, visam a criação de uma materialidade para a sua posterior análise, visto que são por natureza, pesquisa-guiadas-pela-prática.

Outro importante material que me foi apresentado, foi o trabalho dos pesquisadores canadenses Sylvie Fortin e Pierre Gosselin, professores da Universidade de Québec em Montreal, por meio do artigo intitulado *Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico*,

onde os mesmos refletem sobre questões muito caras no campo artístico: "que é, do que poderia ser, ou ainda, do que será a pesquisa em artes dentro da Academia" e outra. (FORTIN ; GOSELIN, 2014, p. 7)

A partir desse contato, tanto com os termos referentes à cena expandida e à cena intermedial, bem como as propostas metodológicas guiadas-pela-prática que atravessaram a pesquisa posteriormente, a investigação ganhou novos rumos, cujo foco trilhou para a reflexão por meio da prática laboratorial de criação através da elaboração de uma novo processo de criação, que manteve alguns dos elementos antes explorados, mas que também se mostrou como uma nova elaboração poética para a pesquisa-criação em questão.

Ainda na perspectiva da pesquisa guiada-pela-prática, a obra inicialmente proposta, se desdobrou em uma nova versão, sendo agora intitulada de *tentativa.doc 2.0*. Nessa nova versão, o trabalho ainda manteve a ideia da relação de nomadismo, tanto no aspecto de territorialidade, como também nos aspectos do intercruzamento de linguagens e diálogo entre pesquisa teórica e prática, mas incorporou em si, alguns pressupostos dos novos conceitos investigados, sendo eles a questão da cena expandida e da cena intermedial.

tentativa.doc 2.0 assim como em sua primeira versão, foi concebida para se dar em ambiente virtual. Jogando com aspectos da noção de híbrido, onde ciberespaço e espaço concebido como real se juntam em uma mesma experiência para com isso possibilitar um jogo entre os sujeitos da experiência cênica, a partir da exploração das relações de virtualização.

Enquanto participação remota dos performers, o trabalho conta, nessa versão, com a colaboração de um único artista-nômade que em determinado momento da execução da obra, interage por meio de recurso de transmissão ao vivo. Assim, o espectador imerge em uma experiência telepresente, utilizando para isso a potência dos elementos oriundos das noções de cena expandida e cena intermedial.

Outro fator potencializador para a reelaboração do trabalho prático que alimenta esta pesquisa, foi a criação de um grupo de pesquisa dentro da Universidade Federal do Amapá, cujos objetivos estavam alicerçados na

investigação prática de elementos de intermedialidade e cena expandida. Intitulado de LABORA(tório) NO(made), ou simplesmente LABORANO, o grupo de pesquisa traz como objetivos, investigar de que modo a tecnologia da imagem interfere positivamente na criação teatral contemporânea; compreender as noções de cena expandida e cena intermedial aplicadas aos processos de criação teatral contemporâneos; desenvolver um laboratório prático de investigação pautado no uso das tecnologias da imagem para a criação teatral contemporânea; além de produzir material teórico resultante das investigações traçadas.

Nesse processo de investigação dentro do LABORANO, os resultados parciais que eram obtidos, alimentavam a construção de *tentativa.doc 2.0*, onde a partir daí foram sendo incorporados elementos de tecnologia da imagem tais quais, projeção mapeada, uso de softwares de edição de vídeos em tempo real, uso de dispositivos de captura de imagens, aplicativos de espelhamento de telas, realidade aumentada, dentre outros, ao trabalho.

Estando, portanto, nesse processo de reelaboração da prática, tendo a prática como elementos imprescindível na obtenção dos resultados da investigação, alimentado pelas propostas de apresentação dos resultados das pesquisas-criação demonstrada pelos diversos pesquisadores verificados, surgiu a necessidade de tentar estabelecer uma relação mais próxima entre a poética realizada e as reflexões teóricas oriundas dessa prática. O desafio seria como traçar uma escrita que pudesse dar conta tanto da densidade teórica que a pesquisa traçava elaborar, como também o modo como essa teoria se mostrava como campo expandido da prática vivenciada.

A partir daí, surge a necessidade de tentar elaborar uma escrita que se desse um caráter de transmídia ao resultado de pesquisa apresentado. Nesse sentido, tive contato com trabalhos acerca de modos de narrativa transmídia, em especial a pesquisadora da Universidade Federal de Minas Gerais, doutora Camila Augusta Pires de Figueiredo, onde segundo a mesma:

Uma vez que um único texto não conseguiria abranger todo o conteúdo da narrativa, um texto central oferece vários pontos de acesso ao enredo, pontos esses que são explorados em outras mídias tais como jogos digitais,

histórias em quadrinhos, sites, vídeos online, blogs, redes sociais etc. (FIGUEIREDO, 2016, p. 04)

Essa possibilidade de traçar uma narrativa transmídia para a escrita do trabalho em questão, poderia, portanto, possibilitar uma experiência expandida para aquele que estaria na incumbência da leitura do material. Ainda segundo a autora acima:

Somente através de um método que conceba os aspectos intermediáticos e transmidiáticos será possível compreender satisfatoriamente aquilo que chamo de “experiência expandida” e que se dá por meio da confluência de objetos pertencentes a uma nova era de produtos culturais híbridos e imersos em redes textuais cada vez mais complexas. (FIGUEIREDO, 2016, p. 221)

Nesse sentido, a utilização de algum elemento da intermedialidade presente na pesquisa prática também no momento da escrita dos resultados se mostrou como uma possibilidade interessante, onde fosse possível cruzar elementos da escrita sobre a prática com elementos materiais da própria prática, mesmo que em uma condição anacrônica.

Nesse momento, mais uma vez surgem as contribuições da professora Sônia Rangel, a partir da leitura do seu livro de artista, intitulado ***Olho desarmado***, o qual é composto por dois blocos textuais, (e leia-se textual não somente enquanto texto escrito, mas também enquanto imagem) que ela nomeia de *objeto poético* e *trajeto criativo*.

Por trajeto criativo, ela denomina o diálogo reflexivo, de campo mais teórico acerca do seu processo de criação, ou seja, ela apresenta em forma de palavras o trajeto criativo traçado durante a criação. Já por objeto poético a autora entende sua produção poética, que é apresentada no livro em forma de imagens, se dando desse modo enquanto, materialização poética de seu trajeto criativo.

É interessante perceber que para Rangel não existe separação entre teoria e prática no seu trabalho, mas sim, modos distintos de demonstrar um único projeto poético, que por sua potência tanto pode ser demonstrado em forma de uma suposta teoria ou em forma de uma suposta poética.

Atravessado pela proposta de livro de artista de Rangel, influenciado pelas leituras acerca de narrativas transmídia, na busca por uma experiência expandida da prática vivenciada e ainda, sensibilizado por toda a potência que os elementos da cena intermedial e expandida apresentam, descrevo a seguir a proposta de apresentação desta pesquisa-criação.

Proposto enquanto pesquisa-criação e ainda como tese expandida, este trabalho se dá em multiplataforma, onde a experiência de quem lê está dada de três modos de experiências, sendo um referente a um perfil na rede social *Instagram*, por onde também pode ser acessado o segundo modo de apresentação desta pesquisa que é a obra *tentativa.doc 2.0*, efêmera, realizada a partir de uma transmissão ao vivo nessa rede social citada e o terceiro modo que se dá enquanto registro escrito da reflexão estimulada pela prática, que nesse caso diz respeito a esta tese.

Sobre este registro escrito da pesquisa, ele se apresenta dividido em três blocos, denominados de Parte 1 ou QUINTAL, Parte do meio ou CASA e Parte 2 ou JARDIM. A parte 1 ou QUINTAL, diz respeito a um aporte teórico sobre aspectos inerentes ao teatro e a tecnologia da imagem, além de abordar os conceitos chave de cena intermedial e cena expandida. Esta parte é composta por dois capítulos. O primeiro capítulo intitulado *O Teatro na convergência das mídias*, apresenta algumas relações do Teatro em meio ao cenário sócio cultural do que a professora Lúcia Santaella vai estabelecer como um período de transição entre o que ela define como sociedade das mídias até o período denominado Cibercultura ou Cultura digital. Além disso, são apresentados alguns exemplos de como o Teatro está incorporando o uso das mídias em sua poética, por meio da amostragem de trabalhos que tem o uso das mídias seu suporte para criação. O segundo capítulo desta primeira parte é intitulado *Cena expandida e Cena intermedial* onde são abordados os aportes teóricos para os conceitos de cena expandida e cena intermedial. O capítulo busca aprofundar a discussão iniciada sobre o uso das mídias em cena, mas avança na delimitação dos pressupostos teóricos específicos para a conceituação das noções de cena expandida e cena intermedial, apresentando ainda trabalhos de diversos coletivos artísticos que utilizam tais conceitos em suas criações.

A parte do meio ou CASA, possui um único capítulo intitulado *Pesquisa (da Prática) na prática: pressupostos metodológicos para uma pesquisa guiada-pela-prática* e trata especificamente dos modos de pesquisa que tem na prática sua realização. Este capítulo, intencionalmente colocado no meio, cumpre o papel de elo de ligação entre uma discussão mais do campo teórico, onde foram inicialmente apresentados conceitos balizares da questão investigada, para uma discussão mais envolto à prática realizada, ou seja, ele prepara aquele que lê para adentrar em um outro modo de discussão, que traz na elaboração poética o campo de análise da investigação realizada. Para tanto, são apresentados alguns procedimentos metodológicos do campo da pesquisa performativa e pesquisa-criação.

A parte 3 ou JARDIM, possui dois capítulos, que tendo como referência o trabalho de Sônia Rangel se dão como um trajeto criativo e um objeto tecnopoético. No caso do capítulo intitulado *Trajeto criativo: Desafios de uma tecnopoética* que é apresentado em forma de trajeto criativo, são apresentados os aspectos referentes a poética da elaboração da obra *tentativa.doc 2.0*, buscando problematizar desde a ideia de poética até a ideia de tecnopoética, termo esse elabora a partir dos estudos referentes ao conceito de tecnoestética elaborado pelo filósofo francês Gilbert Simondon que é discutido dentro da perspectiva da cena intermedial pela professora doutora Fernanda Areias de Oliviera. O capítulo intitulado *Objeto tecnopoético: a pesquisa-criação tentativa.doc 2.0*, como o próprio nome sugere, propõe-se a ser um objeto tecnopoético, tendo como referência a noção de objeto poético apresentado por Sônia Rangel, que é atravessado pelas discussões acerca da tecnopoética. Este último capítulo apresenta um outro modo de escrita, próxima do que foi demonstrado enquanto narrativa transmídia. Ele busca criar uma experiência anacrônica para aquele que lê o trabalho, trazendo elementos presentes no acontecimento efêmero referente a *tentativa.doc 2.0*. Contudo, este capítulo não tenta ser uma representação material da obra, mas um desdobramento tecnopoético do que é realizado no momento da apresentação da obra. O capítulo é uma tentativa de traçar modos outros de registro de pesquisa e com isso, reflete sobre a dizibilidade da arte em meio ao ambiente acadêmico.

Composto por um jogo entre roteiro de ações e falas da peça e imagens acionadas por meio de marcadores de realidade aumentada, esta última parte do registro da pesquisa busca estabelecer uma experiência expandida para aquele que lê o material, nomandizando poéticas, materialidades e suportes.

Parte 1





quintal

2. O TEATRO NA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS

Nos últimos tempos, o uso da expressão *cibercultura* ou *cultura digital* tornou-se cada vez mais comum, sendo utilizada, frequentemente, para designar as experiências vivenciadas a partir da interação ou suporte de inúmeros dispositivos e interfaces cuja lógica percorre o campo do digital. Assim, convencionou-se dizer que estamos na *era digital*¹, em que processos cotidianos se dão, progressivamente, a partir da mediação desses dispositivos e interfaces.

O computador e a infinidade de dispositivos similares que vão desde celulares a *smarth watches* tornaram-se cada vez mais populares e o que até antes era considerado um artifício de alta tecnologia, hoje nos auxilia nas mais cotidianas tarefas.

A professora Lúcia Santaella, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC e Doutora em Semiótica, em seu livro *Culturas e Artes do Pós-humano: da Cultura das Mídias à Cibercultura*, aponta este momento que estamos imersos enquanto o momento mais recente na história cultural, pelo menos no que tange o aspecto da linguagem. Para a autora, estaríamos em um sexto momento dentro dessa história cultural, que é antecedido por mais cinco momentos por ela denominados “eras culturais” (2008, p. 13). Essas eras culturais estariam, portanto, arranjadas na seguinte sequência: “Cultura Oral, Cultura Escrita, a Cultura Impressa, a Cultura das Massas, a Cultura das Mídias e a Cultura Digital” (2008, p. 13).

Vale salientar que, ao apresentar essas eras culturais, Santaella não as colocam enquanto momentos estanques dentro de uma linha temporal, onde uma era desaparece com o surgimento da outra, mas, pelo contrário, preconiza que:

¹ Uma abrangente definição do termo Era Digital se encontra no excerto: “while there are many useful ways describing and discussing the Digital Era, explanations of its existence are lacking. The Digital Era is characterized by technology that increases the speed and breadth of knowledge turnover within the economy and society.” Livre tradução: Embora existam muitas maneiras úteis de descrever e discutir a Era Digital, faltam explicações sobre sua existência. A era digital é caracterizada pela tecnologia que aumenta a velocidade e a amplitude do intercâmbio de conhecimento na economia e na sociedade. DOUKIDIS, Georgios; MYLONOPOULOS, Nikolaos; POULOUDI, Nancy (org.). **Social and Economic Transformation in the Digital Era**. Londres: Idea Group Publishing, 2003.

(...) [...] há sempre um processo cumulativo de complexificação (essa ideia voltará várias vezes no decorrer deste livro): uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamentos e refuncionalizações. É certo que alguns elementos sempre desaparecem, por exemplo, um tipo de suporte que é substituído por outro, como é o caso do papiro, ou um aparelho que é substituído por outro mais eficiente, o caso do telégrafo. É certo também que a cada período histórico, a cultura fica sob o domínio da técnica ou da tecnologia de comunicação mais recente. Contudo, esse domínio não é suficiente para asfixiar os princípios semióticos que definem as formações culturais preexistentes. Afinal, a cultura comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes. (SANTAELLA, 2008, p. 13)

A grande questão por trás dessa divisão feita pela autora é que os meios de comunicação não são meros canais de transmissão de informações, mas, mais do que isso, são detentores da capacidade de moldar não somente o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas como também dar surgimento a novos ambientes culturais.

É importante ainda deixar claro que essa divisão é uma proposta da professora Santaella (2008) e que a mesma deixa alerta no seu livro que outros autores vão apresentar outras divisões nesse arranjo cultural da humanidade. Assim, é possível, como alerta a própria autora, encontrar escritos que vão apresentar a cultura digital (ou cibercultura) como um desdobramento e/ou continuidade da era das massas; contudo, Santaella nos fala que "(...) embora a grande maioria dos autores esteja vendo a cibercultura na continuidade da cultura de massas, considero que o reconhecimento da cultura das mídias, é substancial para compreender a própria cibercultura." (2008, p.14).

Desse modo, Santaella nos coloca situados no território da cibercultura, mas nos alerta para a percepção de uma convergência de eras, onde gradativamente se vem transitando da cultura das massas para a cibercultura, onde em meio a isso se apresenta uma era transitória que estaria no intermeio dessas duas etapas significativas da história cultural.

Assim, estaríamos entre eras, onde a era das mídias cede lugar gradativamente à Cibercultura, que da mesma forma apresenta elementos do que poderíamos chamar de sua era antecessora.

No ano de 2008, quando foi publicada a 3ª edição do livro em questão, a autora observava um crescimento exponencial de equipamentos e dispositivos

que possibilitavam um fenômeno de hibridização das mensagens, da mistura de mídias, bem como a suas multiplicações. Para ela, a partir dos anos 80, esse fenômeno se intensifica e cada vez mais dispositivos como esses surgiam naquilo que para ela, poderiam ser enquadrados enquanto elementos de uma cultura do transitório.

Esses equipamentos iam desde fotocopiadoras à videocassetes, passando por *walkman* e *walkie-talkie*². Além disso, a indústria de vídeos e de videogames ganhava cada vez mais força, impulsionados pelo rápido desenvolvimento de tecnologias para tal.

Assim, durante esse momento de transição o consumo de massa, segundo a autora, é substituído pelo consumo individualizado. Dessa forma, para Santaella, a Cultura das Mídias estaria alocada nesse momento de passagem:

Cultura de massas, cultura de mídias e cultura digital, embora convivam hoje em um imenso caldeirão de misturas, apresentam cada uma delas caracteres que lhes são próprios e que precisam ser distinguidos, sob pena de nos perdermos em labirinto de confusões. Uma diferença gritante entre a cultura das mídias e a cultura digital, por exemplo está no fato muito evidente de que, nesta última, está ocorrendo a convergência das mídias, um fenômeno muito distinto da convivência das mídias típica da cultura das mídias. É a convergência das mídias, na coexistência com a cultura de massas e a cultura das mídias, estas ainda em plena atividade, que tem sido responsável pelo nível de exacerbação que a produção e circulação da informação atingiu nos nossos dias e que é uma das marcas registradas da cultura digital. (SANTAELLA, 2008, p. 17)

Se, no ano de 2008, Santaella apontava para essa convergência das mídias em meio a era digital, mesmo que coexistindo com outras duas eras, como estaríamos hoje, quase mais de dez anos após? Quais as mudanças ocorreram até então? Estaríamos, portanto, no início dessa era digital ou já teríamos atingido o clímax desse período, e nesse caso, quais as reverberações que essa era traz para o campo das artes e mais especificamente para o Teatro?

² Walkman é o nome de uma marca atrelada a fabricante Sony® que após sua popularização, a partir dos anos de 1980, passou a ser sinônimo de leitores de áudio portáteis, seja por fita magnética, seja por estações de rádio de frequência mega-hertz –MHz, para FM –Frequência Modulada, e quilohertz – KHz, para AM – Frequência Modulada). Já Walkie-talkie é um transceptor de rádio de mão (portátil) que possibilita a transmissão de um sinal de um ponto a outro por meio da sintonização de frequências de rádio específicas que também se popularizou a partir dos anos de 1980.

Essa última ideia do pensamento de Santaella apresentado, onde se coloca a cultura digital no âmbito da convergência das mídias, aos poucos ganha espaço dentro do universo das diversas poéticas envoltas à prática teatral. Nessa perspectiva mais do que nunca, a cena teatral abre espaço para os atravessamentos dos mais diversos recursos tecnológicos.

Doutora em Estudos Teatrais pela Université de Paris III e discente do Departamento de Arte Dramática e do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a professora Marta Isaacson, em seu artigo intitulado *Cruzamentos históricos: teatro e tecnologia da imagem*, nos fala sobre a presença cada vez maior de trabalhos cujos recursos tecnológicos são usados de maneira intensa, atribuindo isso ao fato de estarmos vivenciando um momento histórico que é reflexo de uma paisagem cultural, onde

o homem está mergulhado em uma realidade de interferências midiáticas. Um celular no bolso, um palm à mão, um GPS no carro, um netbook na pasta, um notebook no escritório, uma TV de LCD transmitindo em HD... como diz Nicolas Bourriaud, “nossa época é realmente a época da tela” 1. Essa é a realidade contemporânea, as tecnologias multiplicam, em uma velocidade vertiginosa, o número de recursos de comunicação e informação, tornando nossa existência rodeada por monitores de todos os tamanhos, com resoluções cada vez mais perfeitas que tornam quase impossível distinguir o real e o virtual, deslocam nosso olhar para espaço onde nossa visão naturalmente não poderia alcançar e nos tornam presentes onde na verdade não estamos. (2011, p. 9, ênfases originais)

Essa colocação dialoga com os escritos, ainda de 2008, de Santaella, quando a semióloga nos alerta para um momento, no iminente porvir, de convergência das mídias - a cultura digital – sendo, inclusive, o Teatro, enquanto fenômeno cultural, atravessado intensamente por esses modos de interação com os mais diversos aparatos tecnológicos, tão comuns nos dias de hoje.

É certo que o Teatro, quando considerado um fenômeno cultural, sofreu, durante toda sua existência, influência direta das descobertas e avanços tecnológicos, como afirma a própria Isaacson:

[...] é preciso reconhecer que os avanços da ciência sempre interferiram de alguma forma na história do teatro que, desde muito cedo, acolheu recursos técnicos, a começar pelas rudimentares maquinarias movimentadas por polias e cordas empregadas nos tempos áureos do teatro grego clássico. Mas é sem dúvida, à época do advento da eletricidade que a relação

entre arte e ciência se estreita, pois significativas são as transformações promovidas no âmbito da prática teatral graças ao emprego da luz elétrica, por volta de 1880. (2011, p.10)

Ao pensarmos o Teatro, dentre esses processos artísticos que têm por base a utilização dos elementos das ditas novas mídias e demais dispositivos tecnológicos e ambientes virtuais, é importante levarmos em conta a ocorrência de um processo de transgressão nos modos de realização artísticos, uma vez que a contaminação da arte pela tecnologia se deu em um processo consequente e prenunciável, à medida que esses elementos tecnológicos foram sendo inseridos no nosso cotidiano, mas que por sua voz não deixou de se estabelecer enquanto um processo de transgressão inerentes aos anseios ideológicos de artistas das diversas linguagens que traziam, além de outras questões, a bandeira de uma arte experimental como carro-chefe de seus trabalhos.

Assim, partido de uma análise histórica deste processo de contaminação da arte pela tecnologia, podemos trazer alguns embriões em trabalhos que partiam, inicialmente, da luta das Artes Visuais contra um certo visualismo. Michel Rush (2006), em sua obra *Arte contemporânea e novas mídias*, nos apresenta essa questão do visualismo das artes visuais, como os primeiros indícios de uma luta com a tela de pintura, onde artistas iniciam processos de desconstrução da obra em função de uma imagem estática, a ideia do quadro. Desse modo, estes artistas começam a reivindicar a possibilidade de dar uma dimensão interativa a imagem que antes se mostrava estática.

Tais propostas traziam consigo um caráter experimental da obra de arte pré-tecnológica. Esses artistas apontavam para a tentativa inicial de ruptura dos modos de percepção, instaurando outros modos de se relacionar com o tempo/espço, que a partir daí não se mostrariam nunca mais de modo estanque. Rush (2006) aponta esses processos como indícios de um fim da arte (como costumávamos concebê-la), por meio de um fenômeno de migração desta para campos antes técnicos.

Essa ruptura nos modos de concepção da arte sugere que estes novos trabalhos pautados na quebra da narrativa linear simples, do mesmo modo que ocorreu com a quebra do visualismo do quadro, traz o tempo cada vez mais como parâmetro constituinte da obra (RUSH, 2006).

Nesse sentido, quais as implicações desse novo modo de interação da obra com o Espaço/Tempo?

Qual o lugar do corpo nesse Espaço/Tempo outro?

Estas reflexões nos colocam frente ao que Rush denomina, ao citar o trabalho do cineasta Sergei Eisenstein, como o “paradigma do artista tecnológico” (2006, p. 12), ou seja, este sujeito-artista em relação outra com o Espaço/Tempo, proporcionada pela presença de novos aparatos tecnológicos para a arte.

Assim, essa entrada dos dispositivos midiáticos na arte sugerem uma verdadeira revolução na história da Arte tal qual os inúmeros processos revolucionários que a Arte se imbricou. Rush (2006), inclusive traz na figura do artista francês Marcel Duchamp³ (1887-1868) um verdadeiro sinônimo de uma iconoclastia da arte, quando esse subverte os padrões artísticos de sua época e dá abertura para as mais diversas ações que colocam a arte, como vista nos seus moldes clássicos, em cheque. Para o autor em questão, Duchamp pode ser encarado como um dos precursores dessa arte descomprometida com o cumprimento dos padrões impostos, inaugurando *modus operandi* da arte do Século XX.

Acompanhando esses trajetos criativos iniciados ainda no início do século XX, numerosos outros trajetos criativos pautados na transgressão da normatividade foram ganhando corpo durante todo o século. Nesse tempo, inicia-se, no campo do audiovisual, um movimento que, em diálogo com a quebra de padrões, elabora trabalhos cujos pressupostos se amparavam em uma ideia de uma *antiarte*. Dentre estes grupos, está o *Fluxus*, movimento artístico de resistência. Por meio da valorização da criação coletiva integrante de diversos artistas nas suas mais diferentes linguagens, os artistas do *Fluxus* produziram performances, happenings, instalações, além de outros suportes inovadores para a época.

³ Pintor, escultor e poeta francês do começo do século XX com importante participação nos movimentos artísticos de vanguarda, entre eles o dadaísmo e a arte conceitual. Naturalizado americano, inaugurou o conceito artístico de ready-made (objeto pronto), onde objetos cotidianos, anteriormente produzidos para fins não artísticos, eram eleitos pelo artista para serem apresentados como obra de arte.

O *Fluxus*, então, se dá como exemplo de coletivos do século XX que se aventuraram na construção de obras que já traziam influências de elementos novos nos seus trabalhos, como vídeo, projeções, fotografias e composições entre o artista e a mídia.

No campo das artes da cena, damos destaque às práticas performativas de interatividade e telepresença, onde segundo Santaella, o próximo passo dessas práticas seriam:

Os eventos de telepresença e telerobótica, que nos permitem visualizar e mesmo agir em ambientes remotos, enquanto se espera pelo advento da teleimersão e, com ela, da promessa da ubiquidade que se realizaria quase inteiramente não fosse pelo fato de que o corpo tridimensional teleprojetado ser incorpóreo, impalpável. (2008, p. 178)

Do uso de *webcams* e imersão em realidade virtual, até o uso dos dispositivos como prolongamentos sensoriais, os artistas da contemporânea arte tecnológica, como diria Santaella (2008), estão propondo cada vez mais experiências imersivas, levando às últimas consequências a expansão corpórea e mental, oportunizando o ato de intervir interativamente a fruição de suas obras.

Mas, no que diz respeito ao Teatro propriamente dito, enquanto linguagem detentora de suas especificidades, como se deram esses processos? A partir de que perspectiva podemos entender este percurso de convergência das mídias no Teatro, tendo como pressuposto o diálogo constante deste com os avanços científicos, incorporando-os à cena à medida que surgiam?

De fato, é pertinente observar que a relação do Teatro com esses aparatos tecnológicos se deu fortemente a partir, inicialmente, do advento da luz elétrica e, posteriormente, da relação com imagem projetada, ou, como poderíamos dizer, de sua relação com os avanços no campo da tecnologia da imagem. Nesse sentido, Teatro e Cinema se aproximaram e dialogaram entre si cada mais intensamente, conforme as descobertas no campo da tecnologia da imagem foram-se dando.

A partir disso, foi possível a gradativa interação, em uma mesma cena, do corpo vivo do ator com as imagens projetadas, como afirma a Profa. Dra. Fernanda Areias, discente vinculada do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Maranhão, em sua tese de doutorado:

A historiografia do teatro tende a não absorver em sua linha temporal os aparelhos que são reconhecidos pelo cinema, como a arqueologia da ideia cinematográfica. A Câmara Escura, a Lanterna Mágica, o Panorama e o Diorama, são incorporados a uma concepção de desenvolvimento do olhar do espectador cinematográfico, no entanto a perspectiva sobre as performances de alguns dos principais criadores e manipuladores destes aparelhos, nos apresentavam vestígios de um interesse no jogo entre imagem e corpo muito pertinente e que ganharam potência na cena contemporânea com as projeções videográficas. (OLIVEIRA, 2016, p. 60)

Nesse sentido, relacionando essa análise à hipótese levantada por Santaella, poderíamos admitir certa convergência entre Teatro e Cinema, ao pensarmos tais experiências no campo da cena contemporânea como as que se valem de recursos da tecnologia da imagem para instaurar um jogo entre corpos e projeções de imagens.

Vale salientar que a consonância entre Teatro e Cinema (dado a relação corpo e imagem projetada) possibilitou desdobramentos para realizações diversas, principalmente ao admitirmos novos modos de interação oriundos dos mais recentes avanços nesse campo da tecnologia da imagem. Conseqüentemente, há de se admitirem rupturas com a própria ideia de cinema (pelo menos em um pensamento clássico sobre esta linguagem) e cada vez mais novas propostas se dão relacionadas aos citados desdobramentos desses avanços tecnológicos.

Isaacson (2011) nos alerta para quatro possibilidades dentro da relação do Teatro com a Tecnologia, a partir dos escritos presentes na obra *L'incertezza creativa: i percorsi sociali e comunicatividelle performance artistiche* de Laura Genini (2003):

Sob o tema de “teatro e tecnologia”, diferentes estudos vêm sendo desenvolvidos, até porque o tema engloba situações muito diversas, o que nos convoca a apontar o perfil de nosso interesse de pesquisa. Ao definir o recorte desse estudo, parte-se da distinção proposta por Laura Gemini da existência de quatro modalidades de performances cênicas, conforme o tipo de interação entre os três sujeitos: o performer, a máquina e o espectador. Assim, tem-se no modelo tradicional a interação direta performer-espectador; nos veículos de rádio, televisão, vídeo, a interação performer-máquina-espectador; na cena eletrônica, a interação mista, performer-espectador e performer-máquina espectador e, finalmente, na performance on-line performer-máquina-homem. (2011, p. 09)

Vemos aí, apenas nesse recorte, quatro possibilidades distintas de relação do Teatro e da Tecnologia que, como apontado anteriormente, já expande a convergência iniciada a partir da relação Teatro e Cinema, uma vez que não se resume apenas na relação sujeito e imagem projetada, mas também incorpora possibilidades digitais da máquina em si – dimensões, texturas, cores e formas virtuais, por exemplo –, interferidas no tempo, e leva ainda em consideração o espectador em sua categoria de elemento primordial para instaurar essas relações.

Assim, o Teatro incorpora não somente a imagem projetada do Cinema, mas também outras possibilidades advindas de desdobramentos dessa tecnologia inaugurada por ele, como é o caso da imagem transmitida em tela, a exemplo da TV e mais recentemente, das plataformas de *streaming* ou mesmo da imagem transmitida na tela dos computadores, celulares e *tablets*, cuja presença da internet intensificou cada vez mais um jogo, não somente com a relação da imagem projetada e o corpo do ator/performer, mas o jogar com outros elementos, tais como a presença virtual e a temporalidade.

O teórico de teatro, o alemão Hans-Thiess Lehmann, na sua obra *Teatro Pós-dramático* (2007), já apontava para essa relação do Teatro e da Tecnologia, com enfoque nas mídias, trazendo inúmeras relações possíveis, que vão desde a relação do corpo com a projeção, como a transmissão a partir das telas, até como a imbricação corpo e tecnologia.

Certamente, nessa análise de Lehmann, os aspectos de Tempo e Espaço aparecem com força causal, uma vez que o autor utiliza esses conceitos inicialmente para, mais uma vez, vincular o Teatro e a Tecnologia com as questões dos avanços tecnológicos no Cinema.

Lehmann problematiza, em seu texto, a questão do predomínio das mídias. Ele nos fala a partir da ideia de uma civilização midiática pós-moderna, onde a presença dessas mídias (e seus desdobramentos advindos das mais diversas convergências) se mostram enquanto um potente aparato de nossos tempos.

O autor contra-argumenta, com isso, a ideia levantada por alguns autores, em um pensamento conservador, que consideram esse predomínio das imagens

no nosso tempo presente enquanto um enfraquecimento da racionalidade, afirmando que a imagem, pelo contrário, se mostra enquanto um meio extraordinariamente poderoso.

Segundo Lehmann, o poder de encantamento advindo das imagens, do cinema e, posteriormente, do vídeo, são responsáveis pela sua extraordinária incorporação no cotidiano e em específico no campo do Teatro, visto que lidam diretamente com a imaginação e com o imaginário.

A fotografia que antes, por alguns conservadores, era vista enquanto paralisante do fluxo natural do cotidiano, passou a despertar fascínio que se intensificou quando estas ganharam movimento, a partir do advento do cinema e posteriormente, sua passagem para o vídeo eletrônico.

Na convergência das mídias e sua incorporação nesse *novo teatro*, segundo o autor atesta:

Da arte performática radical ao grande teatro estabelecido, constata-se uma crescente utilização de mídias eletrônicas. Com isso, a imagem habitual do teatro de texto perde ainda mais sua validade normativa e é substituída por uma prática intermediária e multimidiática aparentemente sem limites. (LEHMANN, 2007, p. 368)

Desse modo, a cena passa, ao incorporar essas mídias, a estabelecer inovados registros de percepção, trazendo, do modelo estético do vídeo, por exemplo, uma necessidade muito maior por uma intensidade diferenciada da mera experiência do corpo em cena.

Nesse sentido, cada vez mais o espectador reivindica uma percepção intensificada pelo jogo entre o “corpo presente e a manifestação imaterial de sua imagem dentro de uma mesma encenação” (LEHMANN, 2007, p. 368).

Lehmann irá falar, ademais, de uma percepção artificialmente alterada no teatro feito na, por ele chamada, sociedade midiática. Apontando que a percepção midiática fragmentada reflete a sobreposição e interrupção abrupta das cenas e das ações usuais diárias, faz a seguinte analogia:

Assim como, no cotidiano, aprendemos com a televisão e o vídeo a nos contentar com o mínimo de continuidade e unidade, a seguidamente mudar o foco da atenção entre um momento de ação na tela da TV e a realidade do dia-a-dia (ou em outra emissora), também no novo teatro, seja no caso do Wooster Group, de Jan Lauwers ou dos grupos ‘t Barre Land e Baktruppen, os atores alternam contatos (aparentemente)

privados com a representação, níveis de realidade diversos com universos de imagem. Quando o objeto é um texto clássico da literatura dramática (como de preferência no Wooster Group: O'Neill, Wilder, Miller, Elliot, Tchekhov), destaca-se ainda mais, pelo contraste, o efeito zap, a similaridade com a troca de canais. (LEHMANN, 2007, p. 369)

Assim, nessa era de convergência das mídias, os paradigmas teatrais são cada vez mais colocados em questão, seja, como comentado acima, no modo de percepção do espectador, seja na construção estética cada vez mais influenciada pelos modos de existência advindos dessa efervescência das mídias.

Na perspectiva dos estudos de Lehmann, o Teatro acaba, inclusive, se desvinculando da predominância do drama, onde, com o advento de um dito Teatro Pós-dramático, cede espaço para uma mudança estrutural, segundo as palavras do autor “o domínio do drama e da ilusão migra para as mídias”. (LEHMANN, 2007, p. 371).

Nessa lógica de um Teatro em meio à convergência das mídias, damos destaque, então, para um acelerado crescimento de trabalhos cuja característica principal está pautada na relação intrínseca entre a cena e as mais diversas mídias, com destaque para aquelas que têm, na tecnologia da imagem, seu lugar de predominância.

Segundo a pesquisadora Luciana Ramim, em sua dissertação de mestrado, a partir do final dos anos 80 e início dos anos 90, aproximadamente, essa ideia de uma convergência entre Teatro e Tecnologia da imagem se intensifica, porque resultado do acesso de uma série de grupos aos recursos para a projeção de vídeo digitais.

Estes primeiros trabalhos, cujas projeções eram utilizadas intensamente, tinham como características o seu caráter, performativo, híbrido e imersivo.

Ramim nos traz o exemplo do grupo catalão *La Fura dels Baus*⁴, cujas experimentações com Teatro e vídeo digital, através de seu manifesto “El Teatro Digital”, proporcionou um grande reconhecimento mundial ao grupo, uma vez que a partir dessas experiências, três espetáculos foram apresentados ainda no

⁴ La Fura dels Baus (<https://lafura.com/home>)

final dos anos 80, nesse caráter experimental híbrido, performático e imersivo. Sendo eles *Accions* (1984), *Suz/O/Suz* (1985) e *Tier Mon* (1988) (RAMIM, 2018).

Assim, no início dos anos 90, o grupo apresenta *M.T.M* (1994), onde a temática pairava em torno da crítica à manipulação das massas por meio das mídias. Nesse trabalho, o vídeo, inserido na cena, dava pulsão para uma crítica às diversas estratégias de distorção da realidade.

Nesse sentido, essa utilização de caráter reivindicador do vídeo em cena por grupos teatrais, a exemplo do grupo *La Fura dels Baus* tem muito em comum como o modo como as primeiras projeções foram inseridas e experimentadas enquanto recurso estético pelo Teatro.

Trazidas como elemento para a efetuação de uma crítica, a imagem projetada, seja nos primórdios da convergência entre Teatro e Cinema, seja na utilização do vídeo digital em caráter imersivo pelo grupo catalão, inquietações dos artistas com o seu momento, quando o jorro das informações excede a profundidade e extensão de atitudes críticas a serem tomadas pelo sujeito dessubstancializado e desferencializado perante o “real”, usando terminologia de Jair Santos⁵ (2000, p.15).

Nessa perspectiva, vale salientar o que Isaacson aponta enquanto primeiros experimentos com projeção de imagens no Teatro, quando nos traz as experiências do russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940) e do alemão Erwin Piscator (1893-1966):

V. Meyerhold utiliza a projeção de textos, títulos de cenas, fragmentos de diálogos de atores, slogans empregados durante a guerra civil, fotografias da revolução. As projeções interrompem a continuidade da ação dramática, conduzindo o espectador a estabelecer continuamente elo entre representação e realidade histórica. As imagens projetadas assumiam uma função didática, contribuindo para exaltar o espírito da guerra e fomentar a expectativa da construção de uma sociedade melhor.

Se Meyerhold pode ser considerado o pioneiro no emprego da projeção, E. Piscator foi sem dúvida aquele que realizou, à época, as experiências mais refinadas no sentido da integração de imagens técnicas ao palco. A leitura de *O teatro político* escrito por Piscator nos permite descortinar as múltiplas experiências realizadas pelo encenador alemão e acompanha passo a passo suas pesquisas cênicas articulando teatro e

⁵ Uma sintética avaliação crítica das características do que veio a se chamar a era da pós-modernidade pode ser encontrada em *O que é pós-moderno*, do escritor brasileiro Jair Ferreira dos Santos (1946-). SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno**. São Paulo: Brasiliense, 2000

cinema, que tiveram início em 1924, com a montagem de *Bandeiras (Fahnen)* e culminaram no projeto para um novo modelo de teatro, “Teatro sintético”, concebido juntamente com W. Gropius. (2011, p. 11, ênfases originais)

Já naquela época, as imagens projetadas em cena buscavam uma ligação entre Teatro e vida, uma vez que, no caso de Piscator, por exemplo, o filme era encarado enquanto um documento da existência coletiva ou, como afirma Isaacson, “uma vida que deveria ser sempre trazida à cena na perspectiva da experiência coletiva” (2011, p. 11).

Do mesmo modo que no início do século, nas primeiras experimentações com o Teatro e a imagem projetada, as experiências mais recentes, como as apresentadas por Ramim (2018), buscam trazer a tecnologia da imagem na sua característica de elemento provocador de pensamento crítico reflexivo, cujos os processos culturais se mostram refletidos na cena dita tecnológica.

Podemos trazer como exemplo, a relação do vídeo na obra do grupo *Ex-Machina*⁶, do encenador franco-canadense Robert Lepage (1957-) onde o uso das imagens denota uma relação entre tempo e memória, um duplo do real e um acesso ao passado dos personagens e da sociedade.

É constante observar, nesses trabalhos, a reivindicação de uma resposta ao modo de vida propiciado com a convergência das mídias na era digital. A cena, então, joga com o real, tendo a imagem enquanto elemento de dilatação dessa relação.

Muito se viu, por exemplo, nas primeiras experiências da cena envolta das mídias, o uso de telas de TV, não somente pelo fato de se ter ali um equipamento capaz de transmitir imagens, mas também pelo fato de esse elemento carregar consigo um peso simbólico da massificação.

Provavelmente, e aqui inferimos, essas relações de uma cena com imagens projetadas, trazendo consigo tanto a crítica como a aproximação com o real, denotem a passagem da Cultura de Massa para a Cultura das Mídias, reverberando, essa passagem, na cena teatral.

⁶ Companhia Teatral Canadense multidisciplinar fundada por Robert Lepage, com sede em Quebec.

Se na passagem da Cultura de Massa para a Cultura das Mídias se intensificou o uso dos aparatos midiáticos como modo de crítica ao modelo cultural alienante que predominava naquele período, ao pensarmos a sociedade na passagem da Cultura das Mídias para a Cultura Digital, percebemos o crescente de trabalhos cujo caráter experimental é o carro-chefe.

Nesse sentido, na convergência das mídias ocasionada pela intercessão da era das mídias e da era digital, os grupos estavam empenhados em levar para a cena tudo de mais recente descoberto no campo da tecnologia, especialmente da tecnologia da imagem.

Dessa forma, câmeras analógicas e digitais, sensores, dispositivos de projeção diversos, a que iam se popularizando, bem como seu custo ia diminuindo, eram incorporados à cena, mas não somente enquanto recurso técnico, mas como opção estética e desafio poético.

A solidificação de uma tecnoestética, como nos fala Oliveira (2016), cada vez mais ganha espaço e à medida que um novo recurso tecnológico é descoberto, no campo da tecnologia da imagem, este é incorporado à cena, tendo, como pressuposto, sua utilização de modo experimental e inventivo.

Nessa possibilidade experimental da cena com esses dispositivos de captura e reprodução de imagens, ganha espaço as performances cuja transmissão da imagem ao vivo é explorada de maneira intensa. Nesse sentido, ganha-se outras possibilidades para o campo improvisacional, onde muitas vezes se instaura uma relação do corpo do artista com seu próprio corpo espelhado, reproduzido, distorcido ou manipulado graficamente.

Outra relação possível de se admitir é uma certa mediação do olhar do espectador para o corpo do performer, que possibilita confrontar a experiência do olhar para corpo ao vivo com sua imagem mediada pelos dispositivos. Se admitirmos a configuração de uma cena de performance gravada em vídeo, simultaneamente à cena não-mediada do performer, estando o suporte – tela – e o local desta última performance em um mesmo sítio, e se esse sítio é capturado e mostrado em tempo real, temos ideia dessa interação ou, mais precisamente, confrontação, de díspares percepções mediadas por um dispositivo.

Como antes comentado, essas experimentações através de um “Teatro High Tech” (LEHMANN, 2007), despertam novos modos de percepção, inclusive ao revelar seus próprios mecanismos de funcionamento. Não interessa, portanto, a esse artista tecnológico, esconder os aparatos tecnológicos, camuflando os mais diversos elementos técnicos. Para esses artistas, esses subsídios, são ao mesmo tempo suporte, temática e recurso técnico.

A esse respeito, Santaella nos fala:

Nos anos 90, a centralização no corpo vivo do artista, tão característica dos anos 60 e 70, deslocou-se para as instalações encenadas. Embora aparentemente dissipado, o corpo continuou sempre obsessivamente referenciado – fragmentado, estilizado ou encenado por meio de elaboradas transferências instalações ruptosas (2008, p. 268)

A partir daí, com a entrada nos anos 2000, cada vez mais os recursos tecnológicos foram contaminando o campo experimental das Artes Cênicas (RAMIM, 2018). Nesse sentido, começamos a perceber o predomínio do que Lehmann chamaria de mídias teatralizadas, ou seja:

Com auxílio de câmeras visíveis, os movimentos e as falas são reproduzidos paralelamente em monitores – mas frequentemente modificados, mais lentos ou acelerados, parados, combinados com material pré-filmado. Assim, pode surgir no espectador uma incerteza sobre quais imagens são “reais” (provavelmente da representação a que ele está assistindo) e quais não são. O que ocorre aqui é uma intensificação e uma desconstrução do teatro em vários níveis. Por um lado, o teatro “vivo” é posto em suspensão e passa a ser uma ilusão, um efeito de uma máquina de efeitos. Por outro lado, experimenta-se na atmosfera intensa e vital do trabalho uma tendência inversa: a tecnologia das mídias é *teatralizada*. O mecânico, a reprodução e a reprodutibilidade se tornam material de representação e devem servir da melhor maneira possível à atualidade do teatro, à representação, à vida. (2007, p. 384, ênfases originais)

Nessas experiências da cena a partir dos anos 2000, a teatralização das mídias é cada vez mais explorada. A partir da inserção de recursos mais avançados, como sensores e softwares, podem-se efetivar os mais ousados trabalhos onde o uso do “efeito de uma máquina de efeitos” (LEHMANN, 2007) viria a ser cada vez mais explorado.

Entra em cena, portanto, a extrapolação do uso de sensores, dos híbridos corpo-máquina e da interação corpo-software. Nesse momento, os vídeos deixam de ser apenas uma reprodução da imagem corporal, distorcida ou não,

em tempo real ou gravado previamente, mas passam a ser criações que têm como cerne a reação de um software a determinado comportamento desse corpo em cena, trazendo, com isso, a possibilidade de criação em tempo real através da interação artista-programa⁷.

Lehmann nos fala sobre essas experiências de interatividade entre corpos e sensores que alimentam um *software* enquanto sendo uma tentativa de “transformar, por meio do computador, sensações corporais em informações, [...] induzindo, assim, estímulos, impulsos e movimentos do próprio corpo em um outro” (2007, p. 372).

Santaella (2008), ao discutir os modos de produção de arte no que ela intitula período do pós-humano, realiza um minucioso levantamento acerca das mais diversas possibilidades na produção artística a partir desse processo de transição da cultura das mídias até a cultura digital. Nesses últimos tempos, os artistas cada vez mais estão familiarizados com os mais diversos recursos tecnológicos e se utilizam cada vez mais deles para a realização de seus processos criativos.

Nesse sentido, compactuamos com a ideia levantada por Oliveira (2016) quando a autora toma emprestado o termo do escritor norte-americano Marc Prensky (2001) para apontar o perfil cada vez mais recorrente de estudantes dos cursos de licenciatura em teatro, próximo do que poderíamos chamar de *nativos digitais*, que, em “sua maioria nascidos na década de noventa, cresceram sobre a influência da rede de computadores conectados à internet, associada ao efeito *zapping*, produzido pela possibilidade do controle remoto televisivo” (OLIVEIRA, 2016, p. 18)

Assim, a partir da presença cada vez maior desses nativos digitais, os modos de produção artísticos se reinventam. As proposições refletem a

⁷ Entre os produtos cinematográficos desta década, incluímos *Avatar*, de 2009, dirigido pelo cineasta canadense James F. Cameron (1954-). No endereço virtual https://www.youtube.com/watch?v=g_p0EszCfeA, no vídeo intitulado “AVATAR - MAKING OF ESPECIAL DE 10 MINUTOS - LEGENDADO PORTUGUES” a partir do ponto 7.30 da timeline, observamos a performance dos atores em plena absorção dos softwares digitais, por meio de pontos colocados em áreas estratégicas de seu corpo, na maior parte articulações, promovendo, na imagem em movimento finalizada, espantoso efeito de um extra-humano absolutamente diferenciado, em forma e cor, do organismo desse ator quando da captura de suas ações, em estúdio, antes do tratamento feito pelo computador).

autêntica expressão marcada pelo uso de códigos particulares próprios da era da cultura digital, com o fito de tencionar, muitas vezes, a relação do corpo do artista com as diversas mídias apresentadas em constante convergência.

A relação do corpo com as mídias em convergência na cultura digital aponta modos de produção artística. À sua ocorrência, colabora o pressuposto da inventividade do artista nativo digital. Este artista, então, acaba por participar de um complexo jogo interativo, gerador de proposições poéticas entre corpo, mídias e dispositivos.

A esse encaminhamento, a semióloga denomina “procedimentos artísticos”, mercê da relação intrínseca efetivada entre corpo e as tecnologias interativas enquanto arte de um “corpo biocibernético”, dentro do qual são propostas consecuições artísticas, consideradas, aqui, agrupamentos, ou amostragens de trabalhos. Daí, pois, tem-se, no atrelamento da criação ao binômio corpo e tecnologia estética à relação entre corpo e tecnologia, a constituição da obra mesma. (SANTAELLA, 2008, p. 181). Quanto aos agrupamentos propostos pela autora, contam-se, ao todo, seis: “Arte do corpo remodelado”; “Arte do corpo protético; Arte do corpo esquadrinhado; Arte do corpo plugado, que ainda pode ser subdividida em Arte das conexões, Arte dos avatares, Arte da imersão híbrida, Arte da telepresença, e Arte da realidade virtual; Arte do corpo simulado; Arte do corpo digitalizado e por fim, Arte do corpo molecular.

É importante admitir a grande contribuição da Professora Lúcia Santaella ao realizar esse levantamento, principalmente, no que tange a preocupação da mesma em apresentar, dentro desses agrupamentos de arte feita por artistas nativos digitais, exemplos brasileiros, uma vez que ela mesma aponta o Brasil como um potente representante desse tipo de arte no cenário mundial.

Contudo, levando em consideração o estudo em questão, e mesmo tendo em vista um crescente fenômeno de hibridização das artes, é de interesse dessa tese elencar as experiências desses artistas nativos virtuais no que diz respeito à cena teatral, mesmo admitindo-se as vastas proposições que rompem com a ideia tradicional de teatro. De fato, tais artistas, geopoliticamente localizados, estabelecem relação própria com as mais diversas tecnologias, entrelaçando-se com outras diversas linguagens e colocando-se, assumidamente, susceptíveis

as essas contaminações, tão presentes na contemporaneidade. Assim, não é de interesse dessa pesquisa expor especificidades dos exemplos já levantados por Santaella (2008), mas buscar exemplos, dentro da cena teatral contemporânea, que, além de comporem um território de atuação inerente à perscrutação aqui demarcada, ainda apresentam trabalhos cuja sua execução remete a um período recente, uma vez pensado na velocidade com que a informação e o conhecimento se constroem e se difundem nessa nossa era da convergência das mídias.

Dessa forma, trago a seguir alguns exemplos de trabalhos recentes cuja realização tem, como pressupostos, a relação da cena contemporânea em meio à convergência das mais diversas mídias, com foco naquelas que jogam com a tecnologia da imagem, seja ela projetada, manipulada por meio de sensores ou capturada e transmitida em tempo real por meio analógico ou digital, ou mesmo utilizando o recurso de telepresença.

2.1. Narrativas telepresentes

Algumas das experiências artísticas no campo da Cena e das mídias em convergência se dão por meio da ideia de telepresença. Segundo Santaella, “trazer as tecnologias visuais tão perto quanto possível da cognição e capacidades sensoriais humanas para melhor representar a ‘experiência direta’ tem sido um objetivo maior das pesquisas em arte há algum tempo” (2008, p. 292). De acordo, a telepresença permite aos artistas situados remotamente a possibilidade de experienciar, tanto quanto ao espectador essa condição se faz valer, trocas sensoriais suficientes para simular um encontro *in loco* entre os sujeitos envolvidos na obra.

A seguir, trago três trabalhos cuja relação de telepresença se dá de duas maneiras diferentes, uma através de uma ideia bastante comum sobre a telepresença enquanto uma participação remota e em tempo real de um artista em uma determinada obra e outra a partir de minha análise, apoiada na citação abaixo, segundo a qual o artista joga com a telepresença em uma instância menos abordada, a da exibição de vídeos previamente gravados e editados em uma determinada obra.

Seguindo proposição de Luciana Ramim:

As experimentações videográficas tanto no que referem a sua confecção e as formas de transposição na cena, seja este através do uso da telepresença ou com imagens editadas e posteriormente projetadas criam novas possibilidades de *presença* e alteram nossa percepção quanto ao *espaço* onde acontecem, seja no uso de imagens de acontecimentos de outros tempos históricos (imagens documentais) ou na simultaneidade de acontecimentos em tempo real e em espaços diferentes, ou até mesmo países diferentes, gerando experiências de *deslocamento no tempo e espaço*, e a superação de barreiras territoriais e físicas. Já que os acontecimentos não deixam de ser reais e presenciais na medida que acontecem ao vivo e são captados e projetados também ao vivo. (RAMIM, 2018, p. 51, ênfases originais)

Em continuidade, trago aqui o exemplo das obras: *Streaming* (2018), uma performance virtual da artista e pesquisadora paranaense, integrante do *Agora Coletivo*, Ana Ferreira; *Dia de Domingo ou (DDD)* (2014), um espetáculo dirigido pela artista e professora da Universidade Federal do Maranhão, Fernanda Areias, que integra o *Núcleo de Pesquisas Teatrais Rascunhos*, um coletivo de artistas da cidade de São Luis, Maranhão; e o espetáculo *Play on Earth* (2006), do grupo de teatro paulistano *Phila7*.

No primeiro caso, como dito anteriormente, lidamos com uma noção de telepresença corriqueiramente apontada por alguns autores, como, por exemplo, a relação apresentada por Maria Beatriz de Medeiros, onde a telepresença é determinada por exigir a “presença diante da máquina e com ela” (MEDEIROS, 2005, p.163), ou seja, aqui temos a necessidade de o artista, mesmo que remotamente, estar no tempo presente da ocorrência da obra. Através do recurso da máquina, este pode se fazer presente, mesmo à distância e, como apontado por Santaella (2008), proporcionar ao espectador uma experiência sensorial próxima daquela identificada pela presença *in loco* do artista.

Para Amanda Aguiar Ayres, Guilherme Alves de Carvalho e Larissa Ferreira:

Para entendermos a telepresença na criação cênica, ou seja, a possibilidade de “estar” em cena em mais de um lugar ao mesmo tempo, avaliamos importante destacar 3 elementos principais:

1. Tempo Real: A ação cênica é desenvolvida ao vivo. Ou seja, os espectadores apreciam a obra no momento em que ela é realizada pelo ator. Ao mesmo tempo em que esta ação é projetada em vídeo para os espectadores, ela pode ter sua projeção originada no mesmo espaço físico em que é projetada,

e/ou ter sua projeção originada de outro espaço geográfico (próximo ou distante de onde está o público presencial).

2. Ubiquidade: É a presença mediada pela máquina/computador/câmera que possibilita a ubiquidade. A telepresença, com a conexão e todo seu equipamento técnico intermediando a relação entre os artistas e os espectadores, independe da distância entre eles e causa a sensação de ubiquidade, que consiste em estar em vários lugares ao mesmo tempo, uma espécie de multiplicação da presença.

3. Espaço: O ator telepresente usa a sua imagem projetada para conduzir ideias e, com isso, compõe a cena. Tudo o que está no espaço onde o ator está presente interfere na recepção do público que está assistindo a cena em telepresença. (AYRES; CARVALHO; FERREIRA, 2012, p. 03, ênfases originais)

Percebe-se que estes autores defendem, na telepresença, a necessidade da presença em tempo real do artista. Por mais que essa presença possa ser multiplicada e distribuída em diversos espaços, temporalmente, a telepresença, para eles, deve estar acompanhada de uma relação temporal de equivalência.

Nessa perspectiva, temos a obra *Streaming* (figura 01), que se pode considerar uma performance virtual, de caráter interventivo. Nas palavras de sua autora e interprete, a obra é:

Um evento público para que nos olhemos Face a Face num fluxo só. Um número aquático e urbano que passa e se esvai e #ocupa o espaço virtual com geolocalização incerta, incorreta e incontida. Apropriação, cópia, roubo, transformação, usucapião, distribuição gratuita e indiscriminada de uma autoexposição perversa. Referência a Oxum, fragmento da Obra em Progresso e livremente inspirado, bebido e comido no Finnegans Wake de James Joyce. (FERREIRA, 2017)

O caráter interventivo da obra é forte, porquanto o recurso da telepresença possibilita que a artista execute uma intervenção tanto no espaço urbano, como no espaço virtual da tela dos dispositivos como *laptops*, celulares ou *tablets*.

Como o próprio nome do trabalho indica, a artista se utiliza, *como suportes técnico e conceitual*, do recurso de *streaming*, que em linhas gerais corresponde à tecnologia que possibilita a reprodução de um arquivo de áudio ou vídeo, no mesmo instante em que o download é efetuado em um dispositivo conectado à internet. Assim, na obra de Ferreira, a audiência só é possível no dia e horário especificado pela autora, sem que o vídeo fique disponível a futuros acessos.

Figura 01 – Foto de divulgação da obra *Streaming*



Fonte: Página do Facebook da artista Ana Ferreira

Nesse sentido, fica clara a necessidade de firmar a ideia de uma realização em tempo real. A performance virtual se dá com a transmissão ao vivo, na rede social *Facebook*, de um vídeo onde a performer percorre na cidade de São Paulo dentro de um carro conversível, filmando a si mesma com a ajuda de um instrumento popularmente chamado de *bastão de selfie*. Durante todo o tempo do vídeo, um texto corre de baixo para cima na tela, de forma inclinada.

A obra *Streamming* é ainda indicada pela autora como um fragmento da obra do *Agora Coletivo* intitulada *Obra em progresso*, cuja realização se dá por meio de trechos que ocorrem em momentos e espaços diferentes.

No caso dessa obra em específico, a experiência da telepresença se mostra muito fortemente dentro de uma relação de ubiquidade, como apontado por Ayres, Carvalho e Ferreira (2012), uma vez que a presença da performer é multiplicada em diferentes dispositivos, dando ao espectador a oportunidade de percorrer junto com a mesma o percurso realizado pela cidade de São Paulo.

Por outro lado, o sentido contrário dessa relação não ocorre com a artista, uma vez que a transmissão realizada possui apenas um sentido de fluxo, não existindo a possibilidade de uma interação mais incisiva dela com o espectador. Como a própria artista nos fala, *Streamming* constitui-se em uma mirada face a face, num fluxo único.

Contudo, podemos pensar em uma interatividade proporcionada pelo ambiente, utilizando transmissão do site em que o vídeo está sendo transmitido em tempo real, sendo o espectador capaz de enviar *feedbacks* a partir de botões pré-estabelecidos pela própria interface da transmissão. A obra trata-se, como afirma sua autora, de uma grande autoexposição de uma telepresença efêmera.

Outro exemplo de trabalhos onde podemos perceber a relação de telepresença compreende o espetáculo do *Núcleo de Pesquisas Teatrais Rascunhos*. Contudo, nessa experiência artística, essa relação com a telepresença expande a ideia colocada anteriormente da dependência da presença do artista em tempo real com a apresentação da obra.

(*DDD*) (figura 02), cujo título joga com duas questões, quais sejam as iniciais de Dia De Domingo e a tão conhecida sigla utilizada na linguagem das telecomunicações 9, Discagem Direta a Distância, traz para a cena narrativas visuais e sonoras que, mesmo sendo capturadas em um tempo não presente à apresentação, possibilitam, ao espectador adentrar remotamente uma experiência sensorial que não atualiza a presença apenas no âmbito espacial, mas sobretudo temporalmente.

Figura 02 – Registros da obra (*DDD*)



Fonte: Núcleo de Pesquisas Teatrais Rascunhos

Este trabalho foi concebido como um experimento cênico perscrutador da desterritorialidade e do processo criativo a distância, por meio da criação

mediada por dispositivos digitais. Essa investigação artística do *Núcleo de Pesquisas Teatrais Rascunhos* se deu em um momento em que o grupo se viu com seus integrantes espalhados por diferentes cidades do país, no ano de 2014. Consequentemente, sobreveio, aos integrantes, a necessidade de continuar produzindo em conjunto, mesmo distanciados espacialmente, bem como se vislumbrou a oportunidade de produzir um trabalho que problematizasse a condição de *artistas em trânsito*.

Segundo a diretora,

Nosso interesse é jogar com a percepção do espectador, que hora cria imagens através da narrativa dos atores, posteriormente as “desfazer” quando o vídeo é projetado. Instigamos ainda o conflito entre narração e projeção, propondo um “ruído” entre narração e imagem. (OLIVEIRA, 2016, ênfases originais)

No jogo desterritorializado de surgimentos e desfazimentos narrativos, cada componente registrou em vídeo, um recorte do domingo da cidade em que estava morando. Posteriormente, após a edição e a transcrição dos vídeos, o trabalho foi elaborado pensando sempre em uma atuação com um elenco rotativo, sendo apresentado pelos atores que estavam disponíveis no local e no tempo presente onde seria apresentado o trabalho.

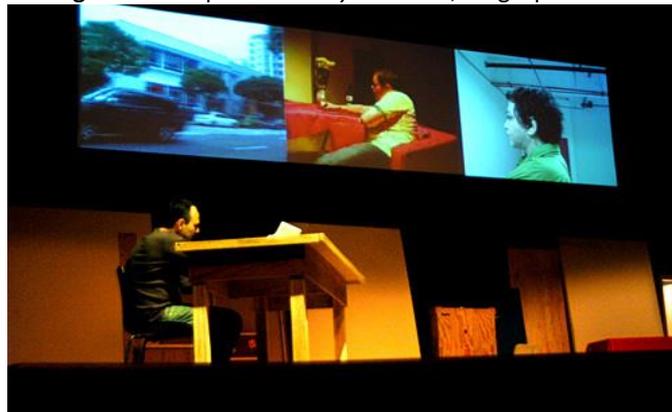
Nessa perspectiva, podemos pensar a telepresença em (*DDD*), rompendo questões espaciais e temporais. As narrativas visuais e sonoras apresentadas são colocadas em relação com atores que, na presença de uma plateia, jogam com esses elementos e, com isso, proporcionam percepções, por parte do espectador, a transitarem pelo dito e pelo mostrado, pelo ouvido e pelo visto.

Constrói-se uma espacialidade telepresente, uma vez que, em (*DDD*), as narrativas sonoras reforçam as imagens apresentadas por meio do vídeo. Ademais, ao se colocarem em relação com o espectador, imagens e sons geram verdadeiras narrativas telepresentes, ao ponto de proporcionarem a deflagração, no espectador, do efeito de reconstrução sensorial de um espaço remoto composto pela realidade capturada remotamente. Em (*DDD*), a diáspora dos integrantes, concluímos, ao invés de trazer algum embargo criativo, levou o *Núcleo de Pesquisas Teatrais Rascunhos* ao engenho de inauditas construções exploradoras de vieses perceptivos e, por conseguinte, de favoráveis condições ao apuro sinestésico do espectador. O cometimento constitui, *per se*, legitimação de caminhos polidirecionados oriundos da realidade virtual crua a percorrer

sensações muitas das vezes ausentes no contato dos usuários pelos meios digitais, talvez ou principalmente por estar, esse cometimento, arte.

O terceiro exemplo de trabalhos que jogam com a telepresença é o espetáculo do grupo paulistano *Phila7* intitulado *Play on Earth*. Nele, o grupo explora a questão da telepresença a partir da relação de simultaneidade de realização, sendo apresentado ao mesmo tempo no Brasil, Reino Unido e Singapura.

Figura 03 – Espetáculo *Play on Earth*, do grupo *Phila7*



Fonte: <https://foradopalco.wordpress.com/teatro-virtual/>

O trabalho é mais um exemplo claro da relação mais corriqueira de telepresença, especificamente a apresentada pela literatura, uma vez que é realizada em tempo real por meio da conexão estabelecida por câmeras e microfones, com transmissão feita pela internet. Sua realização se dá com projeções de vídeo ao vivo, capturados nos três continentes onde a peça se realiza. Nessa perspectiva, a obra joga justamente com a relação da experiência do espectador com uma realidade, tanto temporal, como cultural, diferente daquela em que ele está inserido.

Em uma mesma sessão do trabalho, o espectador pode vivenciar ações cotidianas que, mesmo sendo realizadas naquele tempo real, se dão em momentos do dia diferentes para cada artista, tendo em vista as diferenças de fuso horário.

Assim, a telepresença estaria nessa obra enquanto possibilitadora de uma reflexão acerca da territorialidade, sendo capaz de colocar, em uma mesma experiência, sujeitos que estão distantes geograficamente. Nesse sentido, o espetáculo se mostra enquanto uma obra reflexo do mundo globalizado, que estreitou as distâncias por meio do acesso aos meios digitais. Jogando com as imagens e com o espaço

Distanciando um pouco dessa relação de telepresença, apresentarei aqui um exemplo de um espetáculo que vai trabalhar com a relação da imagem não mais enquanto recurso de uma representação de um local ou um sujeito remoto, mas a partir da imagem projetada em diálogo com o espaço de atuação.

A par de tal perspectiva, trago para a discussão o espetáculo *Não Sobre o Amor* (2008), do diretor Felipe Hirsch, que tem como pauta a experimentação da relação entre imagem projetada, cenário e iluminação. Para tanto, a direção utiliza do recurso da projeção mapeada, para gerar esse efeito da imagem sobre o espaço cênico (figura 04).

A projeção mapeada, ou o *video mapping* é uma técnica que se dá a partir da projeção de vídeo em objetos ou superfícies irregulares. Independentemente de uma tela plana, a projeção mapeada pode ser realizada, inclusive, em 360°. As imagens podem ser criadas e manipuladas em tempo real ou serem previamente gravadas.

Figura 04 – Espetáculo *Não sobre o amor*



Fonte: <http://cartunistasolda.com.br/nao-sobre-o-amor/>

No espetáculo em questão, a partir do uso de softwares específicos, são projetados espaços, corpos e textos sobre o cenário composto por uma estrutura em forma de cubo, representando o quarto do personagem.

O jogo entre projeção mapeada, cenário e iluminação se dá por meio da simulação de novos espaços sobre o cenário, proporcionados pela mudança de

dimensões tanto do quarto, como do corpo dos atores. Por vezes, as projeções ampliam rostos e corpos por meio de recursos de câmera, como o *close-up*.

A projeção mapeada possibilita ainda, nesse trabalho, além da modificação dos corpos e dos espaços, o reforço do texto que é dito pelos atores, por sua sua projeção sonora no espaço. É um trabalho fortemente amparado na imagem, seja para causar efeitos de presença a partir dos corpos ampliados projetados no cenário, seja no registro escrito do que é dito em cena pelos atores, gerando com isso um efeito documental para com o texto.

2.2. Efeito de presença

Dentro desse universo de possibilidades nos trabalhos com a cena contemporânea e as mídias e os diversos efeitos gerados por essa relação, podemos trazer para a discussão um trabalho que efetiva, em sua construção, a relação de um efeito de presença mediada por dispositivos de imagem. Intitulado de *Rouge Mekong* (figura 05), o exemplo a seguir, trata-se de um trabalho realizado pela *Société des arts technologiques* (SAT) ou em Português, Sociedade de Artes Tecnológicas, situado na cidade de Montreal, Canadá, onde é oferecido, por meio de editais, o espaço para que grupos ou artistas individuais proponham pesquisas no campo da arte e tecnologia.

A SAT possui, em sua estrutura, um teatro imersivo modular, cuja função se destina à visualização de criações artísticas de caráter imersivo, uma vez que possui, na sua composição, um teto no formato de meia esfera, compondo uma cúpula de 18 metros de diâmetro e 13 metros de altura onde podem ser realizadas projeções em 360°. Desse modo, os trabalhos selecionados para produzir poeticamente nessa estrutura da SAT, denominada *Satosphère*, devem possibilitar a experiência imersiva em seus espectadores.

Figura 05 – *Rouge Mekong*



Fonte: <https://sat.qc.ca/en/events/rouge-mekong>

Aqui, os espectadores visualizam as memórias e os afetos de uma mulher que resolve realizar uma viagem para o oriente. O ambiente criado pressupõe instaurar uma presença que se desvincula da necessidade do corpo presente da atriz. Por meio de imagens projetadas, possibilita-se a geração do que Oliveira, Isaacson e Biasuz denominam uma *presença diluída* em meio à relação de efeito de presença, em seu aporte a Josette Féral:

Feral (2012a), em seu artigo *How to define presence effects - The work of Janet Cardiff*, problematiza a presença, comumente associada a um discurso ideológico dentro das artes cênicas e distanciada de uma prática realmente calcada em postulados estéticos pertinentes a performance ou ao teatro. Argumenta, neste sentido, sobre o efeito de presença que se constrói a partir de uma ausência sabida e notada pelo espectador sobre uma personagem. Tal configuração da presença, que é construída por projeções, sons e objetos e ferozmente explorada pelo Collectif Lebovitz a partir dessa personagem, que não é apresentada de maneira factual. (OLIVEIRA; ISAACSON; BIASUZ, 2017, p. 605)

Se Josette Féral nos fala sobre um efeito de presença, Lehmann nos apresenta a ideia de consciência de presença, conforme citação abaixo:

A presença não é o efeito simplesmente da percepção, mas do *desejo* de ver. A subtração desperta na consciência o que na verdade a percepção do corpo presente já era: alucinação de um outro corpo ausente, *imago*, guarnecida na mesma medida por desejo e rivalidade e assim aberta a todas as formas de

representação dos conflitos mortais e das promessas de felicidade do Eros. (LEHMANN, 2007, p. 387, ênfases originais)

Em *Rouge Mekong*, portanto, existe uma outra relação de presença por meio do uso da tecnologia da imagem. No trabalho, a ausência sabida da personagem se mostra enquanto um disparador para se criar uma relação de presença, oportunizada pelos recursos de imagens que são trazidos para cena por meio de memórias projetadas em 360º no teto esférico da *Satosphère*.

Assim, a obra utiliza os recursos da projeção no intuito de afirmar a ideia de que, para aquele trabalho, “a presença como uma qualidade do ator não está em jogo. O foco principal está na percepção desta presença, algo que não precisa estar organicamente no espaço para ser percebido pela plateia.” (OLIVEIRA, 2016, p. 78).

Dessa maneira, a partir de uma ausência sabida, entrecortada por memórias projetadas, a obra em questão propicia um novo modo de percepção por parte da plateia. Em meio a uma experiência imersiva, essa percepção possibilita o estabelecimento de um efeito de presença, que ultrapassa o campo meramente perceptivo e vai ao encontro de uma relação também de consciência de uma presença em potência atualizada, à medida que espectador se relaciona com os elementos da cena e as projeções de imagens.

3. CENA EXPANDIDA E CENA INTERMEDIAL

O campo de trabalho desta pesquisa se dá sob o ponto de vista de duas questões, que dentre tantas, atravessam o pensamento acerca da cena contemporânea. O primeiro pautado na questão de uma cena no ponto de vista do campo ampliado das artes, em específico na perspectiva da dita cena expandida e o segundo sob a égide dos trabalhos que se aventuram na constituição de procedimentos estéticos e poéticos que trazem consigo a interação entre a cena e a tecnologia, com foco na relação entre as diversas mídias, gerando com isso a ideia de uma cena intermedial.

Apesar de se tratarem de duas discussões diferentes acerca da cena contemporânea, essas noções entrecruzam-se à medida que ao entendermos a cena intermedial como um jogo de relação entre a cena e os mais diversos recursos de mídia, consideramos que esta amplia seu campo à medida que dialoga com outras linguagens artísticas que tem principalmente na tecnologia da imagem seu suporte poético e estético.

Para esta pesquisa irei levar em consideração, a partir da reflexão de seus pressupostos, duas percepções acerca da cena expandida e da cena intermedial. Na primeira abordagem, trago a cena expandida para refletir sobre o campo ampliado das artes e em específico da cena teatral, colocando em destaque os modos de constituição dessa cena em meio aos crescentes avanços nos aparatos tecnológicos, o que vai gerar novos modos de construção estéticos e poéticos da cena contemporânea, quando esta abre espaço para o atravessamento de diversas outras linguagens, entre elas as que tem na tecnologia da imagem seu campo de atuação. Uma vez problematizado o lugar da cena expandida enquanto convergência de linguagens, buscarei, em uma segunda abordagem, refletir especificamente sobre o uso estético das mídias dentro dessa cena expandida propiciando com isso a ideia de uma cena intermedial.

Interessa, nesse sentido, segundo as palavras da docente da Universidade Federal do Rio de Janeiro –UFRJ e doutora em Letras, Gabriela Lírio Gurgel Monteiro:

[...] Investigar as produções contemporâneas tomando a cena expandida como um meio de expressão artística que nasce da relação intrínseca entre o homem e a tecnologia, constituindo um diálogo profícuo exatamente por promover uma cena desierarquizada, na qual espectadores e atores trocam sistematicamente de lugar, expondo aquilo que não se sabe, que não se pode definir a priori [...] (MONTEIRO, 2016, p. 44)

Assim, discorrerei inicialmente sobre a ideia da obra de arte ampliada, em contraponto à ideia defendida pelo compositor do romantismo alemão Richard Wagner, no seu conceito de *gesamtkunstwerk*, ou em português, *Obra de Arte Total*. Essa contraposição é importante à medida que se necessita desvincular a ideia da cena expandida como aproximação das linguagens artísticas que resguarda as especificidades de cada uma delas, uma vez que podemos considerar que a cena expandida rompe com esse paradigma, apresentando-nos a ideia de uma arte inespecífica (MONTEIRO, 2016).

Posteriormente, retomarei a discussão da cena intermedial, tendo como ponto central a ideia da criação artística após a virada maquínica da sensibilidade nas obras de arte pós revolução industrial, onde incorporou-se além das alterações no modo de apreciação e produção artística, a noção de valor sobre o conhecimento técnico, verificando na máquina e os procedimentos criados sobre ela, potências criativas (OLIVEIRA, 2018).

3.1. Cena expandida vs. Obra de Arte Total: a prevalência de uma arte inespecífica

O ideal de uma *obra de arte total*, termo em português que deriva da expressão original em alemão *Gesamtkunstwert* foi difundida inicialmente pelo filósofo alemão Karl Friedrich Trahdorff (1782–1863), na obra intitulada *Ästhetik oder Lehre von der Weltanschauung und Kunst*, publicada em 1827, onde o mesmo defendia que as artes de um modo geral poderiam ser reunidas no intuito de produzir uma única obra artística que pudesse servir enquanto uma síntese de linguagens. Posteriormente, em 1849 o compositor do romantismo alemão Richard Wagner, propõe em seu ensaio *Das Kunstwerk der Zukunft* que em português é traduzida como *A Obra de Arte do Futuro*, novos desdobramentos para o conceito de *obra de arte total* inaugurado pelo filósofo anteriormente

citado. Nessa nova abordagem, Wagner defendia na Ópera, a possibilidade de reunir em um único trabalho, diferentes linguagens artísticas.

Wagner, portanto, vislumbrava a possibilidade de reunir em um único trabalho diversas linguagens artísticas. Essa tentativa de uma *obra de arte total*, é encarada por alguns autores como sendo percussora dos modos de produção artísticos atuais que tem como cerne a convergência das diversas modalidades artísticas, onde seria, nesse sentido, também percussor dos processos artísticos cujo suporte técnico está no uso do computador, uma vez entendendo este aparelho como sendo um dispositivo cuja o funcionamento está baseado na convergência de diversos recurso de mídia.

Para o ator, professor e pesquisador da *Manchester School of Art*, Steve Dixon (2007), o conceito wagneriano de *Gesamtkunstwert* tem consigo a mesma ideia do computador, pois este é encarado enquanto unificador das mais variadas mídias, desde o texto, passando pela imagem e também o som.

Outro aspecto bastante apresentado pelos autores acerca da *Gesamtkunstwert* enquanto percussora de uma cena multimídia, é o fato de seu autor buscar no espectador a experiência imersiva durante o trabalho apresentado. Nesse sentido, Wagner projetou minuciosamente um espaço de apresentações onde sua arquitetura foi estrategicamente pensada para gerar esse efeito imersivo. Inaugurado em 1873, o Bayreuth Festspielhaus, foi um teatro criado por Wagner para que suas ideias sobre a *obra de arte total* fossem colocadas em prática.

Suas especificidades técnicas iam contra os moldes dos teatros do século XIX, uma vez que contava com uma plateia em forma de leque, livre de obstáculos visuais como colunas, balcões e camarotes. Além disso, a acústica foi muito bem projetada, por meio de inovações de maquinaria de palco descobertas naquela época, o que permitiu, por exemplo, que a orquestra ficasse escondida no foço, sob o palco, onde os instrumentos eram postos em diferentes degraus, o que gerava uma harmonização da orquestra. Além disso, Wagner criou um complexo sistema acústico que possibilitava que o som dos músicos fosse direcionado ao palco, para que se misturasse com as vozes dos cantores, para posteriormente, por meio de rebatedores ao fundo, este som reverberasse até a plateia. Todo esse aparato técnico, buscava dar ao espectador uma

sensação imersiva, por meio de novos modos de percepção da obra artística que esse formato provocava.

A ideia de *Gesamtkunstwert*, adentra ao século XX por meio de experimentações de artistas do futurismo. Nesse momento a inter-relação das linguagens do Teatro e do cinema eram cada vez mais exploradas. O diretor russo Vsevolod Meyerhold (1874-1940), por exemplo, pode ser encarado com um dos diversos artistas que na sua época, no início do século XX, trouxeram para o palco, além dos mais recentes avanços de maquinaria teatral, o uso de projeção de vídeo, pressupondo com isso, a utilização de diferentes linguagens artísticas em uma única obra cênica, a exemplo do que defendia Wagner.

Mais à frente, o diretor e dramaturgo alemão, Erwin Piscator (1893-1966), juntamente com o arquiteto alemão Walter Gropius (1883-1969), propõem um projeto, nunca colocado em prática de fato, que tinha por base, através da utilização de “uma série de novos dispositivos cênicos, a possibilidade do uso da projeção cinematográfica tanto na conformação de um quadro disposto em palco italiano quanto em superfície circular envolvendo inteiramente o público” (ISAACSON, 2011, p. 13).

Esse projeto, idealizado por Piscator e Gropius, teve como disparo a montagem do texto *Bandeiras (Fahnen)*, do dramaturgo A. Paquet, que, com direção de Piscator, trazia já no ano de 1924, toda uma série de relações entre teatro e projeção de vídeo. Sobre este momento histórico, Marta Isaacson (2011) nos fala:

Realizada logo após a crise inflacionária da Alemanha do início dos anos 20, a montagem de *Bandeiras* (1924), reunindo cinquenta e seis atores, trazia duas telas dispostas à esquerda e à direita da cena, onde eram projetados fotos e textos explicativos sobre a situação representada. Através desses recursos, Piscator buscava acentuar a estrutura épica da peça escrita por A. Paquet, promovendo interrupções na continuidade da ação dramática (a luta dos trabalhadores de Chicago, ao final do século XIX, por jornadas de trabalho de 8h) e, sobretudo, despertar o espectador para as implicações sociais e econômicas de uma realidade similar aquela em que vive. (2011, p. 11)

Ainda no início do século XX, retornando às ideias defendidas pelos artistas do futurismo, dentro do manifesto intitulado *Teatro Sintético Futurista*, assinado por diversos artistas do movimento em questão, entre eles o seu fundador, o escritor novelista, poeta e dramaturgo franco-italiano, Filippo

Tommaso Marinetti (1876-1944), existia uma expressão que tentava traduzir quase enquanto uma fórmula matemática, a ideia de uma obra de arte multilíngua. Para eles o *Teatro Sintético Futurista*, dentre outros aspectos poderia ser expressado como: Pintura + escultura + dinamismo plástico + palavras livres + ruído composto (*intonarumori*) + arquitetura = teatro sintético (DIXON, 2007, p. 47).

Como podemos perceber, desde a divulgação das ideias de Richard Wagner, ainda no século XIX, uma série de trabalhos do início do século XX que trazem consigo o ideal de uma obra de arte total, foram realizados influenciados pelos escritos do compositor alemão, no qual nos fala:

Cada modalidade artística singular só consegue abrir-se ao completo entendimento do público coletivo por meio da sua comunicação coletiva com as restantes modalidades artísticas no drama, pois que a intenção de cada modalidade artística singular só se obtém inteiramente no agir conjunto de todas as modalidades artísticas, no qual elas se dão a entender e se entendem mutuamente. (WAGNER, 2003, p.178)

Contudo, apesar do pensamento de Wagner percorrer os caminhos do entendimento de uma obra de arte onde as diversas linguagens artísticas estejam postas em uma relação de interação entre as mesmas, esse ideal do romantismo, que posteriormente foi utilizado no pensamento dos artistas do futurismo, em seu todo não pode ainda ser entendida, a partir do ponto de vista desta pesquisa, enquanto cena expandida, exatamente pelo fato de que na *Gesamtkunstwert* wagneriana o predomínio de uma heterogeneidade de linguagens desconstrói a ideia central de cena expandida que seria de uma dissolução de especificidades artísticas.

Para Wagner, a obra ideal do teatro aproximava as artes, mantendo suas especificidades estéticas e suas expressividades individuais. Na contemporaneidade, não está mais em questão definir especificidades ou sublinhar individualidades. (MONTEIRO, 2016, p. 44)

Assim, a cena expandida está muito mais alicerçada em uma ideia de campo ampliado das artes do que na *Gesamtkunstwert* de Wagner, onde, segundo Monteiro, o campo ampliado diz respeito a “uma rede de fricção e de indefinição; sua riqueza reside exatamente no não-aprisionamento de formas artísticas.” (2016, p. 38).

Nessa perspectiva, a cena expandida, tendo por base a noção de campo ampliado das artes não pode ser entendida por meio da departamentação de

saberes artísticos, uma vez que nesse pensamento, a cena expandida estaria se dando enquanto uma reunião de especificidades em função de uma realização múltipla de linguagem, mas que preserva em cada uma, suas singularidades.

Ao pensarmos a cena expandida, devemos levar em consideração que dentro do que podemos considerar enquanto uma dita cena contemporânea, em especial, a cena contemporânea ocidental, devemos considerar que nela está imbuída a ideia de *inespecificidade*, uma vez entendido que as fronteiras dos saberes estão cada vez mais dissolvidas por um pensamento de zona de contaminação proporcionando elevar ao máximo as possibilidades de criações híbridas. Assim, “a cena teatral contemporânea apresenta um esvanecimento das fronteiras entre as artes e, junto com isso, a dificuldade de delimitação da produção artística que não mais aparece de forma definida” (MONTEIRO, 2016, p. 41)

3.1.1. Cena expandida enquanto arte inespecífica

A ideia de convergência apresentada no capítulo 2 desta tese, serve como provocação de um pensamento acerca da cena expandida, uma vez que os trabalhos que se dão dentro dessa relação trazem consigo uma verdadeira convergência das linguagens artísticas, por meio da dissolução dos territórios e estabelecendo relações fronteiriças e de zonas de vizinhança.

Nesse sentido, Monteiro nos fala:

(...) parto da hipótese de que o debate sobre a cena expandida não se constrói através de uma divisão entre saberes, mas historicamente promove interrelações e novos agenciamentos a partir das articulações estabelecidas entre as artes, o que traduz a inespecificidade dos campos artísticos contemporâneos. (2016, p. 40)

E ainda:

(...) no teatro, chamo de cena expandida aquela que não se circunscreve apenas ao fazer teatral, como àquele associado aos modos de produção e recepção teatrais convencionais, mas também se articula diretamente a áreas artísticas distintas, em uma espécie de convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da *performance*, da dança, da literatura, da fotografia. (2016, p. 40)

Essa discussão traz consigo duas questões sobre a inespecificidade da arte na cena expandida: primeira diz respeito a um movimento de desierarquização das linguagens artísticas, que foi se tornando uma prática constante nos trabalhos realizados por artistas de vanguarda em um período correspondente à passagem da primeira para a segunda metade do século XX e a segunda diz respeito a uma relação de imbricamento das linguagens, advindo principalmente dos experimentos em torno de instalações, *happenings* e *performances*, modalidades artísticas recentes naquele momento histórico, mas que carregavam consigo, principalmente um aspecto de defesa da quebra de hierarquização da arte.

Sobre esses trabalhos realizados já na segunda metade do século XX, em destaque para que permeiam os anos 80, o pesquisador do *Instituto de la Lengua Española do Consejo Superior de Investigaciones Científicas* de Madri, Espanha, Óscar Cornago Bernal, nos fala que:

Se trataria, portanto, de chegar a um conhecimento de cada linguagem, mas não desde seus centros e fundamentos, senão desde sua periferia, desde seus limites exteriores e espaços de indefinição, esse espaço onde a poesia se cruza com a pintura ou o teatro com a televisão. (2008, p. 179)

Diversos artistas experimentaram a realização, no final dos anos 70 e início dos anos 80, de trabalhos cuja sua concepção traziam essas relações de inter cruzamento de linguagens. Entre alguns desses trabalhos podemos citar a obra *The Eternal Frame* de 1975, do coletivo multimídia T. R. Uthco da cidade de São Francisco, Estados Unidos. Nesse trabalho, do coletivo liderado pelo artista Douglas Hall (1944-), em parceria com outro coletivo de São Francisco, o *Ant Farm*, podemos perceber o imbricamento entre *performance*, instalação, vídeo e gravação ao vivo. Nele, os artistas resgatam o fato histórico do assassinato do presidente americano John Kennedy em 1963. Durante a realização do trabalho, era apresentado imagens reais do assassinato de Kennedy capturadas no momento exato do fato, por um espectador que estava acompanhando o percurso do desfile cujo assassinato ocorreu, chamado Abraham Zapruder. Paralelo a isso, o coletivo de artistas realizava ao vivo uma encenação do fato e ainda apresentavam um documentário fictício no mesmo momento que uma câmera filmava as reações da plateia que acompanhava a apresentação da obra.

Figura 06: Registros da obra The Eternal Frame



Fonte: <https://www.doughallstudio.com/eternal-frame>

Outro exemplo de trabalhos pautados em uma ideia de arte inespecífica é a obra do grupo Wooster Group, da cidade de Nova York, Estados Unidos. Este coletivo de artistas norte-americanos iniciou seus trabalhos com a trilogia, *Three places in Rhode Island* (1975-1978), com texto de Spalding Gray e direção de Elizabeth LeCompte. Utilizando-se, principalmente, da relação entre teatro e vídeo, o grupo se destaca por realizar trabalhos onde o uso do vídeo é empregado como elemento agregador da ação no palco, sejam eles sendo transmitidos em tempo real, ao vivo, sejam gravados e editados previamente.

O Espetáculo *Hamlet* (2007), do grupo em questão, agrega teatro e vídeo, onde os atores em cena interagem com trechos filmados de uma outra montagem da clássica história do texto de Shakespeare, dirigida por John Gielgud em 1964. Esta montagem de *Hamlet* que foi gravada, ao vivo, editada e

posteriormente lançada como filme nos cinemas é utilizada como ponto de partida para a construção do espetáculo. Seguindo um sentido contrário à lógica presente na primeira obra que transpõe teatro para o cinema, a partir da filmagem da peça, o *Wooster Group* reconstrói o espetáculo a partir do filme, trazendo com isso uma discussão acerca da relação de efemeridade do Teatro e nesse sentido, problematizando o próprio processo de captura da peça de 1964 pelas câmeras, que em um visão mais tradicional, encerraria a condição de teatro da peça, uma vez que a relação de proximidade do espectador com o tempo presente da apresentação, com transposição para vídeo se esvai.

Nesse caso específico da obra do *Wooster Group*, a relação de uma inespecificidade da arte é forte, uma vez que diferente de outros trabalhos, o vídeo não se dá apenas como um suporte visual para a cena, seja para reforçar o discurso apresentado no palco, seja para interagir em uma relação de construção poética junto aos corpos dos atores, ou mesmo para gerar no espectador um efeito de imersividade. Nessa obra, o vídeo é utilizado enquanto disparador de narrativas que se constroem, ou mesmo, se reconstroem por meio da fragmentação da narrativa original apresentada décadas atrás, que por meio da edição de vídeo capturado por 17 ângulos de câmeras diferentes, dão a possibilidade de recriar novas narrativas.

Figura 07: Espetáculo Hamlet do Wooster Group apresentado em 2013 no Brasil



Fonte: www.folha.com.br

Hamlet do *Wooster Group* joga com a relação entre cena ao vivo e cena gravada, onde os atores no palco recriam falas e movimentos presentes da peça gravada em 1964. Além disso, outro procedimento é realizado nessa obra, onde alguns personagens são apagados, em edição previamente realizada do vídeo que são substituídos pelos atores no palco que contracenam com os outros personagens que permanecem no filme.

Poderíamos dizer então que nós, espectadores, acompanhamos um tanto espantados essa realidade híbrida, na qual os *performers* se tornam parceiros de seus acompanhantes tecnológicos, fantasmas de outro tempo, assim como o sugerido pelo texto de *Hamlet*. (CUNHA, 2015, p. 05)

O próprio material utilizado pelo *Wooster Group* para construção do espetáculo se enquadra dentro da perspectiva de uma obra inespecífica, uma vez dada a convergência entre teatro e vídeo, dada na época como uma nova forma de arte, que ao unir as duas linguagens foi batizada enquanto *TeatroFilme*, difundido principalmente por uma produtora norte-americana denominada *Eletronovision* que atuou entre os anos de 1960 e 1970, registrando peças teatrais por meio do vídeotape⁸ para posteriormente serem editadas e lançadas no circuito norte-americano de cinema.

Apesar de não ser tão difundida atualmente, essa modalidade artística híbrida de Teatro e Cinema ainda é produzida, mesmo que por outros interesses que não são os mesmos comerciais da *Eletronovision*. Podemos, então, destacar o *TeatroFilme Escorpião* (2019) do coletivo brasileiro *ATeliêvoadOR*, que tem texto de Felipe Greco e é dirigido por Marcus Lobo. O trabalho é definido pelo diretor como um *teatro estendido* e segue a proposta do *TeatroFilme* inaugurada pelo *Eletronovision* de capturar a cena teatral por meio de vídeo e a partir daí um desdobramento da peça que é apresentada em forma de audiovisual. Contudo, no caso de *Escorpião* do *ATeliêvoadOR*, esta extensão do formato audiovisual no teatro, se mostra enquanto potencializador da trama pós espetáculo, uma vez que ao final de cada sessão, o público é convidado a acessar outras informações do trabalho por meio de um site que contém uma compilação das imagens que aparecem projetadas em cena e um filme pós-peça.

⁸ Videotape é uma tecnologia de armazenamento de imagens e sons utilizando o suporte da fita magnética. Esta tecnologia revolucionou a televisão, pois esta mídia em seus primórdios era exibida ao vivo. Com o advento do videotape, foi possível gravar os programas para serem exibidos posteriormente.

Figura 08: Cena do TeatroFilme Escorpião



Fonte: <http://agendacultural.ba.gov.br/escorpiao-espetaculo-de-teatro-filme/>

Segundo o seu diretor:

Escorpião é uma experiência visual com formato cinematográfico dentro da linguagem do teatro, estendemos o termo 'aqui e agora', para algo parecido com, 'aqui/agora/antes/depois'. Os corpos são atravessados pelo passado das personagens em tempo real. [...] Porque não explorar as possibilidades das lentes e computadores para contar essa história? Foi esse o caminho que escolhemos, teatro e filme juntos (LOBO, 2019)

No mesmo caminho do TeatroFilme, outra modalidade artística, muito mais difundida, se apresenta a partir da relação entre o corpo vivo do ator e o olhar das lentes de captura das câmeras de vídeo e suas possibilidades de edição e montagem. A Videodança, segundo as pesquisadoras Joana Wildhagen e Mariana Baruco Machado Andraus, em seu artigo intitulado *Videodança e a produção/difusão de conhecimento em arte*, se mostram no caminho das produções artísticas de cunho experimental, a partir da interação entre dança e novas mídias (WILDHAGEN e ANDRAUS, 2015).

Nesse sentido, a Videodança se apresenta dentro do campo dos estudos intermídia, tendo em vista seu caráter fronteiriço das artes do corpo e o audiovisual. Na perspectiva de uma zona de vizinhança das linguagens a vídeodança, portanto, é dada “enquanto linguagem híbrida – nem dança ilustrativa para o vídeo, nem vídeo didático sobre dança” (WILDHAGEN e ANDRAUS, 2015, p. 128), e nesse sentido, se apresenta enquanto arte

inespecífica, uma vez que dissolve e desconstrói as relações de hierarquização das artes, colocando em um mesmo lugar de importância dança e vídeo, que juntos, convergem na realização de uma terceira arte, cuja característica principal está na sua relação de fronteira.

Ainda nessa perspectiva de trabalhos que permeiam a ideia de uma arte inespecífica, podemos trazer à tona um exemplo de um artista, já apresentado no capítulo 2 dessa tese, mas que pode ser encarado com uma referência na realização de obras que extrapolam a relação fronteira das artes. Robert Lepage, o artista franco-canadense discutido anteriormente como idealizador do grupo multidisciplinar *Ex-machina* (ver página 41) busca em seu trabalho, criações que trazem consigo um agenciamento das diversas linguagens artísticas, onde teatro, ópera, vídeo, cinema e instalação se colocam em situação de fronteira. Por isso mesmo, o grupo de Lepage não poderia deixar de ser formado por uma equipe também multilinguagem, com destaque para dramaturgos, engenheiros, iluminadores, técnicos, diretores entre outros. Considerado como um exemplo claro do que poderíamos chamar de artista multimídia, o diretor canadense utiliza da potência das relações entre as diversas linguagens para construir verdadeiras obras que jogam com a relação de campo ampliado das artes, e com isso, se dão dentro da ideia de cena expandida, pois se coloca no campo ampliado, desierarquizado e inespecífico do fazer artístico contemporâneo.

Figura 09: Espetáculo 887 dirigido por Robert Lepage



Fonte: https://www.sescsp.org.br/online/artigo/12485_ROBERT+LEPAGE+E+EX+MACHINA+A+PRESENTAM+ESPETACULO+887+NO+SESC+PINHEIROS

Figura 10: Ópera L'amour de Loin do grupo Ex-Machina de Robert Lepage



Fonte: https://www.operanews.com/Opera_News_Magazine/2016/12/Departments/Broadcast_L_Amour_de_Loin.html

Segundo Monteiro:

Relacionar a arte inespecífica à arte multimídia, leva-nos a pensar a prática contemporânea artística como uma prática em trânsito ou como arte inespecífica, tal como Garramuño defende. O artista, deslocando-se entre disciplinas, inaugura – através das trocas estabelecidas entre os meios – novos modos de produção e, também, de recepção e circulação de sua criação. (2016, p.39)

Assim, seja nos trabalhos experimentais dos anos de 1970 a 1980, do coletivo multimídia *T. R. Uthco* e seu *Eternal Frame* que coloca em relação performance ao vivo, vídeo editado e captura em tempo real por meio de câmeras, seja nas obras do *Wooster Group* que dentre outras coisas problematiza a relação da imagem no teatro e no vídeo, tendo como pressuposto, no exemplo da obra *Hamlet*, a transposição para o teatro de imagens capturadas em outra época e sob outra estética, que na ocasião dava vida à uma proposta visionária de uma obra que se dava por meio transdisciplinar, que é o caso do *TeatroFilme*, mas que ao tentarem resgatar o teatro imerso no vídeo, dão margem para experimentações que extrapolam qualquer categorização enquanto linguagem específica, produzindo um trabalho entre fronteiras, ou mesmo o caso do coletivo *ATeliêvoadOR* que revisita a ideia

de *TeatroFilme*, em uma época recente, ao possibilitar ao espectador dar continuidade ao espetáculo mesmo após a saída da sala de espetáculos, denotando com isso noção de um *teatro estendido*, cujo a experiência da plateia se amplia no tempo e no espaço, ou mesmo com trabalhos de Videodança que assumidamente não se deixam envolver por categorizações e se mostram em uma zona tênue que não se assume nem como dança puramente que é registrada por meio de recursos de mídia, muito menos um vídeo que tem a dança como temática, mas uma linguagem híbrida, que se dá como uma terceira coisa oriunda da relação entre artes ou mesmo nos trabalhos multimídia desenvolvidos pela equipe multidisciplinar do *Ex-Machina* liderado por Robert Lepage que conjuga uma série de elementos das mais diversas artes para produzir nessa mesma zona de fronteiras, a cena contemporânea se vê nessa condição de lugar de desierarquização e de inespecificidade da arte, muitas vezes proporcionado pelas crescentes descobertas no campo das tecnologias da cena, muito fortemente no que diz respeito à tecnologia da imagem.

O advento da tecnologia digital, sobretudo dos anos 1990 em diante, provocou uma reconfiguração da imagem que ganha outro estatuto ao ser criada in loco, ao ser multiplicada na cena, seja uma cena circunscrita a um palco italiano, uma cena no “Parque Lage” com uso de projeções em árvores, uma instalação que se modifica ao som da coreografia de um bailarino. (MONTEIRO, 2016, p. 42)

É a partir dessa reconfiguração da cena contemporânea, partir da segunda metade do século XX, que vai incorporando nas usa práticas as crescentes inovações tecnológicas, que a cena expandida se circunscreve. A partir dessa perspectiva e tendo em vista a relação intrínseca entre a cena expandida e os aparatos multimídia, iremos voltar o olhar para o que é denominado enquanto cena intermedial, pensando esta enquanto uma das possibilidades inerentes à essa relação com o campo ampliado das artes e em especial à cena expandida.

Traremos, portanto, as discussões acerca de uma cena contemporânea que tem como alicerce estético, a utilização dos mais diversos recursos de mídia, gerando com isso, desdobramentos que vão desde aos modos de produção artísticos ou mesmo na relação de percepção do espectador.

3.2. Noções iniciais sobre cena intermedial

Uma vez discutida alguns pressupostos acerca da noção de cena expandida, buscaremos agora traçar reflexões a respeito das questões que permeiam a ideia de cena intermedial. Para tanto iremos inicialmente apresentar algumas discussões sobre o entendimento dessa cena intermedial, tendo como referência escritos da professora Marta Isaacsson, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, principalmente no que diz respeito a conceituações iniciais sobre a questão e posteriormente iremos aprofundar as discussões, trazendo a relação da cena intermedial enquanto procedimento estético e poético que se deu a partir do que é apresentado pela professora Fernanda Areias de Oliveira, da Universidade Federal do Maranhão, em seus estudos acerca do que podemos entender como uma “virada maquínica da sensibilidade” (OLIVEIRA, 2016).

Para Isaacsson (2011), a ideia de intermedialidade extrapola o campo puramente tecnológico e vai estar relacionado com estudos de outras áreas, como por exemplo, da literatura comparada, quando esta volta o olhar para a inter-relação do texto com elementos não textuais oriundos de diversas modalidades artísticas, o que chamamos de intertextualidade.

Quando nos referimos especificamente à cena, e nesse caso, leia-se, à cena contemporânea, a intermedialidade torna-se elemento de interesse de diversos pesquisadores, como aponta Isaacsson:

O termo “intermedialidade” vem, igualmente, despertando forte interesse por parte de estudiosos da cena contemporânea. A coletânea de ensaios *Intermediality in Theatre and Performance*, publicada em 2006 por Freda Chapple e Chiel Kattenbelt, revela que o termo ganha no âmbito dos estudos do teatro e da performance empregos variados. O pesquisador Jürgen Müller vem tecendo reflexões fortemente interessantes para a discussão dos processos envolvidos na criação cênica. Isso porque, Müller descortina um novo potencial para o termo intermedialidade. Ele parte do sentido etimológico da palavra, sustentando que a intermedialidade remete aos “jogos do ‘estar entre’, com suas dimensões de valores comparados e às diferenças materiais ou ideais entre as pessoas ou objetos presentes, ou seja, a materialidade das mídias” (2011, p. 2-3)

É importante nesse sentido, levar em consideração a potência dessa relação de *estar entre*, quando trazemos a ideia de intermedialidade e como isso devemos ter ciência de que este conceito está relacionado não simplesmente no emprego de diferentes mídias na construção cênica, mas como na relação de

um *mix* de materialidades que estas mídias são colocadas, como aponta Isaacsson e, com isso, a intermedialidade se daria muito mais do que “a co-existência de duas mídias pré-existentes, constituindo muito mais um espaço novo instaurado no ‘entre’ das mídias” (ISAACSSON, 2011, p.21).

É no entendimento dessa relação de criação de novos espaços a partir do encontro de duas ou mais mídias que a discussão traçada nesta tese trabalha, uma vez que não necessariamente podemos entender a cena intermedial como aquela que traz consigo inúmeros recursos tecnológicos e de mídia, pois quando estes não se propõem a estabelecer uma relação de criação de novas possibilidades a partir de sua interação, deixam de operar dentro do campo da intermedialidade.

Tal qual a ponte erguida entre duas margens do rio, a intermedialidade se constrói entre duas mídias já existentes, instaurando, porém, um lugar que não estava antes ali. Um lugar cuja natureza encontra-se determinada pelo movimento de articulação entre as mídias, pela dinâmica de interação estabelecida. (ISAACSSON, 2011, p.21)

Por cena intermedial entende-se, portanto, aquela que se circunscreve na produção de novas experiências sensoriais oriundas da co-relação das mídias que não estabelece predominância de nenhuma sobre a outra, mas que geram sempre novos lugares de percepção por meio da convergência de duas ou mais mídias.

No Brasil, a experiência da diretora, dramaturga e atriz, Cristiane Jatahy (1968-), revela fortemente esse aspecto da cena intermedial que joga com a produção de novos elementos a partir da relação entre mídias. Seu trabalho problematiza os limites entre as linguagens do teatro e do cinema, ao propor uma extrapolação dos territórios de domínio das artes e sobrepondo suas fronteiras.

Sua obra revela uma busca por uma relação de *entre-lugares*, quando converge elementos fílmicos e teatrais, mas sob um ponto de vista totalmente desterritorializado, no que diz respeito às possíveis categorizações. Mais do que se utilizar da imagem fílmica como elemento de composição da cena, a artista dissolve estas fronteiras e propõe trabalhos cuja hibridização de teatro e cinema se apresenta de maneira potente, a ponto de gerar com isso a produção de uma *terceira coisa*, possibilitando, com isso, na relação entre as mídias, a criação de um espaço novo de percepção.

Em 2005, com a peça *A falta do que se move*, Cristiane Jatahy inicia sua investigação sobre modos de produção da cena que se dava a partir da relação com o cinema. Mesmo que ainda sem trazer elementos técnicos para dentro da cena, como por exemplo, câmeras ou projeções, ela incorporou elementos da linguagem cinematográfica na atuação dos atores. Naquele momento, ainda timidamente, a artista buscava trazer a relação do enquadramento do cinema para a percepção do espectador. Esse anseio por tornar a experiência do espectador do teatro próxima à expectativa cinematográfica fez com que em 2009 a artista produzisse a versão fílmica da obra, que foi filmada sem cortes por 13 horas seguidas e posteriormente transformada em uma performance cinematográfica de igual duração. Como desdobramento desse trabalho, posteriormente, Cristiane Jatahy lança um longa-metragem de aproximadamente duas horas de duração, constando de edição do material registrado.

Nessas experimentações próximas da ideia de intertextualidade apresentada anteriormente, a artista jogava com a transposição das linguagens, transitando entre territórios e com isso borrando fronteiras. A partir dessas experimentações *interlinguagem*, que apresenta consigo um caráter intermedial, não simplesmente por ter mídias em relação, mas por se considerar que ao transpor o teatro para a linguagem fílmica e posteriormente, do filme para a performance cinematográfica, a diretora carioca proponha a criação daqueles espaços novos de percepção, desvinculando as obras às suas especificidades de linguagem. Os trabalhos da artista caminhavam para uma construção híbrida de experimentação *entre-linguagens*.

Na peça *Corte Seco* (2009), Cristiane insere o recurso da edição ao vivo, possibilitada por meio da captura de imagens dos atores que extrapolavam as paredes do teatro e saiam no entorno do prédio onde suas imagens eram capturadas por câmeras de segurança presentes no local e transmitidas até o palco. Nessa experiência, o teatro se deixa contaminar por imagens do cotidiano, jogando com real e ficcional, muito próximo daquilo que o cinema já experimenta a muito tempo. Outro aspecto da já comentada relação de intertextualidade inerente a intermedialidade presente nessa obra é o fato da construção de sua narrativa, inclusive imagética, ter como base matérias de jornais, papéis de autos de processos judiciais, além de entrevistas e idas à campo em visitas ao fórum

da cidade do Rio de Janeiro. Desse modo o trabalho que tem um roteiro base, era a cada sessão, conduzido para outras narrativas possibilitadas por essas intertextualidades e por que não dizer, intemedialidades.

Em 2014, Jatahy estreia, talvez o seu trabalho que mais ilustra a relação aqui discutida. Considerada uma peça-filme ou um filme-peça, o espetáculo *E se elas fossem para Moscou?* tem inspiração na obra do dramaturgo russo Anton Tchekhov (1860-1904), *As três irmãs*, e mergulha na experimentação fronteira entre as linguagens do teatro e do cinema, deslocando-se por esses territórios sensíveis.

Durante a apresentação da peça, os espectadores são atravessados por um modo de percepção hibridizado, que joga entre o olhar do espectador de teatro, em meio a composição cênica instaurada pelos elementos de cenografia em diálogo com os corpos dos atores e o olhar do espectador do cinema que é conduzido a visualizar recortes e enquadramentos de câmera geravam percepções diferenciadas. Na obra em questão, apesar da presença desses dois modos de percepção, estes não se davam de modo estanque, a ponto de que não necessariamente é preciso anular o efeito de cinema para dar espaço ao efeito cênico e vice-versa, uma vez que cinema e teatro estão sobrepostos na cena, em relações de percepções mútuas por parte do espectador.

É uma peça em que as câmeras fazem parte da dramaturgia, e também é um filme, com vários recursos cinematográficos. Não é teatro filmado. São dois espaços diferentes entrelaçados. No teatro, filmamos, editamos e mixamos ao vivo o que é visto no cinema. Simultaneamente, as duas artes coexistem, e tem a sua força como obra completa em si, mas quando se assiste à peça e ao filme é possível entender o entrecruzamento entre ambas” (JATAHY, 2014)

Apesar do espectador ter a possibilidade de assistir dois produtos diferentes, uma peça teatral e um filme, inclusive com cenas que só ocorrem na modalidade específica, no trabalho como dito acima pela diretora, as linguagens coexistem. O cenário especificamente é entrecortado por inúmeros dispositivos de captura de imagens que as enviam para serem editadas em tempo real para servirem de base para a construção do filme. Nessa relação de dispositivos, as câmeras, como afirma a própria artista, incorporam-se à dramaturgia do espetáculo, sendo que os procedimentos de filmagem compõem o imagético da cena, sem nenhuma preocupação em esconder o procedimento técnico

realizado e pelo contrário, essa revelação proposital apresenta uma série de significações inerentes à proposição.

Figura 11: Cenas da obra “E se elas fossem para Moscrou?”



Fonte: https://web.facebook.com/irpramoscou/?tn-str=k*F

Nesse sentido, onde os dispositivos tecnológicos se desvinculam de sua função meramente de suporte técnico para a realização de determinados efeitos de cena, Fernanda Areias de Oliveira nos fala a respeito do que, a partir dos estudos da tecnoestética, proposto pelo filósofo Gilbert Simondon, que será abordado posteriormente (vide capítulo 5), é chamado de objeto técnico e sua relação a cena intermedial. Segundo a autora, “a intermedialidade presente na cena que nos interessa investigar transborda a partir do lugar onde reconhecemos a estética presente no objeto técnico, como potência.” (OLIVEIRA, 2016, p. 95), ou seja, “é no desejo do tátil e do experimento sensório motor que a mesma irá se colocar” (OLIVEIRA, 2016, p. 95).

Em *E se elas fossem para Moscou?* o objeto técnico - as câmeras – são elevadas ao mesmo *status* das personagens, recebendo inclusive o mesmo nome na peça.

Ao todo, são três câmeras batizadas com os mesmos nomes das personagens. A câmera Irina é documental, tem mais mobilidade que as outras, e dialoga com o espírito da personagem que vive se projetando para o futuro. A câmera Maria, manipulada pelo diretor de fotografia e ator Paulo Camacho (Alexandre Verchinin, par romântico de Maria) é subjetiva, é uma câmera na mão. No teatro, vemos o ator organizando a cena para as imagens que estão sendo projetadas no cinema no mesmo momento. Ele se dirige o tempo todo à Maria que “se apaixona mesmo pela janela do cinema, pelo espectador” (JATAHY, 2015). No filme, não vemos a manipulação de Camacho; assistimos à Maria dirigindo-se para o espectador, como apartes constantes. Há uma mudança, nesse sentido, de perspectiva, uma vez que, no filme, o olhar também é mais dirigido, por meio dos cortes e enquadramentos, diferentemente da experiência cênica, em que o palco é visto em toda a sua dimensão espacial. Olga, por sua vez, é a câmera mais estática, fica quase todo o tempo apoiada no tripé. É também a mais aberta, o que vai ao encontro da personalidade da irmã mais velha, que acredita controlar a casa e a família. (MONTEIRO, 2015, p. 312-313)

O modo com o qual os objetos técnicos são utilizados na obra de Cristiane Jatahy, demonstra claramente a relação apresentada por Oliveira ao realizar um minucioso estudo acerca da tecnoestética simondoniana. No exemplo acima, onde as câmeras ganham, não somente *status*, mas também o próprio nome das personagens, podemos perceber a relação de apropriação de valores estéticos para aqueles elementos antes meramente técnicos (OLIVEIRA, 2018). É o nos fala Michel Ruch acerca do paradigma do artista tecnológico como sendo aquele sujeito que passa a dar conta de questões antes ligadas à técnica (RUSH, 2006) incorporando-as como parte integrante de seus processos sensíveis. Essa relação dialoga diretamente com o que apresenta Oliveira em seus escritos sobre a cena intermedial, especificamente ao citar Stiegler (2004), a qual considera que, em meio a uma virada maquínica da sensibilidade nas obras de arte pós revolução industrial, incorporaram-se, além das alterações no modo de apreciação e produção artística, a noção de valor sobre o conhecimento técnico, verificando na máquina e nos procedimentos criados sobre ela, potências criativas (OLIVEIRA, 2018). É sobre esse aspecto que iremos traçar nossa discussão a seguir.

3.3. A virada maquínica da sensibilidade: Os caminhos de uma arte do pós-humano

Atualmente é possível reconhecer que a cena teatral sendo atravessada por elementos dos mais variados campos antes vistos como técnicos. A eletrônica, a computação, os recursos de engenharia tanto no que diz respeito à aparatos de iluminação ou mesmo na maquinaria dos diversos espaços cênicos. Em especial, a tecnologia da imagem ganha cada vez mais força e esta cena se vê atravessada por uma infinidade de aparelhos, dispositivos, interfaces, sensores e etc, que junto ao corpo do artista se empenham na construção poética de trabalhos cuja natureza podemos denominar com intermedial.

A cena teatral caminha para uma aproximação cada vez mais estreita com a máquina, provavelmente como sintoma próprio das modificações culturais e sociais advindos do contato cada vez maior entre humanos e máquinas, a partir de um momento histórico caro à humanidade, cujos seus desdobramentos colocou em cheque inclusive a própria condição do humano, dando margem a toda uma corrente de pensamento que nos leva às questões ligadas a um pós-humano.⁹

A revolução industrial, ou mesmo, as revoluções industriais, partindo do pressuposto que desde o fenômeno de automatização do trabalho iniciado na Inglaterra no século XVIII, que rápido se espalhou pela Europa e posteriormente pelo mundo, outras revoluções industriais também foram ocorrendo no curso da história, seria um fator preponderante para uma mudança radical nos modos de produzir e perceber a arte.

A primeira revolução industrial, ou como também é chamada, indústria 1.0, no século XVIII, teve como principal característica a gradual substituição dos modos de fabricação cujos processos se davam de maneira artesanal por

⁹ Segundo Dyens (2001, pp. 2-3), nossos corpos são agora feitos de máquinas, imagens e informações. Os corpos vivos estão borrados, moldados e transformados pela tecnologia e a cultura está tomando conta da biosfera. Do mesmo modo, Hayles (1996, p. 12) considera que o pós-humano representa a construção do corpo como parte de um circuito integrado de informação e matéria que inclui componentes humanos e não-humanos, tanto chips de silício quanto tecidos orgânicos, bits de informação e bits de carne e osso. (SANTAELLA, 2007, p. 130)

máquinas movidas a vapor. Tal etapa da história diz respeito à grandes transformações sociais e econômicas, uma vez que possibilitou a implementação da mecanização dos processos de fabricação. Nesse mesmo caminho, surge no final do século XIX e início do século XX, a segunda revolução industrial ou Indústria 2.0, marcada principalmente pelo aprimoramento de tecnologias e pesquisas científicas dos processos iniciados na primeira revolução. As descobertas e avanços desse período se deram no campo da eletricidade, como exemplo, a descoberta da luz elétrica, substituindo as máquinas à vapor pela energia elétrica, o que gerou grande desenvolvimento econômico. Aproximadamente na década de 1970, configura-se a terceira revolução industrial ou Indústria 3.0, caracterizada principalmente pela presença dos processos digitais e por isso também pode ser considerada como revolução digital. Os processos analógicos deram lugar ao processamento e ao armazenamento de informações por meio digital, proporcionando um avanço significativo, principalmente nos meios de comunicação (internet e telefonia móvel). Em 2011, surgem os primeiros escritos acerca de uma possível quarta revolução industrial que teria como base os processos *cibernéticos-físicos*, a *internet das coisas*¹⁰, a *computação em nuvem*¹¹, a *inteligência artificial*¹², a *realidade virtual*¹³, dentre outros. Essa última fase é conhecida como Indústria 4.0.

Dentro desse panorama histórico de estreitamento das relações entre seres humanos e máquina durante os últimos séculos com o advento da revolução industrial em todas as suas etapas, está a arte. Santaella apresenta uma reflexão onde relaciona os processos de produção artísticos, com os procedimentos de produção industrial oriundos do século XVIII. Segundo a autora:

Técnica para se produzir arte, sempre houve, A técnica se define como uma saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem. As técnicas artísticas que dominaram até a revolução industrial eram técnicas artesanais. Do renascimento até o século XIX, as

¹⁰ É a noção que diz respeito a interconexão de objetos cotidianos por meio da internet gerando uma rede de dados partilhada por objetos físicos.

¹¹ São dados armazenados, geralmente em servidores da internet (nuvem), que podem ser acessados por diferentes pessoas por meio do acesso à rede.

¹² São sistemas de computador criados para operar de modo similar ao pensamento humano, sendo capazes de deduzir e até aprender determinadas informações.

¹³ É um ambiente virtual, similar a um ambiente físico, simulado através de um sistema de computador.

artes eram produzidas artesanalmente, quer dizer, eram feitas à mão. Dependiam, por isso, da habilidade manual de um indivíduo para plasmar, através de pincéis, tintas e outros recursos manuseáveis, o visível e o imaginário visual em uma forma bi ou tridimensional. (2008, p. 152)

É claro que esta reflexão da autora, está presa à uma ideia de arte voltada para as artes visuais. É importante analisarmos como se deu esse processo de passagem de uma produção manufatural para o maquínico, a partir do ponto de vista da cena teatral. Isaacsson aponta o advento da luz elétrica como sendo um fator importantíssimo no que diz respeito às mudanças nos modos de produção teatrais. Isaacsson nos fala que:

Grças 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. (2011, p. 10)

Assim, como a luz elétrica inaugura um novo momento na história da produção industrial, ela também serve de inspiração para revelar novas propostas estéticas no teatro, onde por meio do uso da iluminação elétrica, investiu-se na busca por uma aproximação com o real, oriunda de uma cultura da ilusão (ISAACSSON, 2011). Ao mesmo tempo, uma série de invenções, impulsionadas pela efervescência do conhecimento científico provocado pelas revoluções industriais, vão sendo apresentadas ao mundo e a incorporação de um ideal maquínico adentra a arte.

É nesse momento que a fotografia e, conseqüentemente, o cinema se firmam enquanto processos artísticos cujo procedimental se dá por meio da manipulação do maquínico. Nesse momento, essas duas artes inauguram uma estética que depende primordialmente do objeto técnico para se efetivarem. “Os dispositivos técnicos do cinema surgem como possibilidade de conservar o passado e de trazê-lo como sensação de presente” (ISAACSSON, 2011, p. 10)

Esse novo modo de lidar com o tempo e o espaço explorado principalmente pelo cinema, ocasionou, em pouco tempo, suas aproximações com o teatro. Por volta dos anos de 1920, por meio do uso de projeções de fotografias e filmes no palco, principalmente por encenadores russos, dentre eles, Meyerhold (como já abordado na página 40), a estética do maquínico adentra ao teatro, inaugurando um cruzamento potente entre a cena teatral e a tecnologia da imagem que desencadeou aos poucos o que podemos entender hoje enquanto cena intermedial, cujos processos estão intrinsicamente ligados

às descobertas científicas e aos modos de produção advindos de cada uma das etapas dessas revoluções industriais.

Nessa medida, a arte tecnológica se dá quando o artista produz sua obra através da mediação de dispositivos máqunicos, dispositivos estes que materializam um conhecimento científico, isto é, que tem uma certa inteligência corporificada neles mesmos. (SANTAELLA, 2008, p. 153)

Neste percurso de transformações da cena teatral, onde arte e descobertas científicas se inter cruzam, tendo nos avanços da tecnologia da imagem significativo impacto, motivados pelo desenvolvimento da própria tecnologia, podemos destacar o surgimento do vídeo compacto a partir dos anos de 1970, bem como a gradativa diminuição das dimensões e o barateamento gradativo dos equipamentos de captura e projeção de imagem, fruto dos desdobramentos da terceira revolução industrial.

Com isso, nos últimos tempos, onde se fala da última revolução industrial, as experimentações pautadas na investigação da relação corpo humano e máquina, o uso da cibernética nos processos artísticos, a presença da internet e da realidade virtual ou aumentada, os corpos híbridos dos *ciborgs*, os avatares se juntam às projeções, potencializando o uso da imagem no teatro, que extrapola os limites da espacialidade e da temporalidade.

A cena teatral se aproxima, portanto, cada vez mais de um estado de arte cuja virada máqunica da sensibilidade pós revoluções industriais, caminhou para uma aproximação tão intensa entre seres humanos e máquinas que foi aos poucos caminhou para a um estado de arte *pós biológica*, gerando com isso uma arte do pós-humano. (SANTAELLA, 2008). A cena intermedial, portanto, nos seus mais avançados estados de realização, se daria nessa perspectiva de produção artística.

3.4. A presença do máqunico nos processos artísticos

Como discutido anteriormente, grandes mudanças se deram a partir da primeira revolução industrial. No campo das artes, essas mudanças foram significativas para uma dada virada máqunica da sensibilidade. A presença da máquina não se deu apenas no cotidiano das indústrias, mas adentrou nos mais diversos setores da sociedade

e nesse sentido, a arte esteve sendo influenciada por essas inovações. A partir da revolução industrial, “surgiram máquinas capazes de ampliar a força física muscular do homem, mas surgiu também uma máquina para se produzir imagens: a câmera fotográfica” (SANTAELLA, 2008, p. 152).

Segundo Santaella, o advento da câmera fotográfica, fixaria o marco de uma arte tecnológica. É sabido que a fotografia inaugura uma relação em que a criação artística tem com base aparatos técnicos, tendo na máquina o principal meio de elaboração artística. Inicia-se aí um jogo, cuja criação perpassa os processos maquínicos para sua realização.

Nunca seremos suficientemente enfáticos quanto ao poder revolucionário que a máquina fotográfica, aparentemente tão inofensiva, exerceu sobre a arte em meados do século XX, quando teve início o movimento gradativo e contínuo de desconstrução dos princípios da visualidade válidos desde o Renascimento. (SANTAELLA, 2008, p. 153)

Estaria, talvez, na desconstrução dos paradigmas da visualidade herdada do Renascimento, a virada máquinica da sensibilidade, uma vez que a partir daí o uso estético das imagens extrapolaram limites nunca antes ultrapassados, por meio do uso do objeto técnico como suporte para a criação. Oliveira ao analisar os escritos do filósofo contemporâneo francês, Bernard Stiegler, comenta:

O redirecionamento de foco proposto por Stiegler em seu olhar sobre a música irá aprofundar o que ele descreve como “um duplo movimento de naturalização das invenções técnicas pelos homens e de delegação das operações efetuadas pelos órgãos do corpo humano às máquinas e às tecnologias” (STIEGLER, 2004, p. 8). Nas artes isso se daria pela captura de imagens a partir do clicar em uma máquina fotográfica, ou ainda na possibilidade de gravação de ondas sonoras para sua reprodução (música mecânica) e apreciação posterior. O ato de criar e apreciar arte estariam profundamente fundidos com a técnica após a revolução industrial. A *virada máquinica da sensibilidade*, seria então uma reposta do humano às transformações estéticas induzidas pela revolução industrial. (OLIVEIRA, 2016, p. 57)

Tais respostas às essas transformações estéticas se deram inclusive no surgimento de artes totalmente novas, cujos processos de criação se dão primordialmente por meio do maquínico. Dessa forma, fotografia e cinema, desde as primeiras décadas do século XX já se firmavam como novas formas de

arte, onde suas gêneses se firmaram a partir da migração gradativa da experimentação científica, por meio da colocação em prática de conhecimentos que iam desde a ótica, a mecânica e a química, para uma aplicação sensível desse conhecimento antes meramente técnico.

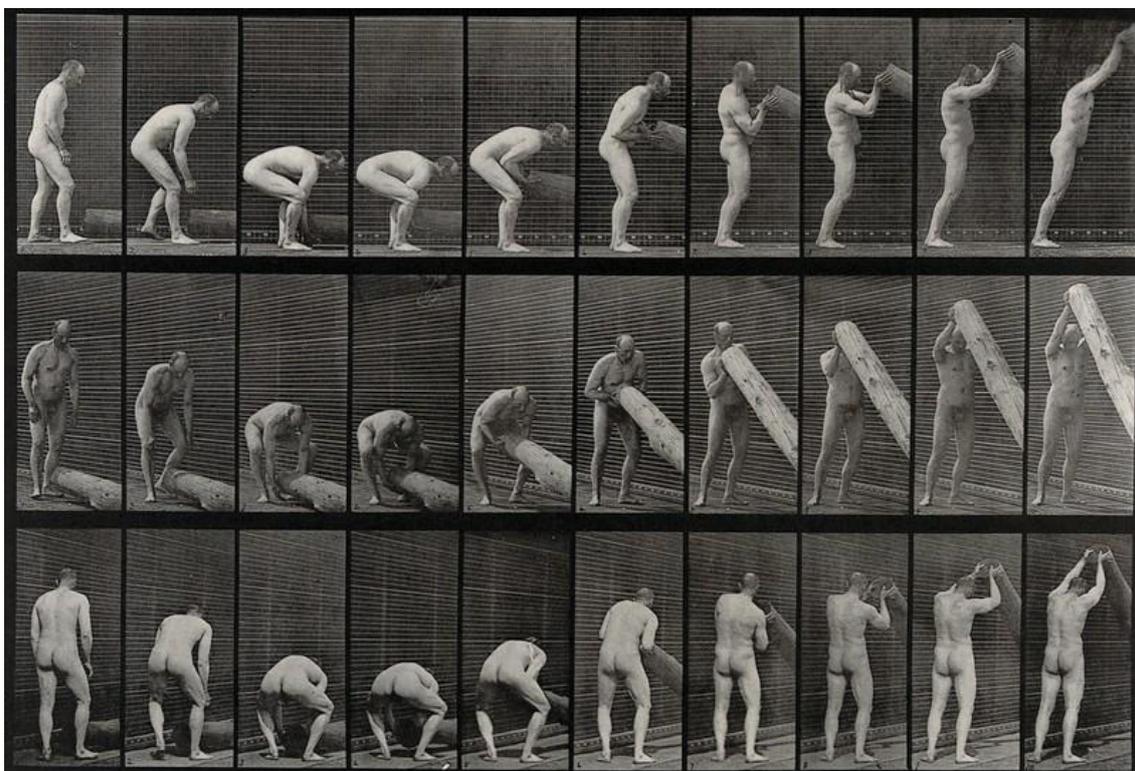
A fotografia instantânea ou cronofotografia é um exemplo de uma técnica que gerava fascínio tanto nos ditos homens da ciência como nos artistas no início do século XX e contribuiu significativamente para a consolidação, por exemplo, de invenções que possibilitaram os desdobramentos possíveis para firmação de nova linguagem artística do século XX: o cinema.

Rush descreve minuciosamente os procedimentos de experimentações pré-cinema realizados a partir da cronofotografia, onde, segundo o autor, o fotógrafo inglês Eadward Muybridge (1830-1904), um dos nomes mais memoráveis dessa investigação artística e científica que almejava, sobretudo, capturar o movimento no anseio de reviver tal processo de modo artificial, ou seja, por meio do maquínico, buscava jogar com a imagem, possibilitando a modulação do tempo e do espaço, um desejo presente em toda a história da arte, que nunca antes foi possível de ser realizado com tanta potência.

Muybridge se especializou na fotografia de animais, principalmente cavalos, cuja corrida era registrada por meio de 12 máquinas fotográficas perfiladas e ligadas por meio de um cordão que, ao ser acionadas pela passagem do animal correndo, liberava o obturador da máquina em intervalos suficientes para registrar quadros que ao serem colocados em sequência, sugeriam o registro do movimento contínuo que a pouco tempo havia sido realizado.

Surge, portanto, uma obsessão pelo estudo do tempo e do movimento, por meio da captura de imagens, que inicialmente motivado por investigações científicas, mas que, ao serem incorporados ao pensamento estético, aos poucos foram se configurando como os primórdios do cinema e posteriormente o intercruzamento dessa linguagem com a cena teatral por meio de fotografias e filmes projetados.

Figura 12: Um homem levantando um tronco. Collotype após Eadweard Muybridge, 1887



Fonte: <https://wellcomecollection.org/works/ee7cvfqq/items?sierrald=&langCode=eng>

Tendo seu desenvolvimento ocorrido basicamente dentro de laboratórios por meio invenções das mais diversas, o cinema como conhecemos hoje, e todos os seus desdobramentos possíveis, são oriundos de experimentações máqunicas, cuja o legado pode ser associado a inventores tais como Thomas Edson (1847-1931) e seu assistente Kennedy Laurie Dickson (1860-1935) que trabalharam incansavelmente na busca por reproduzir o movimento por meio de imagens capturadas. O objeto técnico nesse caso, o cinematógrafo, cujo nome traduz perfeitamente essa busca desses inventores, uma vez que se faz na junção das noções de cimemática e grafia, ou seja, o registro do movimento, tinha como objetivo a projeção de imagens em um visor. Os emblemáticos irmãos Lumière, um pouco depois já ousam em realizar projeções para um público pagante. (RUSH, 2006)

Outros inovadores contribuíram para o advento da arte do cinema por meio de seus inventos, como por exemplo, George Melies (1861-

1938), que segundo Rush foi considerado o primeiro artista da tela, pelo fato de fundir fotografia com intervalos de tempo e iluminação artística (RUSH, 2006).

O artista da vanguarda soviética, o russo Sergei Eisenstein (1898-1948), contemporâneo do diretor e cenógrafo V. Meyerhold (1874-1940), é um exemplo claro do artista pós virada maquínica da sensibilidade, quando incorpora em seus trabalhos conhecimento antes técnicos como matemática e engenharia.

De certa maneira, tendo em vista seus conhecimentos de tecnologia de engenharia, Eisenstein é o perfeito paradigma para o artista tecnológico. Ele considerava seu cinema totalmente utilitário, racional e materialista, alegando que aplicava meramente o que aprendera em matemática e engenharia à confecção de seus filmes. (RUSH, 2006, p. 12)

Nessa perspectiva o cinema se mostrou como uma arte da experimentação técnica. Tais experimentações, no caso específico de Eisenstein, possibilitaram um diálogo potente entre a conhecimento científico e os processos estéticos. Este artista tecnológico do início do século incorporou ao seu trabalho a captura das imagens de diferentes ângulos além da edição de montagem, gerando com isso efeitos diversos sobre a realidade capturada pelos obturadores que, notoriamente influenciado por vanguardas como o cubismo, estimularam um novo olhar sobre a imagem, nunca antes proposta.

A influência de uma recém-inaugurada cinematografia russa, logo se desdobrou no uso do vídeo na cena. Como antes apontado, V. Meyerhold pode ser considerado com um dos primeiros artistas da cena a perceber e utilizar a potencialidade da imagem colocada enquanto elemento cênico, dando vazão ao que a pesquisadora francesa Beatrice Picon-Vallin denomina como *cinetificação*, ou seja, o processo de aproximação entre teatro e cinema. Além de Meyerhold, Erwin Piscator, como já discutido no capítulo anterior, contribuíram fortemente nessa cinetificação apontada por Picon-Vallin.

Acredito que o teatro hoje é totalmente “cineficado”. Meyerhold, assim como Piscator, trabalhou bastante com essa questão e dizia em 1930: “Somente um teatro que se cineficará poderá rivalizar com o cinema”. No entanto, isso não quer dizer que ele pensava somente num teatro que utilizaria o filme enquanto tal. No seminário que ministrei, mostrei que havia dois tipos de cineficação: a *cineficação externa*, isto é, aquela que, em cena, utiliza telas, imagens projetadas, imagens de cinema e também, hoje em dia, o vídeo, a captura de imagens ao vivo, a elaboração de imagens ao vivo. São procedimentos externos que utilizam todas as possibilidades da tecnologia propriamente dita em cena. Obviamente, adaptando-as de maneira que o teatro

permaneça teatro. Há procedimentos para serem inventados, a fim de que essas imagens se mantenham um conjunto de ferramentas a serviço do teatro. Mas há a outra cineficação, que eu chamo de *cineficação interna* e que diz respeito à utilização de modelos técnicos do cinema e da pesquisa de seu equivalente teatral (PICON-VALLIN, 2011)

Na fala da pesquisadora francesa, em entrevista dada à revista Sala Preta, é possível perceber a observação de Meyerhold a uma possível sobreposição do cinema perante ao teatro, ou seja, naquele momento havia a desconfiança acerca da perpetuação do Teatro em relação a nova linguagem cujos aparatos técnicos encantavam os artistas. Talvez o encenador russo, estivesse utilizando uma figura de linguagem, para demonstrar seu anseio para que o teatro incorporasse para sua prática, os processos maquínicos inseridos na arte por meio do advento da fotografia e do cinema. Mas do que o teatro ser coberto pelo fascinante *modus operandi* do filme, esse comentário revela a necessidade, na época, de trazer para o teatro a potência da relação entre cena e imagem captura e posteriormente projetada.

Poderíamos pensar o processo de cineficação, apontado por Picon-Vallin, como um processo de caminhada da cena teatral do início do século XX para o que hoje admitimos como cena intermedial. Apesar do uso sabido das projeções em cena, dos artistas como Meyerhold e Piscator, no intuito de gerar um efeito político, por trás desse interesse primeiro, é possível admitir que havia um fascínio pelo poder sensorial que os processos maquínicos, próprio do que nos apresenta Oliveira ao comentar o filósofo Simondon e os aspectos de sua tecnopoética (vide capítulo 5).

Nesse modo de operação próprio da arte tecnológica, que valoriza a estética presente do objeto técnico, por meio do desejo do tátil e do sensorio motor (OLIVEIRA, 2016), almeja-se a pura manipulação do objeto técnico para com isso dotá-lo de uma funcionalidade potencialmente estética. A cena intermedial, portanto, uma vez influenciada pelas mudanças pós virada maquínica da sensibilidade a partir da primeira revolução industrial, tem na prática experimental um de seus pressupostos. Assim quando se propõe investigar os processos da cena intermedial, é importante ter em mente a relação dessa pesquisa com a necessidade de ter na prática um caminho para a descoberta de novas possibilidades.

Assim, nas próximas duas partes dessa tese, iremos versar sobre a investigação prática realizada a partir da utilização de elementos presentes na cena expandida e na cena intermedial. Iremos traçar inicialmente, na *parte do meio*, no capítulo 4, que segue, um panorama das pesquisas que tem na prática sua realização. Partindo das experimentações em torno das propostas metodológicas da pesquisa (da prática) na prática, cujo referencial teórico se encontra alocado nos escritos sobre a prática como pesquisa - *practice as research* (FORTIN;GOSSELIN, 2014) ou pesquisa criação - *recherche creation* (NELSON, 2013) que inserem a prática no centro do processo, dentre outros autores, que auxiliam no pensamento sobre os modos de proceder a partir de uma abordagem que valorizam a prática como norteadora das investigações.

Posteriormente, na *parte 3*, nos últimos dois capítulos, apresentaremos as reflexões acerca do que podemos chamar de uma *tecnopoética*, que alimentada pelas discussões sobre a tecnoestética, buscará mapear o processo de construção do trabalho prático resultante da pesquisa em questão, cuja sua idealização e concepção será apresentada no último capítulo, em formato de livro de artista.

Parte da
meia





casa

4. PESQUISA (NA PRÁTICA) DA PRÁTICA: PRESSUPOSTOS METODOLÓGICOS PARA UMA PESQUISA GUIADA-PELA-PRÁTICA

Nos capítulos que antecederam, buscaram traçar um panorama acerca de questões basilares nesta pesquisa que dizem respeito aos modos de produção na cena contemporânea que traz como elementos de construção as relações presentes entre o teatro e as mídias. Nesse sentido, como sintoma dos processos de mudanças ocorridas nos últimos séculos, o ser humano estreitou fortemente suas relações com o objeto técnico, ou seja, com os processos maquínicos, trazendo para todos os setores de sua vida social o uso dos mais diversos dispositivos, tendo a arte e, conseqüentemente, o teatro, incorporado tais processos em suas práticas. Assim, estamos em meio a um momento em que a cena expandida e intermedial se mostram presentes nas práticas contemporâneas em teatro, sendo este o foco desta pesquisa.

Contudo, o interesse pela cena expandida e intermedial nessa investigação se dá na possibilidade de perceber as nuances dos processos de criação que advém de trabalhos cuja intermedialidade esteja dada enquanto princípio para a criação. Portanto, interessa aqui traçar um mapa processual acerca de procedimentos poéticos possíveis a partir do uso das mídias na construção cênica contemporânea. Nesse contexto, propõe-se, portanto, uma investigação da prática (na prática) de um processo cênico que utiliza elementos presentes na cena expandida e na cena intermedial. Nesse sentido, busca-se compreender como a tecnologia, principalmente no campo da tecnologia da imagem, pode influenciar positivamente as criações no campo da Cena Teatral Contemporânea.

Como já apontado anteriormente, entende-se por cena expandida, segundo Monterio como:

Aquela que não se circunscreve apenas ao fazer teatral, como àquele associado aos modos de produção e recepção teatrais convencionais, mas também se articula diretamente a áreas artísticas distintas, em uma espécie de convergência que tangencia conhecimentos oriundos das artes cênicas, visuais, das mídias audiovisuais, da performance, da dança, da literatura, da fotografia. (2016, p. 40).

Já a respeito da Cena Intermedial, podemos entender, segundo Oliveira, Isaacsson e Biasuz (2017), a partir da relação da noção de intermedialidade aplicada a cena teatral, que se dá por meio das "relações criadas a partir das correlações entre mídias, surgindo desses vínculos variadas possibilidades de efeitos estéticos". (2017, p. 602).

Desse modo, esta pesquisa busca traçar uma experimentação a partir desses dois pressupostos teórico-práticos, tendo como cerne a ideia da pesquisa guiada pela prática (practice as research e/ou recherche creation) e nesse sentido.

Tendo em vista que como resultado desta pesquisa se buscou proceder numa análise das práticas artísticas desenvolvidas em laboratório de criação, optou-se por investir em uma metodologia que visa a prática como pesquisa (practice as research) ou pesquisa criação (recherche creation). No campo das Artes Cênicas, essas metodologias inserem a prática no centro do processo e nesse sentido, aguçam o olhar dos pesquisadores para o desenvolvimento de procedimentos e protocolos entorno desta prática. Assim, estas metodologias de pesquisa em Arte, visam a criação de uma materialidade para a sua posterior análise, visto que são por natureza, são pesquisa-guiadas-pela-prática.

No Brasil, alguns pesquisadores se dedicam ao estudo desses procedimentos metodológicos, estando presentes em inúmeras e recentes pesquisas no campo da cena teatral. Fora do Brasil, existe um trabalho forte a partir desse tipo de investigação, tendo como referência, importantes autores cujas origens vão desde os Estados Unidos, França e Canadá, sendo estes fortes polos de pesquisas que se valem dessa abordagem metodológica.

Sylvie Fortin e Pierre Gosselin, professores da Universidade de Québec em Montreal, escrevem o artigo intitulado *Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico*, onde refletem sobre questões caras ao campo artístico, que diz respeito ao "que é, do que poderia ser, ou ainda, do que será a pesquisa em artes dentro da Academia" e complementam, ainda com a questão: "o que é pesquisa em artes?" (2014, p. 7).

Segundo os autores, existem três desdobramentos possíveis no que diz respeito à pesquisa dentro do campo das artes no âmbito da academia: as pesquisas *sobre as artes*, as pesquisas *para as artes* e as pesquisas *em artes*. Apesar de uma aparente proximidade entre essas categorias de pesquisas, devemos levar em consideração que historicamente as duas primeiras formas de pesquisar em artes foram amplamente praticadas, gerando inclusive uma condição de subjugamento da terceira possibilidade de pesquisa perante as duas primeiras. Segundo os autores, “esta última categoria é a mais controversa, pois ela mistura teoria e prática ao longo do processo criativo e no objeto de arte.” (FORTIN e GOSSELIN, 2014, p. 01).

Com isso, há de se admitir que exista ainda uma predominância da hegemonia de metodologias pautadas no modelo quantitativo/positivista, modelo este que esteve no domínio epistemológico da prática de pesquisa. No ponto de vista dos autores em questão, tais modelos se dão enquanto verdadeiros paradigmas da pesquisa e, enquanto modelos rígidos, condicionam e ditam a condução do conhecimento. (FORTIN e GOSSELIN, 2014, p. 01).

Em contraponto a este modelo positivista da pesquisa, temos a abordagem pós-positivista/qualitativa, como aponta Fortin e Gosselin:

O paradigma pós-positivista /qualitativo postula a existência de múltiplas construções da realidade segundo os pontos de vista dos pesquisadores. Ele difere do paradigma positivista quanto à crença de que o conhecimento não pode ser separado do investigador. Partindo do pressuposto de que a realidade é uma construção social e cultural, os indivíduos só podem compreender e representar realidades através de símbolos. (2014, p. 03)

O campo da pesquisa em artes, no geral, parte do modelo pós-positivista/qualitativo tendo como pressuposto a ideia de que a realidade pesquisada é resultado de relações sociais e culturais e que, esta, está intrinsecamente ligada ao ponto de vista do pesquisador, pois diz respeito aos processos ligados à experiência, e como afirma os autores, que estão no campo dos aspectos individuais, subjetivos e intersubjetivos.

Olhando retrospectivamente, o desenvolvimento da pesquisa pós-positivista revela que na década de 1980, muitos cientistas sociais sentiram-se limitados com a ortodoxia acadêmica. Eles começaram a questionar a objetividade, neutralidade, imparcialidade e distância que o pesquisador supostamente preserva do objeto de estudo. Eles desejavam expandir as formas de expressar a complexidade do mundo humano. Estavam à procura de uma alternativa para a pesquisa positivista. Uma vez que os cientistas sociais observavam como

os artistas, algumas vezes, abordavam questões sociopolíticas e confrontavam espectadores com suas obras de arte, começaram a infundir os processos artísticos e as formas de arte nas investigações em ciências sociais. (FORTIN e GOSELIN, 2014, p. 04)

Nesse sentido, diferente do modelo positivista/quantitativo, o modelo pós-positivista/qualitativo se distancia da ideia da realidade pesquisada separada da realidade do pesquisador, mantendo com isso um distanciamento entre o pesquisador e o que por muito tempo foi chamado de objeto de pesquisa. A segunda abordagem aqui colocada, leva em consideração a realidade subjetiva que se confunde com a própria realidade do pesquisador e nesse sentido, desvincula a ideia de um objeto de pesquisa, uma vez que desconsidera a realidade pesquisada com questão a parte da realidade do sujeito pesquisador. Admite-se, portanto, não mais um objeto de pesquisa, mas talvez uma relação muito mais próxima de um *sujeito* – pois leva em consideração a subjetividade e a multiplicidade dos processos investigados.

Ainda nessa perspectiva de pesquisa, considera-se que os dados podem ser produzidos durante o processo de pesquisa, diferentemente da abordagem que considera que os dados já estão dados na realidade pesquisada, tendo o pesquisador a função de revelar enquanto resultados, os dados implícitos naquele contexto. Ao contrário dessa relação, na abordagem pós-positivista/qualitativa, a realidade é flexível e moldável, se distanciando da rigidez dos métodos positivistas/quantitativo.

Com isso, podemos perceber que as pesquisas que tem como pressuposto os modelos pós-positivistas, surgem enquanto anseio dos pesquisadores em trazer em sua produção uma abordagem menos dura e distanciada de suas realidades, questões que dizem respeito aos modos de produção artísticos. Nesse sentido, a investigação por meio da prática e da produção artística passa a figurar enquanto potente procedimento de pesquisa, alcançando os mesmos patamares antes ocupados apenas pelo discurso teórico expresso por meio de textos acadêmicos. Nos novos modos de pesquisar, que levam em consideração o aspecto sensível da prática artística, os resultados passam a ser expressões não somente enquanto texto, mas se dão enquanto a própria obra. No contexto dos autores anteriormente citados, esses resultados são chamados de tese-criação. Assim, “o resultado final de uma tese-criação

implica tanto em uma obra de arte quanto em um produto baseado em texto” (FORTIN e GOSELIN, 2014, p. 06).

Contudo, é importante deixar claro que essa abordagem de pesquisa não propõe uma inversão nos modelos hegemônicos, onde as pesquisas dos processos práticos sobressaiam às discussões teóricas, mas diferente disso, busca uma relação desierarquizada dos modelos de pensamento e com isso, colocam em igual condição as investigações práticas e teóricas na pesquisa em artes.

Quando estão envolvidos em uma tese-criação em artes, os alunos formulam a sua própria questão de pesquisa e a respondem através de um processo interativo entre exploração prática de sua *artform*, seu fazer artístico, e compreensão teórica do que está em questão em seu projeto específico. Cursos de metodologia de pesquisa oferecem uma oportunidade para uma relação dialógica entre teoria e prática, sem que uma esteja subordinada à outra. (FORTIN e GOSELIN, 2014, p. 07)

A partir dessa perspectiva, cada vez mais nos deparamos com pesquisas cujos seus procedimentos metodológicos são elaborados a partir da prática artística investigada, ou seja, afastando-se gradativamente das teorias exógenas para justificar determinada investigação. Esse novo olhar sobre a prática da pesquisa propõe um olhar para interior do fazer artístico. Em outras palavras, o caminho percorrido nessa lógica, parte da premissa de que os artistas possuem saberes operacionais que devem ser explicitados por meio da elaboração de procedimentos metodológicos que valorizam uma teorização de dentro para fora de seu fazer artístico.

Diante disso, propomos na pesquisa aqui apresentada, traçar uma investigação que se dê por meio da pesquisa da prática para com isso elaborar uma escrita de uma teoria endógena do processo, ou seja, que considera os processos artísticos enquanto elemento central da pesquisa. Levando em consideração que esta pesquisa traz como referência questões da tecnoestética, termo cunhado por Gilbert Simondon e discutido por Fernanda Areias de Oliveira em sua pesquisa de doutorado, cujo a apresentação breve de seus pressupostos foi feita no capítulo anterior e que trataremos com maior ênfase no capítulo posterior a esse, fica mais clara a necessidade de se pensar processos de pesquisa cuja potência está presente no fazer, tendo em vista a relação tecnoestética que segundo Oliveira, “é no desejo tátil e do experimento sensório

motor que a mesma irá se colocar” (OLIVEIRA, 2016, p. 95). Assim, as investigações acerca dos processos tecnopoéticos de criação, tendo como foco a cena expandida e a cena intermedial, caminham sob o ponto de vista de uma pesquisa da prática da (na) prática.

4.1. Meio como ponto de partida

Cada vez mais pesquisas no campo das poéticas e processos de criação estão surgindo à medida que pesquisadores de diversos lugares do Brasil se voltam para realizarem investigações que tentam dar conta de traçar reflexões acerca de como artistas se engajam na elaboração e construção de suas obras.

As ditas pesquisas em processos de criação muitas vezes se detêm a investigar a processualidade que se deu na obra ou mesmo a processualidade que possibilitará a construção desta obra, ou seja, muito se tem investigado na perspectiva dos meios para uma realização.

A pesquisadora Cecília Almeida Salles da Universidade de São Paulo - USP, por exemplo, ao elaborar sua crítica genética, aponta para a pesquisa dos processos de criação em arte, analisando os mecanismos que possibilitam a instauração do que ela chama de redes de criação. Assim, a pesquisadora propõe um olhar externo acerca do processo, o que poderíamos dizer, uma pesquisa [de arte].

Por outro lado, pesquisadores se voltam para uma pesquisa que enxerga no próprio processo a sua investigação, se deslocando de lugar de observador e analisador externo para sujeito que ao vivenciar o processo, instaura também procedimentos de pesquisa.

Desta forma, estes pesquisadores demonstram-se em uma pesquisa [na arte].

Nessa reflexão que a obra *O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes visuais*, organizado pelas pesquisadoras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Blanca Brites e Elida Tessler (2002) se dá, reunindo uma série de textos resultantes de investigações que enxergam a

pesquisa em Artes enquanto o momento próprio de criar e que percebem o forte vínculo entre o pensar e o fazer (BRITES e TESSLER, 2002, p. 11).

Estes pesquisadores, na ocasião do III Colóquio Internacional de Artes Plásticas que concentrou suas discussões em torno da metodologia de pesquisa em Artes Visuais, trouxeram reflexões pertinentes à relação ao processo de criação. Estas reflexões denotam uma relação cabal em torno da temporalidade na pesquisa em processo de criação que vai direcionar o pensamento para a seguinte questão:

De onde partir na pesquisa de processo?

O artista plástico e professor na Universidade de Paris I-Pantheón/Sorbonne, Jean Lancri abre o livro com um texto que tenta responder exatamente a esta pergunta e é categórico ao dizer que partimos “do meio de uma prática, de uma vida, de uma saber, de uma ignorância”, ou seja, em um processo de criação partimos do meio e assim reforçam as autoras da obra ao dizerem que “quando conseguimos visualizar o meio como ponto zero, isto é, lugar de início dos riscos inevitáveis e motivadores de cada pesquisa, já obtemos um efetivo andar” (LANCRI apud BRITES & TESSLER, 2002, p. 14)

E é exatamente próximo do ato de andar, caminhar que se dão as pesquisas que tem por base a prática, uma vez que este percurso se mostra enquanto um trajeto criativo traçado tanto para a efetivação do encontro entre artistas, como também com isso se dar a construção de uma obra. Trajetos enquanto “caminhos a escolher, quando todos são possíveis”, “inevitáveis as bifurcações, os desvios, as pontes, as derivas do andar” (BRITES & TESSLER, 2002, p. 14)

Lancri intitula esse seu alerta por começar pelo meio como uma apologia da posição mediana. Ele costumeiramente ao ser indagado sobre por onde começar, responde: “muito simplesmente pelo meio” (LANCRI, 2002, p. 18). Outro pesquisador que contribui com o livro apontado anteriormente é Helio Fervenza. Ele dialoga diretamente em sua fala com a ideia do processo criativo que se inicia pelo meio e diz que:

O caminho está indissociavelmente ligado ao caminhante e a seu andar [...] daí a dificuldade de traça-lo à priori, sem que esse

trajeto inicial não seja revisto, alterado, modificado a todo instante. (FERVENZA, 2002, p. 13)

Desta forma, a ideia de trajeto criativo sob o ponto de vista da pesquisa guiada-pela-prática, o meio se apresenta em diversos momentos em que o recomeçar se dá naturalmente pelo fluxo criativo incessante da obra em processo, dando com isso jus à relação do meio como ponto zero na pesquisa em processos de criação.

Assim, deve-se levar em consideração que, metodologicamente, os processos de pesquisa que se valem da prática como procedimento, estão susceptíveis a um modo de operação que rompe os moldes normativos da pesquisa científica clássica, desconstruindo relações cronológicas antes fixas, mas, que a partir dessas abordagens, transitam por todos os momentos do processo, revisitando cada etapa da criação na busca pela compreensão das suas relação com o trajeto criativo que nesse sentido é a pura potência de um *vir a ser* que se modifica a cada revisitar.

Nesse sentido, a questão do meio como começo na fala do pesquisador acima referenciado, mostra ainda na perspectiva das pesquisas guiadas-pela-prática dentro das universidades que se colocam no limiar entre o conceitual e o sensível e desse modo, se colocam no meio desses dois territórios. Essa prática enquanto pesquisa estaria ainda colocada entre teoria e prática, entre a razão e o sonho. Ele alerta que o trabalho de pesquisar a (na) prática se dá em uma constante operação de transito entre esses registros.

Assim como apresentado no início desse capítulo, essas pesquisas que enxergam o meio com o ponto de partida, ou seja, as pesquisas que tem na prática sua operação, exigem do pesquisador uma articulação entre a produção artística e a produção textual. O próprio autor nos fala sobre a força que a palavra *articulação* tem dentro desses processos de pesquisa, pois para ele o trabalho do pesquisador no campo das pesquisas guiadas-pela-prática está na possibilidade de articulação entre processos sensíveis, experimentais ou artísticos e a escrita de uma reflexão desses mesmos processos. Portanto, a pesquisa se encontra no meio de uma materialidade sensível e o discurso firmado a partir da experimentação dentro dessa mesma materialidade.

Nessa perspectiva metodológica que coloca o como lugar de potência na pesquisa dos processos artístico, lançamos mão dos aspectos inerentes à pesquisa das práticas cujo a realização se dá por meio da intermedialidade. Levando em consideração os aspectos levantados, podemos entender a construção poética na cena expandida e da cena intermedial como uma operação que se circunscreve no meio, numa relação de constante articulação entre duas realidades que ao dissolverem os territórios de uma realidade sensível e uma realidade técnica se posicionam em um entre lugar onde admite-se produzir poeticamente por meio de dispositivos e protocolos digitais.

É perceber o lugar do meio dessas duas realidades que ora enxerga no maquínico a possibilidade de criar respostas sensíveis para seus processos técnicos, ora vê na realidade criativa do fazer artístico processos altamente complexos que se potencializam ao serem atravessados pelos objetos técnicos. Assim, essa relação de articulação entre realidade sensível e realidade maquínica, “sugere que o uso do objeto técnico estimularia o prazer estético” (OLIVEIRA, 2016, p. 95).

Considerar a potência do meio enquanto ponto de partida em uma pesquisa cujos processos investigados se dão por meio da intermedialidade na cena contemporânea, pressupõe uma articulação intensa entre técnica e estética.

No domínio do teatro, a técnico-estética nos remete às criações onde a competência da técnica é um dos grandes potencializadores da narrativa. Tratamos aqui da hipótese de estarmos desenvolvendo um segmento narrativo, acoplado a dramaturgia e encenação. Este por sua vez seria do domínio técnico-estético, gerando acoplamentos de sentido à cena, que só alcança sua completude com a execução da razão maquínica⁵⁴. Neste sentido, a conceitualização da obra é absorvida pela técnico-estética e materializada. Passa por processos de entendimento da matéria, cálculos, perspectivas que direcionam a trajetória da cena. (OLIVEIRA, 2016, p. 96)

Retomando para discussão Lancri, esses procedimentos que colocam estética e técnica em um lugar fronteiro de pesquisa, estariam próximos do que o autor encara, nesses modos de investigação em Artes, como os dois eixos por onde o artista-pesquisador transita, sendo eles o sonho e a razão. Em uma outra perspectiva é interessante pensar que esses eixos transitam entre si, possibilitando assim que os aspectos técnicos ganhem pulsões poéticas capazes de efetuar uma transição do objeto técnico para objeto estético, dando

novos sentidos no que diz respeito a sua função no mundo, quando desloca de uma função previamente concebida para uso puramente técnico e passa a se dar enquanto objeto munido de valores estéticos.

4.2. Pesquisa Performativa

Como já discutido acima, a prática da pesquisa esteve por muito tempo em meio a dois paradigmas que guiaram as investigações para campos distintos, uma vez levando em consideração o caráter de cada uma. Se por um lado a pesquisa positivista/quantitativa esteve presente em investigações cujos os resultados se mostram a partir de aspectos objetivos e que buscam a validação e comprovação a partir de dados, muitas vezes numéricos, por outro lado a pesquisa pós-positivista/qualitativa esteve presente na maioria das investigações no campo social, cultural e da educação, trazendo sempre discussões que vão permear o campo dos resultados expressos em texto.

Nesse sentido, tendo uma flexibilidade próxima do campo do sensível, a pesquisa qualitativa esteve amparando a maioria das investigação oriundas do design, das novas mídias e bem como da Arte e da educação. Contudo segundo o professor Brad Haseman, da Universidade de Tecnologia de Queensland, Austrália:

Ao longo da última década, muitos pesquisadores qualitativos têm chegado à mesma conclusão. Limitados pela capacidade das palavras para captar as nuances e sutilezas do comportamento humano, alguns pesquisadores têm utilizado outras formas simbólicas para representar suas reivindicações de conhecimento. (2006, p. 45)

O autor nos aponta para uma tendência da prática de pesquisa que se emancipa da dicotomia quantitativo e qualitativo e vai propor a aceitação de uma terceira vertente de pesquisa que tem na prática a condução de sua investigação, onde esta, (a prática) deixa de se mostrar apenas como método e passa a se estabelecer também enquanto objeto desta pesquisa. Assim, o autor aponta para um modo de pesquisa que é “conduzida-pela- prática” e nos fala ainda que:

A “prática” em “pesquisa conduzida-pela-prática” é essencial – não é um extra opcional; é a precondição necessária de

envolvimento na pesquisa performativa. É importante notar que, ao usar o termo performativa para definir esse campo de pesquisa, estou buscando ir além da maneira com que “performativa” está sendo usada atualmente na literatura de pesquisa. (HANSEMAN, 2006, p. 48)

Assim, a partir deste ponto de vista, da pesquisa “conduzida-pela-prática”, nos deparamos com a “pesquisa performativa”, que emerge da preocupação dos pesquisadores que se orientavam pela pesquisa qualitativa que em meio as tendências trazidas pelo o que Hanseman chama de “a vez da performance” (2006, p. 45) que vai alimentar este modo outro de investigação que mesmo tendo relação direta com a pesquisa qualitativa, se configura como uma terceira vertente, uma vez que estabelece modos investigativos que geram resultados que vão além de símbolos dados por texto, mas se abre para uma gama de possibilidades para a discussão de seus resultados.

Essa abordagem metodológica, segundo o autor estaria atrelada a um grupo de pesquisadores que se distribuem principalmente entre os campos das artes, das mídias e do design. Esses pesquisadores, segundo Hanseman, podem ser entendidos como guiados-pela-prática, uma vez que suas práticas cotidianas e profissionais mostram-se intrinsecamente ligadas aos processos laborais e experimentais, ou seja, dizem respeito ao fazer enquanto potência. Esses sujeitos são denominados pelo autor como “pesquisadores performativos” (2006, p.49).

Diferentemente das abordagens trazidas até então, a pesquisa performativa ou pesquisa guiada-pela-prática, não consideram a relação de articulação entre a prática artística e a escrita reflexiva sobre o processo.

[...]nos últimos anos, alguns pesquisadores tornaram-se impacientes com as restrições metodológicas da pesquisa qualitativa e sua ênfase em resultados escritos. Eles acreditam que aquela abordagem necessariamente distorce a comunicação da prática. Tem ocorrido um impulso radical para não somente colocar a prática no âmbito do processo de pesquisa, mas para guiar a pesquisa através da prática. (HASEMAN, 2006, p. 43)

Vale salientar a diferenciação desse tipo de pesquisa daquela que podemos chamar de pesquisas baseadas-pela-prática, uma vez que nela admite-se que o pesquisador performativo alcance, através de sua investigação prática, novas formas artísticas, como é o caso do trabalho do trata esta tese.

Avançando mais nos pressupostos desse modo de pesquisa, podemos trazer para a discussão o modo como essa abordagem se relaciona com o dito problema de pesquisa, fortemente presente em outros modos de investigação que não tem a prática como foco. Segundo Haseman, o problema de pesquisa nesses casos é substituído pelo que ele chamou de “entusiasmo da prática” (2006, p.44), que nada mais é do que pontos de partida empíricos que se apresentam enquanto elementos que propiciam ao pesquisador uma experiência emocionante ou até mesmo desregrada, que pode emergir inclusive de maneira idiossincrático. (HASEMAN, 2006)

Além disso, diz respeito aos pesquisadores-performativos a reivindicação por resultados que se deem em linguagem simbólica, desviando-se dos padrões normativos presentes nas pesquisas que expressam seus resultados em forma de números ou texto.

o romancista guiado-pela-prática afirma a primazia do romance; para o designer de interação 3-D, ela é o código de computador e a experiência de jogar o jogo; para o compositor, é a música; e para o coreógrafo, é a dança. (HASEMAN, 2006, p. 45)

Nesta mesma lógica, entendemos que a materialidade presente na cena teatral se apresenta como elemento da própria reflexão, não sendo, nesse caso, dependente de uma discussão apresentada em forma de texto. Valoriza-se, portanto, a potência de uma epistemologia da prática. Para tanto, surge uma questão bastante controversa no que diz respeito à uma dada validação desse tipo de pesquisa quando estamos falando sobre seu lugar no ambiente acadêmico. É condizente pensar que para se ter parâmetros de validação de uma pesquisa que se deu por meio de uma prática, nada mais adequado seria imergir em uma experiência capaz de possibilitar minimamente uma relação com a materialidade dessa prática, ou seja, “as pessoas que desejam avaliar os resultados da pesquisa também precisam experimentá-los de forma direta (copresença) ou indireta (assíncrono, gravado).” (HASEMAN, 2006, p. 45)

Os pesquisadores-performativos justificam sua opção pela materialidade prática em contraponto ao texto escrito, nos resultados de suas pesquisas por encararem as palavras como elementos limitados quando se deseja expressar a profundidade das questões humanas, que por meio da prática como discurso se utilizam de aspectos simbólicos para representar suas reflexões e o consequente

resultados destas. O cerne da questão está na possibilidade de, por meio desses pressupostos metodológicos, pode-se romper com a rigidez que carregam as formas escritas resultante das pesquisas, muitas vezes pautadas em suas restrições lineares e sequenciais.

Assim, quando os resultados da pesquisa são organizados como formas de apresentação, eles implantam dados simbólicos nas formas materiais da prática; formas de imagens fixas e em movimento; formas de música e som; formas de ação ao vivo e código digital. (HASEMAN, 2006, p.46)

Contudo, dentro do contexto do discurso de Haseman, o problema não está totalmente relacionado com os resultados de uma pesquisa que são expressos em forma de texto. Na verdade, o autor alerta para os formatos de texto que costumeiramente temos contato quando estamos na condição de leitor de uma dissertação de mestrado ou uma tese de doutorado cujo procedimento metodológico não leva em consideração a potência da prática como possível discurso crítico daquela pesquisa. O entrave, nesse sentido está nos paradigmas da escrita acadêmica cujo texto se apresenta de maneira rígida, linear e sequencial, que desvaloriza o uso das imagens (fixas ou em movimento), o som, a ação no espaço/tempo presente ou telepresente ou mesmo o código digital.

Quando uma forma de apresentação é usada para relatar uma pesquisa, pode-se argumentar que ela é na verdade um “texto” – da mesma forma que qualquer objeto ou discurso cuja função é comunicativa pode ser considerado um texto – e deve ser entendida como tal dentro da tradição qualitativa. No entanto, essa não é a visão universalmente aceita de “texto” utilizada para relatar a pesquisa dentro da tradição qualitativa. (HASEMAN, 2006, p.46)

Por isso, ao considerar as pesquisas guiadas-pela-prática, Haseman utiliza a expressão *performativa*, tendo como referência a obra do filósofo da linguagem britânico John Langshaw Austin (1911-1960). Ele nos fala que “para Austin, atos de fala performativos são enunciados que realizam, pela sua própria enunciação, uma ação que gera efeitos” (HASEMAN, 2006, p. 47). Para Haseman, na pesquisa guiada-pela-prática, o simbólico opera performativamente, “ele não só expressa a pesquisa, mas, nessa expressão, torna-se a própria pesquisa.” (HASEMAN, 2006, p. 47).

Voltando o olhar para o recorte desta pesquisa, no âmbito da tecnoestética que valoriza o prazer sensório-motor do uso do objeto técnico nas criações artísticas, indagamos como seria possível pensar as formas de expressão das pesquisas que se deem na relação do prazer sensorial do leitor,

tal qual o processo tecnoestético que se desvincula da mera contemplação e passa a valorizar o uso do objeto estético como propiciador do prazer estético? Assim, por mais que os resultados de uma pesquisa no campo da tecnopoética se deem em forma de texto, este por sua vez, comporta em si a possibilidade de dar ao leitor a experiência de participação assíncrona, na experimentação prática cuja pesquisa é guiada.

Ao pensarmos em uma pesquisa a criação cênica como elemento principal de uma investigação, e nesse caso, a própria prática como reflexão, devemos pensar na possibilidade de uma escrita que deixe explícito ao leitor, as nuances do procedimental, do uso sensório motor dos elementos cênicos e, nesse caso, dos objetos técnicos em toda sua potência tecnoestética.

É importante refletir, portanto, acerca de uma escrita que, mesmo que acadêmica, busque acessar elementos que deflagrem os processos poéticos nos quais aquela pesquisa se ampara e investiga. Contudo, não se trata de promover a exclusão do texto escrito enquanto possibilidade de apresentação dos resultados de pesquisa, mas de dar espaço dentro do texto, a elementos que carregam consigo a potência de uma escrita simbólica, não numérica e não textual, mas que se alia a escrita das palavras para promover, como apontado acima, uma experiência estética assíncrona do leitor perante a prática artística base da investigação.

Ao afirmarmos uma afinidade pelo campo das pesquisas guiadas-pela-prática, é provável que sejamos indagados a respeito de como é possível apresentar os resultados de uma pesquisa prática em forma de texto? De certo, essa é uma questão cara aos ditos pesquisadores-performativos, bem como motivo de importantes reflexões. Alguns artistas-performativos, ou seja, guiados-pela-prática, por muitas vezes apostam na produção do que se concebe como livro de artista. Essas obras, por sua vez, ultrapassam as fronteiras da palavra escrita e dão possibilidade de trazer na sua composição dispositivos poéticos capazes de operar sensivelmente na experiência de leitura. Esses artistas, diferentemente da proposta da pesquisa performativa de Haseman, não excluem totalmente a palavra escrita, mas une-a ao elemento simbólico que carrega consigo a performatividade daquela pesquisa.

Dentre muitos exemplos de livros de artista, podemos trazer como exemplo a obra *Olho desarmado* da pesquisadora e artista brasileira, professora

da Universidade Federal da Bahia, Sônia Rangel. Trazemos esta obra para discussão tendo em vista que, além de se dar como um livro de artista, que apresenta juntamente com texto escrito em palavras, uma série de imagens que apresentam simbolicamente questões da pesquisa não possíveis de serem ditas por meio da escrita textual, o fato de que a própria questão que trata o livro ser referente a uma ideia de pesquisa que tem como pressuposto a investigação por meio de uma prática artística. Nessa obra, Rangel apresenta a ideia de *Trajeto Criativo* como o processo pelo qual o artista experimenta poeticamente para produzir reflexivamente acerca de uma questão.

4.3. A noção de Trajeto Criativo em Sônia Rangel

Nessa perspectiva das pesquisas que encontram na prática seu campo de investigação, trago para a discussão alguns escritos da pesquisadora e artista brasileira Sonia Rangel (1948-), especificamente quando a autora discorre sobre a noção de *trajeto criativo*, levantando perquirições alusivas à pesquisa em artes, às artes em pesquisa e à arte de pesquisar.

Segundo Rangel a relação de trajeto criativo apresentado em sua obra/livro artístico *Olho desarmado* está diretamente ligada ao que ela estabelece enquanto uma operação poética que vem sendo acionada durante todo o seu percurso enquanto artista-pesquisadora.

Assim, muito do pensamento trilhado pela autora é estabelecido por meio da tentativa de “compreender e instaurar os pensamentos ‘das’ e ‘nas’ ações” (RANGEL, 2015, p. 04, destaques originais). Assim, busca-se entender estas ações no campo das operações poéticas circunscritas no âmbito do fazer artístico. Tal objetivo equivale a uma relação aproximada ao conceito de *poiéses*¹⁴ i.e., de criação de algo enquanto um fazer, uma produção, sendo,

14 Para a professora de filosofia da Universidade Federal do Pará – UFPA, Jovelina M. Ramos de Souza, *poiéses* vem a denotar, etimologicamente, uma “Expressão originária do verbo poiéo (fabricar, executar, confeccionar), [daí que] poiésis traduz-se por fabricação, confecção, preparação, produção.”. E, prevenindo mal-entendidos, quota Benedito Nunes [(1989)]: “Todavia, um ‘produzir que dá forma, um

portanto, a pesquisa poética uma produção cuja obtenção de um objeto poético é a meta a se alcançar. Para tanto, antes de entender a proposta contida na proposição de trajeto criativo defendido por Rangel, faz-se necessário, inicialmente, entender a própria noção de trajeto.

A partir da experiência de leitura imagética do livro de artista da autora, é possível estabelecer quatro questões fundamentais acerca de Trajeto, a saber:

- 1) Confronto de todas as forças objetivas – subjetivas que atuam e se atualizam na obra

Nesse sentido, mais uma vez trazemos à tona a relação de uma capacidade de proceder em uma operação que gera um resultado poético, e nessa perspectiva o trajeto se faz quando no polo dessas operações agem essas forças, ora objetivas – quando se estabelecem metas claras do resultado perseguido – ora subjetivas – quando questões de âmbito sensível são incorporadas à criação, possibilitando desvios poéticos e dando suavidade aos aspectos mais técnicos do processo. Estas forças hibridizam-se e tomam corpo enquanto obra e por conseguinte operam em modo de ação.

- 2) Devir do sujeito

Nessa perspectiva, o trajeto confunde-se com a própria realidade do sujeito criador. É ele a zona de vizinhança entre aquele que faz (artista) e aquilo feito (obra). Ele não é apenas uma atualização de uma idealização, mas acima de tudo um desdobramento das potências de um sujeito no devir de uma obra por fazer.

- 3) Acontecimento, experiência

fabricar que engendra, uma criação que organiza, ordena e instaura uma realidade nova, um ser” (SOUZA, 2007, p.86).

O trajeto dentro do processo de criação se dá não menos como um acontecimento e uma experiência mesma do sujeito no caminhar que o leva ao encontro do objeto poético almejado. Assim, muito antes da obra concretizada, o sujeito se reconhece em um processo de investigação que por si só, antes mesmo da obra completa se dá a cada passo.

4) Diálogo entre a matéria poética e o psiquismo do criador

O trajeto também se faria numa relação entre a matéria poética e o psiquismo do criador, onde a obra, mesmo projetada previamente pelo criador, sofre interferências dos materiais e dos sujeitos que surgem durante o processo. Assim, o trajeto se inicia no confronto do idealizado com o realizado. Portanto, caminha no sentido das ações, como aponta Sonia Rangel, citada anteriormente.

A autora traz ainda o substantivo *trajeto* com significado abrangido pela perspectiva de Gilbert Durand, como sendo a “incessante troca que existe no campo do imaginário entre as pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas emanado do meio cósmico e social” (DURAND apud RANGEL, 2015, p. 09). Assim, tanto nas definições antes trazidas, bem como citando Durand, a ideia de trajeto em Rangel se mostra enquanto um processo de constante movimento, com a própria palavra sugere: um deslocamento.

Assim, neste sentido, pensarmos o trajeto como elemento chave da criação é pensarmos nele como um desencadeamento de processos que culminarão na gênese do produto poético. Esta ideia de movimento, que na perspectiva aqui abordada diz respeito ao percurso construído e principalmente percorrido entre, nas palavras de Rangel, quem faz e quem olha, visto a realização do que ela intitula como *objeto poético*, ou seja, a própria obra de arte resultante deste percurso, a qual, por conseguinte, chamaríamos de *trajeto criativo*.

Esse *trajeto criativo* instauraria, portanto, os meandros do *vir a ser da obra* uma vez entendido como um trajeto do que faz para quem olha, tendo, em seu

centro, o próprio objeto poético se relacionando com os elementos que o configuram. Segundo Rangel, seriam as fases do processo, por ela denominado *clave de autores*, o coeficiente influenciador dos pressupostos do trajeto criativo traçado e trilhado.

Dessa forma, entendemos a noção de *trajeto criativo* enquanto o próprio processo de criação artística. Contudo, não podemos pensá-lo como um caminho linear, um caminho regular de sentido único, ou uma via de mão única. Opostamente, devemos pensar o trajeto criativo como uma compilação de diversos trajetos, que caminham em direções diversas, atravessados e atravessando outros percursos que, à medida que se colocam a serviço de um sujeito criador, são processados no sentido de, coincidirem no que chamamos de *objeto poético*, ou seja, a própria obra artística, mesmo que percorrendo caminhos diversos.

Assim, o *trajeto criativo* se mostra em rede. Uma rede de afetações entre o *que faz* e o *que vê*. Uma rede que percorre caminhos cujo resultado, fruto da experiência desses sujeitos, é o *objeto poético*.

Trajeto poético, portanto, é o caminho da criação. Caminho este que põe em jogo a articulação dos processos pessoais de criação. É a própria experiência do criar e do refletir sobre a criação. É um caminho que se inicia pelo meio, que não se entrega a uma lógica temporal linear. Ele é atravessamento. Um campo expandido para a experiência pessoal e com outrem.

Em seu livro/obra artística, Rangel ao discorrer sobre a noção de *objeto poético*, nos fala que este constitui-se de uma constelação de imagens, uma obra poética, “um meso-cosmos que liga diversificadas formas e formatos” (RANGEL, 2009). Ela incorpora esta noção na própria estruturação de seu livro, quando apresenta a primeira parte do livro como seu objeto poético e esse traz consigo uma experiência sensório-visual, por meio de inúmeras imagens que são colocadas à experiência do leitor por meio de dispositivos poéticos por ela chamados de *secretos*. Esses dispositivos poéticos se desdobram literalmente das páginas do livro, revelando, além de imagens, poemas. Segundo a autora:

Os sete Secretos que compõem a primeira parte do livro configuram lugares-sensações, alvéolos de tempo-espço, de esquecimentos-memórias, lá onde uma pessoa pode encontrar-se com ela mesma – e já se redobra em duas – também lá, onde

apenas dois seres se encontram e não há testemunha para o seu cúmplice achado.

Os secretos abrigam o estranho e o precioso que se encontra e se perde nas solidões. (RANGEL, 2009, prefácio)

O trabalho de Rangel, apresenta um caminho possível para uma escrita de processo que possibilita uma experiência além da mera leitura de uma argumentação teórica, que dá margem para que leitor experiencie sensorialmente aspectos da obra cujo seu processo se deu enquanto pesquisa. Levando em consideração a abordagem da investigação da qual trata essa tese, esse olhar sobre a apresentação dos resultados da pesquisa que busca mesclar meios textuais com outras dimensões simbólicas, se aproxima da ideia de obra expandida, uma vez que perpassa pelo campo ampliado das linguagens escrita e artística. Nesse caso, a intertextualidade opera quando o texto escrito não dá mais conta de refletir as nuances da criação.

Ainda nesse sentido, tendo como campo de pesquisa a cena intermedial, admite-se a possibilidade de transmidialização dos resultados da pesquisa, que por meio das mais diversas ferramentas digitais que jogam com os aspectos do hipertexto, possibilitam atravessar o texto por imagens não somente estáticas, mas até mesmo em movimento, uma vez tendo a disposição tecnologias de *realidade aumentada*¹⁵, *realidade virtual*¹⁶, *hipertextualidades*¹⁷ diversas que podem ser incorporadas ao texto e com isso, tentar produzir um efeito sensorial assíncrono no leitor, que passa a proceder uma leitura que se mostra no campo ampliado, ou seja, uma leitura expandida. Aliando, portanto, o próprio modo de relação maquínica, é possível reportar, simular e até mesmo emular experiências vivenciadas na prática artística investigada, operando próximo dos processos trabalhados nas obras de campo expandido discutidas no capítulo anterior, cuja experiência do espectador pode ser alterada nos diferentes suportes que a obra se apresenta, mas que mesmo na sua singularidade, não deixa de se dar enquanto uma experiência que diz respeito à obra como um todo.

4.4. *Practice as research* (PaR)

¹⁵ É a interação entre informações virtuais e o mundo real através do uso câmeras ou sensores.

¹⁶ Ver página 78

¹⁷ É o nome dado a um texto que comporta consigo outras informações que podem ser acessadas pelo leitor a partir de um link ou botão de acesso.

A partir do levantamento realizado acima, acerca dos modos de pesquisa que buscam na prática sua realização, podemos perceber uma tendência cada vez maior de pesquisadores que optam pela prática artística como propulsora de suas investigações. Cada vez mais presente no discurso dos pesquisadores acadêmicos, a pesquisa guiada-pela-prática tem ganhando força nas últimas décadas. Espalhados pelo mundo, esses pesquisadores-performativos apresentam diversas nomenclaturas para suas práticas de pesquisa que se amparam na criação prática. Dentre elas podemos destacar termos como *pesquisa-criação*, *ciências artísticas*, *performance as research (performance como pesquisa)*, *pesquisa performativa*, *practice-led research (pesquisa guiada-pela-prática)*, *practice as research (prática como pesquisa)*, dentre outros. Esta última abordagem, vem sendo bastante difundida, estando presente, principalmente nas discussões acadêmicas de países de língua inglesa. *Practice as research*, que costumeiramente é apresentada simplesmente pela sigla *PaR*, se mostra como um campo amplo de possibilidades acerca da pesquisa cujo processo de criação é o mote para a investigação. A *PaR* pressupõe a utilização dos princípios e procedimentos artísticos como a própria realização da pesquisa acadêmica.

O diretor de pesquisa da *Royal School of Speech and Drama* da Universidade de Londres, Robin Nelson, apresenta uma obra singular no que tange os aspectos da *PaR*. Em seu livro *Practice as Research in Arts*, Nelson postula acerca de uma abordagem de pesquisa que se distancia daqueles modelos que a percebem enquanto uma realidade independente do pesquisador. Assim como os autores anteriormente citados, ele põe em destaque a necessidade de desconstruir os paradigmas de polarização entre teoria e prática dentro dos campos da pesquisa acadêmica.

Eu mapeei a presença de uma fenda binária entre teoria e prática na tradição intelectual ocidental desde Platão, dando destaque ao período referente a segunda metade do século XIX quando a trajetória do conhecimento culminou no que chamamos de "cientificismo". Essa é a noção de que a ciência nos dá certo conhecimento e pode um dia ser capaz de nos dar uma resposta firme a todas as nossas questões legítimas. (NELSON, 2013, p. 49 – tradução nossa)¹⁸

¹⁸ I have charted elsewhere the binary rift between theory and practice in the western intellectual tradition since Plato, so I propose here to pick the story in the latter half of the nineteenth century when

Diferentemente dessa abordagem binária entre teoria e prática, bem como se desvinculando da tendência cientificista, a proposta da *PaR* leva em consideração que a construção do conhecimento pode se dar por meio da experimentação prática. Por meio da abordagem da *PaR*, os processos artísticos podem elaborar seus próprios critérios de reflexão sem a dependência de argumentações científicas, teorias exógenas da prática, para obter suas reflexões. Nelson enaltece a experiência prática como potente meio de investigação.

Quero deixar claro de início o que quero dizer com *PaR*. A *PaR* envolve um projeto de pesquisa em que a prática é o método-chave de investigação e, no que diz respeito às artes, uma prática (escrita criativa, dança, trilha sonora / performance, teatro/performance, exibição visual, filme ou outra prática cultural) é apresentada como evidência substancial sobre uma questão de pesquisa. Em contraste com aqueles estudiosos céticos que rejeitam ou desprezam a *PaR* como insubstancial e carente de rigor, reconheço que os projetos de *PaR* exigem mais trabalho e uma gama mais ampla de habilidades para se engajar em uma pesquisa multidisciplinar do que processos de pesquisa mais tradicionais. Esses e, quando bem feitos, demonstram um rigor equivalente. Sou conhecido por orientar futuros doutorandos para abordagens mais tradicionais, já que um processo de *PaR* é difícil. De fato, para receber um doutorando em *PaR*, eu precisaria estar convencido de que a investigação proposta necessariamente envolvia conhecimentos práticos que poderiam ser demonstrados principalmente na prática - isto é, conhecimento que é uma questão de fazer e não abstratamente concebido e, portanto, capaz de ser articulado por meio de uma tese tradicional apenas com palavras. (2013, p. 8-9 – tradução nossa)¹⁹

No intuito de explicar os modos de operação do conhecimento prático, o autor propõe refletir a partir do exemplo do simples ato de andar de bicicleta. Segundo ele, o conhecimento sobre andar de bicicleta é nada mais do que andar

the enlightenment trajectory culminated in 'scientism'. This is the notion that science gives us certain knowledge and might one day be able to give us settled answer to all our legitimate questions.

¹⁹ Let me clear at the outset what I mean by *PaR*. *PaR* involves a research Project in which practice is a key method of inquiry and where, in respect of the arts, a practice (creative writing, dance, musical score/performance, visual exhibition, film or other culture practice) is submitted as substantial evidence of a research inquiry. In contrast to those sceptical scholars who dismiss, or look down upon, *PaR* as insubstantial and lacking in rigor, I recognize that *PaR* projects require more labour and broader range of skills to engage in multi-mode research inquiry than more traditional research processes and, when done well, demonstrate an equivalent rigor. I have been known to steer prospective PhD students towards more traditional approaches since a *PaR* process is tough. Indeed, to take on a *PaR* PhD student, I would need to be convinced that the proposed inquiry necessarily entailed practical knowledge which might primarily be demonstrated in practice – that is, knowledge which is a matter of doing rather than abstractly conceived and thus able to be articulated by way of a traditional thesis in words alone.

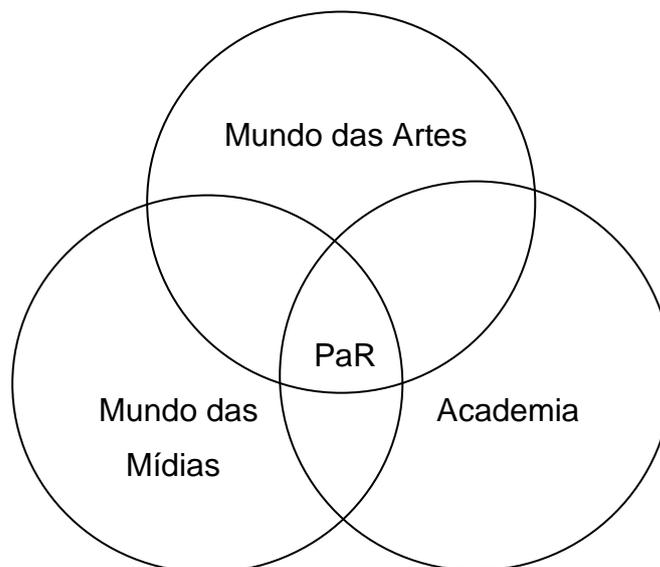
nela. Esse exemplo, aparentemente simplório, comporta em si a complexidade das questões acerca do conhecimento que, particularmente na academia, desconsidera a experiência prática como fundamento de pesquisa. As propostas de pesquisa que se valem da *PaR* na sua realização, partem do pressuposto que a prática se apresenta como parte significativa na reflexão sobre uma questão de pesquisa. Nesse sentido, cada vez mais as pesquisas no campo das artes e das mídias ganham espaço no cenário da pesquisa acadêmica, apresentando-se como evidências substanciais de pesquisa, de mesma importância daquelas oriundas de pesquisas de campos teóricos quantitativos ou qualitativos.

Po meio da *PaR*, espera-se a produção de resultados de pesquisas que desvinculam-se de reflexões simplesmente escritas, e dão vazão a apresentação de produtos finais dos mais variados formatos que podem ir deste à exposições, obras de arte digitais ao vivo ou em telepresença, *performances*, espetáculos de teatro e dança entre outros, que nesses casos valorizam a experiência de co-presença do, não mais somente leitor, mas fruidor do resultado da pesquisa, como também nos formatos duráveis como arquivos de vídeo, áudio ou obras digitais permanentes que nesses casos oportunizam uma experiência assíncrona do espectador acerca dos resultados da pesquisa.

Além dos ditos produtos artísticos que se apresentam como resultados finais das pesquisas práticas, outros documentos podem se mostrar enquanto resultados do processo, muitas vezes como forma de reforçar em forma escrita ou imagética a experiência vivenciada no efêmero e com isso se constituem de caderno de esboços, fotografias, diários de bordo, registros filmicos e etc. Tais documentos se dão enquanto escrita complementar da prática experienciada. Esses modos de apresentação dos resultados da pesquisa por meio da *PaR*, reforçam a ideia de que os processos escritos não conseguem em sua totalidade explicitar as nuances sensíveis de uma pesquisa de um processo artístico, uma vez que este está muito mais próximo de um jogo de criação subjetivo e simbólico do que de uma argumentação racional linear condizente dos resultados dados em forma de texto. Contudo, na *PaR* o jogo de criação subjetivo alcança a mesma potência investigativa que nos outros formatos mais rígidos.

Na perspectiva da *PaR*, Nelson admite que sua operação estaria amparada na confluência de três esperas que apesar de diferentes encontram-se interligadas. São elas *o mundo das artes, o mundo das mídias e a academia*:

Figura 13: Esferas interconectadas na constituição da PaR



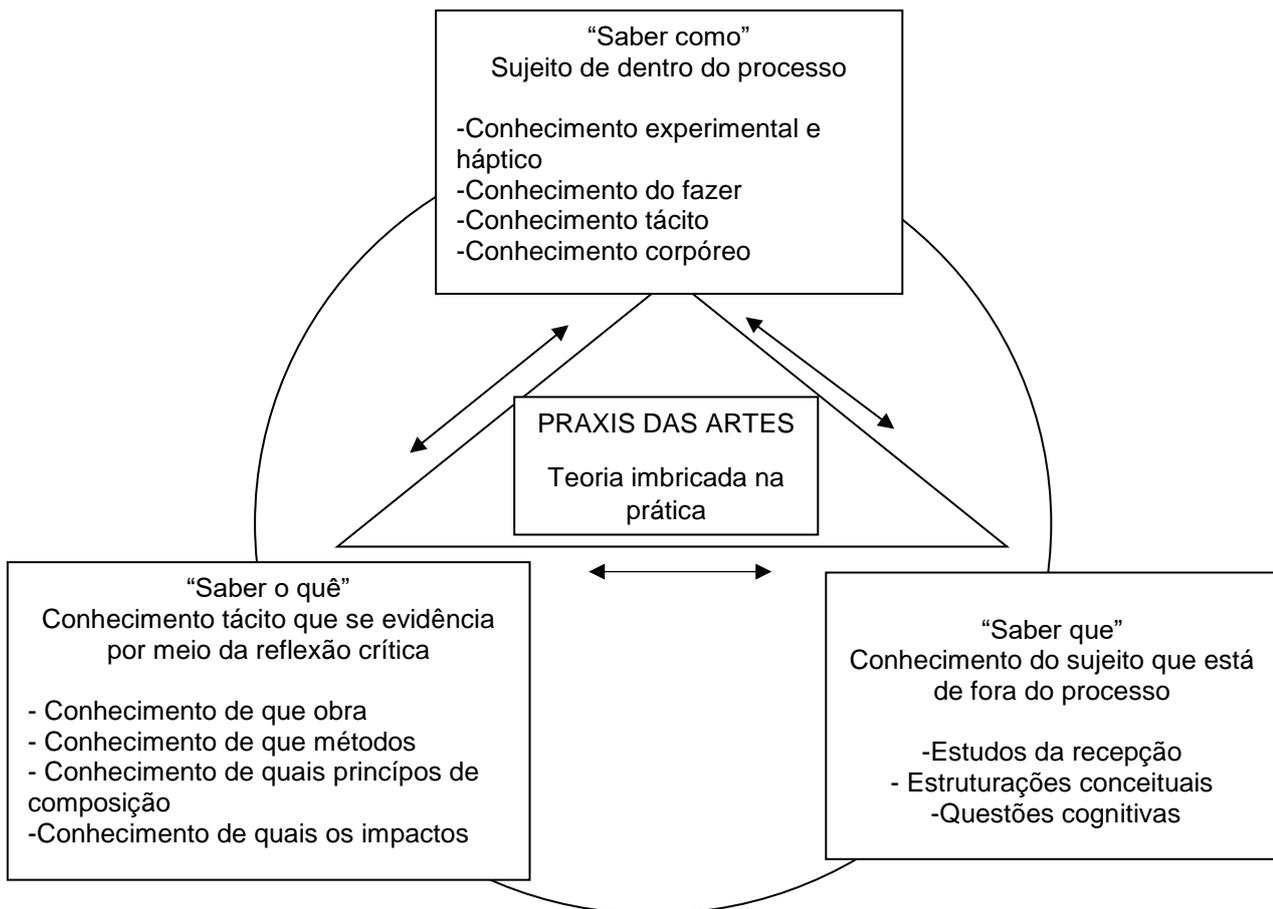
Fonte: Elaborado pelo autor, adaptação do original presente no livro de Robin Nelson

Essa confluência de esferas, que na visão de Nelson, se apresenta apenas como um recorte de uma constelação maior de esferas interconectadas, estaria na composição das metodologias que se utilizam da *PaR* em suas investigações, sendo apontada como um sintoma inevitável da presença cada vez maior de artistas, seja das artes ditas mais tradicionais, seja do campo dos trabalhos artísticos que utilizam as mídias como suporte e material de criação, dentro das academias.

Metodologicamente, a *PaR* se apresenta de modo multidisciplinar, levando em consideração a articulação de modos distintos de conhecimento que dialogicamente comunicam-se entre si oportunizando uma abordagem dinâmica de saberes que vão desde o conhecimento do sujeito que se encontra dentro do processo (*know-how 'insider'*) - que leva em consideração aspectos dos saberes experimentais, hápticos, do fazer (*performative knowing*), tácitos e corpóreos, o conhecimento do sujeito que está de fora do processo (*know-that 'outsider'*) - que leva em consideração os estudos da recepção, as estruturações conceituais e as questões cognitivas e por último o conhecimento decorrente do conhecimento tácito que evidencia por meio da reflexão crítica – que leva em consideração o conhecimento dos modos de fazer, seus procedimentos e princípios de composição e os impactos desse fazer. Essa relação entre saberes,

que tem como articulação o *saber como*, o *saber o quê* e o *saber que*, conjugam-se na construção do que Nelson apresentaria como a praxis das artes, ou seja, uma teoria imbricada na prática, o que alicerça a ideia de *Practice as research* (PaR).

Figura 14: Diagrama do modelo epistemológico multidisciplinar para a PaR



Fonte: Elaborado pelo autor, adaptação do original presente no livro de Robin Nelson

Nelson reconhece ainda a *PaR* como uma metodologia que se desvinculando dos modos tradicionais e rígidos de pesquisar das ciências clássicas, que colocam em evidência a validação por meio de amostras, registro e análise de dados, cálculos estatísticos e postulação de teoremas e axiomas próprios do modelo positivista, está aberta a processos menos engessados, que privilegiam a experiência como propulsora da investigação. O autor chamaria a atenção para uma noção de conhecimento muito menos rígida, que irá chamar, tomando como mote a fala da *performer* Marina Abramovich, de conhecimento líquido. Isto posto, é possível perceber nos escritos de Nelson, o uso de termos

como conhecimento tácito²⁰ e conhecimento háptico²¹ que dificilmente ocorreria em outros modelos metodológicos mais tradicionais. Os modelos rígidos de pesquisa desconsideram a experiência quando esta não se sujeitou à criteriosas e sistemáticas comprovações, ou seja, a experiência é incerta diante do paradigma positivista da observação, do teste e posterior validação.

Por outro lado, a supervalorização da experiência nos campos alheios aos da ciência clássica, poderia de certo modo induzir a uma desconfiança nos outros campos de conhecimento. Por exemplo, as ciências humanas, menos exigente de comprovações por meio de dados objetivos (positivismo), levam em consideração as relações de proximidade entre sujeito e objeto de pesquisa, entendendo este não mais como dois polos cuja separação é necessária para um resultado de pesquisa coeso e livre de dúvidas argumentativas pelo fato de não se dar por meio de testes de validação. Contudo, até mesmo no campo mais científico, do ponto de vista das ciências exatas, cada vez mais dá-se espaço para modos subjetivos de compreensão da realidade, sem a necessidade de se enquadrar nos rigores de uma normatividade científica. Nelson exemplifica essa virada da ciência para uma abordagem subjetiva ao citar a mecânica quântica, que deste seu advento esteve desafiando eficazmente os pressupostos epistemológicos do método científico newtoniano clássico, por exemplo.

Continuando em busca da verdade, a ciência nos séculos XX e XXI tornou-se mais cautelosa em suas descobertas, particularmente no reconhecimento de uma inter-relação inefável entre os objetos e os sujeitos que os observam. Em respeito ao rigor da lógica científica, Popper foi influente ao propor que os cientistas especificamente procurassem falsificar suas inferências indutivas, uma vez que é metodologicamente mais seguro desafiar as verdades que achamos que sabemos ao buscar ativamente contra-exemplos.(NELSON, 2013, p.50 – tradução nossa²²)

²⁰ Tudo aquilo que não é formalmente expresso, ou seja, um modelo individual e subjetivo de conhecimento.

²¹ Sinônimo de tátil, palpável, ou seja, o conhecimento adquirido por meio da sensibilidade tátil.

²² Through continuing in pursuit of truth, science in the twentieth and twenty-first centuries has become much more cautious about its findings, particularly in the recognition of an unavoidable interrelation between objects and the subjects who observe them. In respect of the rigour of scientific logic, Popper has been influential in proposing that scientists should specifically seek to falsify their inductive inferences since it is methodologically more secure to challenge the truths we think we know by actively seeking counter-examples.

Desse modo, Nelson enfatiza a questão de que a subjetividade humana está diretamente ligada à produção de conhecimento. Para o autor, metodologicamente, a *PaR* caminha para um modelo de suavização dos modos de pesquisa em uma trajetória que vai em direção à liquidez, como apontado acima, mas que pode mesmo assim, desenvolver seus próprios critérios de credibilidade e rigor, próprios de uma pesquisa guiada-pela-prática.

4.5. Sobre o aspecto laboratorial da pesquisa

No campo acadêmico francofônico, nas últimas décadas, o termo pesquisa-criação vem ganhando espaço nas discussões. A professora de Estudos Teatrais na ENSATT (Escola Nacional de Artes e Técnicas Teatrais de Lyon - França), Mireille Losco-Lena, contribui significativamente na compreensão das questões que permeiam as investigações no campo da prática artística, nesse caso, especificamente no campo da cena teatral, na passagem do século XX ao XXI. Como discutido acima, a pesquisadora francesa também se debruça sobre a construção de alicerces epistemológicos para uma pesquisa que tem por direcionamento a experiência prática da criação.

A pesquisa teatral será definida aqui como uma prática artística que pode ser reconhecida tanto pelo mundo da arte quanto pelo mundo acadêmico, e deliberadamente inscrita nesse duplo processo de reconhecimento. O critério aqui é que a pesquisa se desenvolve em uma área de intersecção entre dois mundos tradicionalmente muito diferentes; é uma atividade projetada como uma interface entre eles. Entretanto, como mostra Henk Borgdorff, essa interface não é um dado "natural", mas o fruto de uma negociação entre o mundo artístico e as universidades; essa negociação está sempre evoluindo e, no momento, está longe de ser fechada. (LOSCO-LENA, 2017, p.14 – tradução nossa²³)

Losco-Lena, a exemplo dos demais pesquisadores apresentados até então, reforça em sua fala que a questão da pesquisa que tem na prática a sua realização, tem se firmado como um deslocamento dos moldes tradicionais de

²³ On définira ici la recherche théâtrale comme une pratique artistique susceptible d’être reconnue à la fois par le monde de l’art et par le monde universitaire, et délibérément inscrite dans ce double processus de reconnaissance. Ce qui fait critère ici, c’est que la recherche se développe dans une zone d’intersection entre deux mondes traditionnellement très différents ; elle est une activité conçue comme une interface entre eux. Or, comme l’a montré Henk Borgdorff, cette interface n’est pas une donnée « naturelle » mais le fruit d’une *négociation* entre le monde artistique et les universités; cette négociation est toujours évolutive et elle est, à l’heure actuelle, loin d’être close.

investigação que por muito tempo permeou o ambiente acadêmico, para com isso construir um novo paradigma que, valorizando o conhecimento construído por meio da prática, cada vez mais adentra as universidades.

Na perspectiva apresentada pela a autora, onde os campos artísticos e acadêmicos se inter cruzam, é necessário repensar inclusive a própria definição de *pesquisa*. A pesquisa-criação, portanto, vai criar fissuras na compreensão da pesquisa que carrega ainda a herança positivista, cercada de rigorosos processos sistemáticos de validação científica. A noção de pesquisa, portanto, se reconstrói, sob o ponto de vista de Losco-Lena a medida que os processos artísticos se firmam no território acadêmico. Nesse processo, cujos os territórios da arte e da academia borram suas fronteiras, uma desterritorialização opera em uma nova territorialização que considera, nessa abordagem, o conhecimento sensível enquanto potência.

Nesse sentido, a pesquisadora francesa apresenta sua reflexão em torno de três aspectos no campo da pesquisa teatral que estiveram presentes nesta prática artística a partir do final do século XIX. Os três aspectos apresentados dizem respeito à prática do laboratório, da experimentação e da experiência. O aspecto laboratorial apontado por Losco-Lena diz respeito a tendência verificada na prática artística do início do século XIX, que ganhou força no decorrer das décadas, cuja prática teatral está pautada não mais somente na produção de espetáculos como objetivo maior, mas no trabalho descomprometido com o produto final, onde busca-se investigar aspectos de processos de reelaboração de práticas, na construção de novas abordagens metodológicas e na experimentação estética. Nesse caso, é notável a incorporação no léxico da prática teatral de vocábulos antes pertencentes somente as ciências experimentais. Nesse aspecto, no trabalho laboratorial, do ponto de vista da pesquisa, o processo de criação passa a se configurar como objeto de investigação.

Os aspectos da experimentação e da experiência dizem respeito a tendência das duas últimas décadas do século XXI, no caso específico da França, onde o teatro passa a ser encarado por determinados artista-pesquisadores enquanto um dispositivo para a experimentação e para a experiência tanto heurísticas como epistêmicas. No campo heurístico, o aspecto

da experimentação ganha força, uma vez que diz respeito a capacidade de elaborar soluções por meio da experiência, tendo como questão chave a presença da criatividade.

Tendo em vista que os processos criativos em teatro caminham paralelamente aos critérios formais da pesquisa acadêmica, a heurística nesse caso daria conta de desvendar a complexidade do trabalho artístico, que deslocados dos processos científicos, suprem a falta de dados objetivos típicos da ciência clássica, uma vez que dá margem à processos subjetivos, que dentre outros aspectos, levam em consideração aspectos sinestésicos e sensoriais. Ainda nessa perspectiva, a experiência é levada a um grau de importância substancial, uma vez que considera não somente o experienciar do artista, mas de um conjunto complexo que envolve obra, interpretes e a audiência.

Dessa forma, ao admitirmos uma pesquisa pautada na prática teatral, levamos em consideração uma posição de interface da arte perante a academia, que nas palavras de Losco-Lena, ao citar o professor de teoria da pesquisa em artes, Henk Borgdorff, nos fala que nesse sentido, a pesquisa por meio da prática artística se dá por meio de um trabalho de fronteira que envolve campos tradicionalmente concebidos como heterogêneos, como por exemplo, o território da criação artística e o território institucionalizado e acadêmico (LOSCO-LENA, 2017).

Esse território fronteiro das artes e da academia parte de uma negociação epistemológica, onde a arte busca legitimar sua lógica própria que mesmo desviando da padronização própria da ciência, passa aos pouco a ser reconhecida enquanto autentica operação de investigação que por meios próprios passa a se firmar no território da pesquisa institucionalizada.

Assim, a autora alerta para o correto entendimento do termo *pesquisa-criação*, utilizado no contexto francês, onde, por se dar enquanto uma expressão formada por dois termos que pertencem historicamente a dois territórios distintos, a pesquisa para referenciar o campo acadêmico e a criação para referenciar o campo artístico, podem dar margem ao entendimento errôneo de que o termo relaciona duas práticas distintas, mas pelo contrário, é necessário levar em consideração, como levantado anteriormente, que estes termos

encontram-se em uma relação de interface e com isso, devemos perceber onde o território da criação artística adentra ao território da pesquisa acadêmica institucionalizada e vice-versa, possibilitando um diálogo epistemológico, cujo elemento norteador do processo encontra-se ancorado nos processos de criação artísticos.

Para a arte, trata-se de romper com a definição dada no século XVII como a produção de experiências estéticas fundamentalmente desinteressadas: o objetivo da pesquisa artística é, ao contrário, manifestar-se e pensar em seu potencial cognitivo, capaz de criar uma "comunidade de interesse" - o que é chamado no mundo acadêmico de "comunidade de pesquisadores". (LOSCO-LENA, 2017, p. 188 – tradução nossa²⁴)

A pesquisa-criação alcança cada vez mais espaço, sendo tema de diversas publicações, instaurando com isso o que poderia ser chamado de *paradigma da pesquisa artística*. Nessa perspectiva, o debate traçado nesse campo, caminha na direção de afirmar a legitimidade de uma epistemologia específica para o campo artístico, desfazendo imposições de uma dependência da arte para com um modelo científico universal de pesquisa. (LOSCO-LENA, 2017). Nesse sentido, espera-se por meio desse novo paradigma, a construção de conhecimento que não necessariamente está vinculado ao conceito, mas que estaria pautado em um processo cognitivo da sensibilidade. Assim, o conhecimento dentro do paradigma da pesquisa artística é imanente da própria prática artística. O conhecimento construído a partir da produção de uma peça de teatro, por exemplo, não é menos que um arranjo sensível, que produz um “*conhecimento encarnado* (conhecimento corporificado²⁵)” (LOSCO-LENA, 2017, p. 192).

Nesse sentido, admitindo-se modos de conhecimento distintos daqueles amplamente praticados pelo modelo positivista, a pesquisa-criação possibilita voltar o olhar para dois aspectos do processo de investigação na prática artística que sempre estiveram presentes no vocabulário da criação cênica: a experiência e a experimentação. Contudo, esses elementos comumente explorados no

²⁴ Il s'agit, pour l'art, de rompre avec la définition qu'en a donnée le XVIII^e siècle, comme production d'expériences esthétiques foncièrement désintéressées: la recherche artistique vise au contraire à en manifester et à en penser les potentiels cognitifs, susceptibles de créer une <<communauté d'intérêts>> - ce qu'on appelle dans le monde académique la <<communauté des chercheurs>>.

²⁵ Embodied knowledge

processo de criação, passam a ser levados em consideração quando estamos nos referindo a uma pesquisa acadêmica nos moldes da pesquisa-criação. Ampliando sua presença, a experimentação e a experiência ultrapassam os aspectos inerentes apenas aos artistas em cena e convidam o espectador para igualmente imergirem em uma relação de investigação sensível.

Segundo Losco-Lena, a experiência e experimento já não se referem somente à prática dos artistas e seus processos de criação e pesquisa, mas, uma experiência, também do espectador que vivencia durante a sessão do espetáculo um equivalente à experiência ou experimentação que o artista vivenciou seja no laboratório ou no ensaio. Para a autora, o momento do espetáculo estaria próximo, referenciando o filósofo John Dewey, da ideia de que a obra de arte não deve ser encarada como objeto separado da vida, mas deve se dar enquanto uma experiência para aquele que a observa ou a ouve.

Para tanto, no intuito de explorar de maneira intensa o aspecto da experiência e da experimentação, que não mais diz respeito somente ao artista, mas sobretudo, amplia suas possibilidades para o espectador, cada vez mais vem se desenvolvendo trabalhos dentro dos chamados formatos imersivos. Nesses formatos de obra artística, ocorre um engajamento físico e mental do espectador, onde o mesmo é reivindicado a portar-se enquanto um espectador ativamente engajado.

A experiência, portanto, produz subjetividades, transformando o sujeito e sua relação com o mundo, tendo com isso, um potencial cognitivo.

Se podemos, portanto, considerar que toda experiência estética tem potencial cognitivo, inclusive em formas teatrais bastante tradicionais (representando um drama numa relação frontal com o público, por exemplo), a novidade hoje, no entanto, é que alguns artistas explicitamente consideram o espetáculo como uma fábrica de experiências: uma experiência singular na medida em que emerge de um dispositivo singular, pensado especificamente para isso. Algo está, portanto, jogando com o desejo de renovar e talvez radicalizar a experiência estética tradicional. (LOSCO-LENA, 2017, p. 276 – tradução nossa²⁶)

²⁶ Si l'on peut donc considérer que toute expérience esthétique a des potentiels cognitifs, y compris dans des formes théâtrales tout à fait traditionnelles (représentation d'un drame dans un rapport frontal au public, par exemple), le fait nouveau, aujourd'hui, tient toutefois à ce que certains artistes considèrent *explicitement* le spectacle comme une *fabrique d'expérience*: une expérience singulière en ce qu'elle émerge d'un dispositif singulier, pensé spécifiquement pour elle. Quelque chose se joue ainsi d'une volonté de renouveler et peut-être de radicaliser l'expérience esthétique traditionnelle.

Ao considerarmos a experiência como importante elemento no processo de pesquisa na cena teatral, podemos considerar o potencial estabelecido na prática experimental. Com isso, a experimentação passa se estabelecer enquanto procedimento laboratorial. Contudo, a ideia de laboratório presente na pesquisa-criação, se desvincula de uma ideia clássica de laboratório fechado, cuja o procedimental da experimentação se dá sob o ponto de vista do experimento científico que, tem como principal objetivo, estabelecer protocolos de teste de determinadas hipóteses científicas. Na perspectiva da pesquisa-criação, a ideia de laboratório se distancia dessa visão cientificista, rompendo com a com a ideia de laboratórios fechados, uma vez que se baseiam na colaboração de artistas com não-artistas, na investigação de determinada questão.

Segundo Lasco-Lena, esse formato de laboratório aberto, oportuniza a troca de saberes disciplinares heterogêneas, como por exemplo, artistas, pesquisadores e estudantes das mais variadas áreas. A autora, integra ainda a esta rede de interconexão e colaboração, o próprio espectador por meio do compartilhamento de suas experiências. O laboratório aberto propõe que especialistas e não especialistas trabalhem juntos, compartilhando mutuamente a experiência vivenciada no processo artístico em questão. O laboratório aberto dissolve, portanto, a ideia pautada no trabalho científico que mesmo no século XX era realizado no espaço fechado do laboratório, levando em consideração apenas as contribuições de um nicho específico de especialistas.

Por meio da pesquisa-criação o trabalho laboratorial se abre para o recebimento de contribuições não somente dos ditos cientistas, mas por meio da presença cada vez maior da arte dentro da academia, as investigações passam a receber importantes contribuições das comunidades não-científicas, como é o caso dos artistas em geral, bem como da audiência que se coloca à disposição da experimentação e sua posterior discussão, que muitas vezes ultrapassa o campo estritamente teórico e passa a considerar um vasto campo de sensações. A experimentação nesse trabalho laboratorial que convida a audiência a compartilhar suas experiências com os artistas-pesquisadores estão, portanto, carregadas de informações sinestésicas, cujo a provocação cada vez mais parte de experiências ditas imersivas.

Por meio das experiências imersivas, a experimentação oriunda do laboratório aberto, possibilita o levantamento de dados acerca de questões importantes da prática teatral, dentre elas, é possível investigar novos modos de percepção do espectador para com a obra, cujo modo de recepção tem se modificado a medida que cada vez mais se desenvolvem tecnologias para a cena, como, por exemplo, o recorte na tecnologia da imagem e, conseqüentemente, nas relações presentes nas ditas cenas intermedial e expandida, se tornam mais presentes.

Desse modo, esta investigação está alicerçada na experimentação dos aparatos da tecnologia da imagem para a elaboração de uma obra cênica que surge a partir do estabelecimento de um trabalho laboratorial que buscou investigar por meio da prática da pesquisa-criação, processos cênicos dentro da perspectiva da cena intermedial e expandida.

Na parte 3 desta tese, nos dois últimos capítulos que seguem, traremos para discussão, os aspectos inerentes a construção poética da obra *tentativa.doc 2.0*. O capítulo 5, discorre sobre o trajeto criativo trilhado para a construção do espetáculo, abordando os desafios tecnopoéticos para sua realização. O foco dado a esse registro poético do processo de criação está concentrado nos meios e suportes tecnológicos que operam ativamente na construção estética da obra.

A partir da reflexão sobre a tecnoestética, buscaremos propor a construção da noção de uma tecnopoética, que tem como proposta, expandir os aspectos da tecnoestética, considerando o objeto técnico como o próprio objeto poético, ou seja, o objeto técnico como elemento próprio para criação.

O último capítulo desta tese será apresentado a partir da ideia de objeto poético, ou seja, uma constelação de textos e imagens que demonstram a obra cuja pesquisa se firma, por meio de outros modos materiais. A partir do objeto poético apresentado, o leitor poderá reviver a experiência da cena, resinificada por outros meios.

Parte 2





jardim

5. TRAJETO CRIATIVO: DESAFIOS DE UMA TECNOPOÉTICA

Como apresentado no capítulo anterior, esta tese reflete sobre os percursos de uma pesquisa-criação, cujo recorte está pautado nos desdobramentos obtidos a partir da montagem da obra *tentativa.doc 2.0*. Em meio a um trabalho laboratorial aberto, e ainda a partir dos pressupostos referentes a cena intermedial e a cena expandida, buscou-se problematizar questões inerentes ao espaço/tempo em seus múltiplos deslocamentos simbólicos, discutindo, com isso aspectos de um nomadismo poético.

Tendo em vista a realização de uma obra artística, que tem como foco a cena intermedial e expandida, enquanto potencializadores de criação, é importante refletir acerca das questões envoltas a esse trajeto criativo específico, que tem por base os aspectos inerentes do que poderíamos apresentar enquanto uma tecnopoética, uma vez que trata-se de um processo criativo, cujo objeto técnico cumpre papel primordial na construção da obra e nesse sentido, devemos levar em consideração as discussões traçadas em meio a noção de tecnoestética, que nesse aspecto torna-se ideia chave para o entendimento de um processo tecnopoético.

Para tanto, no empenho de construir uma conceituação sobre a ideia de tecnopoética, iremos abordar algumas questões importantes acerca da própria noção de tecnoestética e nesse caso, traremos para discussão os escritos da professora Fernanda Areias de Oliveira, no seu trabalho em torno das discussões do filósofo Gilbert Simondon e seus comentadores (como já apontando anteriormente), para com isso, discorrer posteriormente sobre a noção de poética, que na junção dos dois termos, apontará para o entendimento da noção de tecnopoética proposta.

Uma vez construída a ideia de uma tecnopoética, a discussão se ampliará no intuito de refletir sobre quais desafios impostos aos artistas que se aventuram em processos de construção dentro dessa perspectiva, nesse caso especificamente, quais os desafios enfrentados para a realização tecnopoética da obra *tentativa.doc 2.0*, que aqui se dá enquanto campo de investigação para esta pesquisa-criação. Assim, este capítulo apresenta uma escrita próxima de um memorial tecnopoético do processo/investigação cênico.

5.1. Um recorte possível acerca da noção de tecnoestética

Como apontado acima, iremos trazer para discussão alguns pressupostos acerca da noção de tecnoestética. Nesse sentido, busca-se com isso, alicerçar uma conceituação sobre os aspectos desta questão em específico para com isso, refletir sobre sua relação em meio a proposta de discussão sobre a ideia de tecnopoética.

Oliveira, em sua tese de doutorado intitulada *Pedagogia do teatro contemporâneo: apropriações da cena intermedial na formação de docentes de teatro*, bem como no ensaio intitulado *Tecnoestética Contemporânea: Shary Boyle e transbordamentos*, que propõe uma revisão de algumas dimensões analisadas na tese supracitada, discute a noção de tecnoestética elaborada a partir do pensamento de Simondon, bem como por meio de questões elaboradas por alguns de seus comentadores, entre eles Ludovic Duhem (2016) e Bernard Stiegler (2010).

Vale salientar, que mais que realizar uma revisão da literatura acerca do tema, o intuito desse tópico é fundamentar os pressupostos acerca da noção de tecnoestética, para com isso subsidiar a construção de um pensamento acerca de uma possível ideia de uma tecnopoética. Assim, buscaremos não incorrer na análise tão profunda sobre a noção de tecnoestética, evitando repetições do trabalho já realizado pela autora referenciada acerca do tema. Como apontado por Sônia Rangel (2009), o trabalho de referência se dá mais enquanto “afirmação de afinidades” e menos como “modelo” (RANGEL, 2009).

Oliveira, nos fala sobre a ótica simondoniana para com a estética, quando este nos convida a questionar relação da estética no ato de elaboração do artista. Para tanto, através do pensamento do autor, a criação/ação sensorial devem acompanhar o pensamento sobre a arte. Nesse sentido, a técnica (e aqui compreende-se como os processos maquínicos), utilizada na elaboração do objeto técnico deve ser motivo de reflexão. Nesse sentido, por objeto técnico, podemos entender não somente os aparatos maquínicos, mas também a própria obra de arte, como os espetáculos ou performances que tem na sua realização processos maquínicos, que nesse caso, pode se dá no âmbito da cena intermedial. Assim, a autora nos alerta para a potência estética presente no

objeto técnico, mesmo quando este não fora construído para exercer uma função estética.

Um aspecto basilar na tecnoestética, segundo Oliveira está na negação do aspecto contemplativo da estética para a relação de interação sensório-motor do homem para com o objeto técnico, ou seja, “reconhecer a máquina como objeto a ser aberto e manipulado pelo homem” (OLIVEIRA, 2019, p. 07). Nesse sentido, a tecnoestética se distancia da estética platônica e abre caminho para que o objeto técnico se desloque de sua função meramente utilitária e alcance patamares de objeto estético.

Oliveira ao citar Duhem, nos fala que este, ao desenvolver a noção de tecnoestética a partir do pensamento simondoniano, propõe a reflexão sobre o que poderíamos chamar de *dispositivos tecnoestéticos*, que nesse caso se dão enquanto obras de arte cujos processos maquínicos compõem sua materialidade. Dessa forma, os dispositivos *tecnoestéticos* são causa e consequência da relação do homem com a máquina, em todos os âmbitos da existência que nesse caso estaria atrelado ao pensamento estético. Contudo, tendo em vista as transformações inerentes a essas relações, a própria noção de estética e conseqüentemente, de objeto estético se modificam, dando margem a outros modos de interação como o humano que se desvincula de um apelo ao belo, e passa por aspectos de valorização do aparato técnico como potência criativa.

Nessa perspectiva, o objeto técnico, desloca-se de sua condição utilitária, passando a um regime estético de existência, quando é reivindicado por artistas para produzir poeticamente os ditos dispositivos *tecnoestéticos*, ou seja, a obras de arte cuja materialidade maquínica opera.

Ainda no pensamento de Duhem acerca da ideia de tecnoestética em Simondon, é importante relacionar os aspectos que diferem a arte técnica e a arte tecnológica. Essa reflexão é necessária, dentre outras questões, para se entender o próprio processo tecnopoético que será discutido posteriormente, uma vez que diz respeito ao regime procedimental na criação dos dispositivos tecnoestéticos. Para Oliveira a questão basilar nesses dois regimes da arte está nas ideias de moldagem e modulação. Nesse sentido, moldar diz respeito ao processo de modular definitivamente e modular diz respeito ao processo de modular constantemente (OLIVEIRA, 2016). Para exemplificar estas questões,

o próprio Simondon apresenta dois paradigmas que demonstram os processos dentro desses regimes da arte, no caso da moldagem ele apresenta o exemplo do tijolo e para o caso da modulação ele apresenta o exemplo do modulador. Assim, a diferenciação entre o regime de arte técnica e o regime de arte tecnológica estaria pautada na diferença de modulação. Ainda na tentativa de exemplificar estes regimes da arte, poderíamos trazer as relações entre os dispositivos analógicos e os dispositivos digitais. Nesse segundo caso, o seu funcionamento se dá por processos de leitura de dados numéricos processados por meio de aparatos destinados para tal fim, como no caso das placas de computador, processadores e *softwares*. Uma diferença chave nos aspectos dos regimes técnicos e tecnológicos da arte estaria no fato por se darem na presença ou na não presença de um processador de dados, no modo como a informação é modulada (fazendo uso do termo apresentado anteriormente), que no regime técnico se liga diretamente ao receptor, sem sofrer interferência de um processamento, de uma placa de um computador, por exemplo, que nesse caso estaria ligado ao regime tecnológico.

No percurso histórico referente a tecnologia da imagem, podemos perceber nitidamente uma passagem do regime técnico ao regime tecnológico da arte, uma vez trazendo à tona as experimentações realizadas desde o advento da luz elétrica, perpassando pelas propostas de um teatro político intercortado por projeções em cena, indo até o que denominamos hoje enquanto cena intermedial e expandida. Nesse sentido, é interessante levar em consideração que a passagem de um regime técnico para um regime tecnológico se dá à medida que os processos de modulação foram alcançando graus diferenciados de operacionalização. Dessa forma, entre as primeiras experimentações com a iluminação na cena a partir do surgimento da eletricidade e uma obra onde o corpo do ator tem sua imagem captura por câmeras e sensores e modificada por meio de um *software*, a diferença reside apenas nos graus de modulação. Assim, a medida que os avanços tecnológicos foram cada vez mais se expandindo, os processos de modulação alcançaram graus cada vez maiores, diretamente influenciados pelo surgimento de processadores e software cada vez mais potentes.

Outro aspecto importante no tocante a *tecnoestética*, diz respeito ao conceito de *transindividuação* elaborada por Bernard Stiegler, a partir de dois

aspectos presentes na filosofia simondoniana, que, segundo Oliveira dizem respeito as noções de *individuação* e *transdução*. Trataremos inicialmente sobre a questão da *individuação*, partindo posteriormente para o aspecto da *transdução*, para com isso discutir brevemente alguns pressupostos sobre a noção de *transindividuação*. Como dito anteriormente, Stiegler elabora tal conceito a partir da filosofia de Simondon e nesse sentido, o filósofo francês elabora a ideia de individuação a partir da diferenciação entre dois modelos filosóficos: hilemórfico e substancialista. Segundo a pesquisadora Luciana Silva Aguiar Mendes Barros, Simondon se vale do exemplo dessas duas correntes filosóficas em seu artigo intitulado *La individuacion a luz de las razones de forma y informacion* para explicar a sua concepção sobre a ideia de individuação. A corrente hilemórfica, segundo a autora, tem suas origens ainda no pensamento do filósofo Aristóteles, que nos fala que o indivíduo se forma na função da matéria (*hile*) e da forma (*morphe*) e nesse sentido, defende a ideia de um ser plenamente individuado. A corrente substancialista concebe o indivíduo como um arranjo de partículas que se reuniram ao acaso, uma unidade frágil, centrada em si própria, que se desfaz à medida que a coesão entre elas se desfaz. Estas duas abordagens filosóficas têm em comum a negação por uma natureza pré-individual do ser. Nessa perspectiva, elas vão de encontro ao pensamento simondoniano a respeito de como a individuação se produz, a partir da ideia de uma ontogênese que busca conhecer o indivíduo por meio da individuação e não o contrário. Por isso mesmo, seu pensamento vai contra os pressupostos hilemórficos e substancialistas, uma vez que estes estão centrados na ideia de que o indivíduo antecede qualquer processo de pré-individuação.

Já a respeito da noção de *transdução*, a autora nos apresenta o conceito construído por Simondon a partir de um termo da física que diz respeito a condução de um sinal através de determinado meio, sendo assim a palavra formada pelos vocábulos *ductil* (condução) e *trans* (movimento através de algo) expressa na física a capacidade de conduzir determinados elementos para ou através de algo, sendo principalmente aplicado nas leis da acústica, onde se dá por meio da transmissão de um sinal de um ponto a outro, mesmo que este sofra alteração ou distorção nessa passagem. Na filosofia simondoniana, segundo Barros, o termo ganha nova nuance, sendo utilizado pelo filósofo francês para designar os modos de existência dos objetos técnicos, por meio da aplicação da

sua ideia de individuação. No campo da arte, o processo *transdutivo*, para Simondon, diz respeito ao modo de constituição do objeto estético, que se dá por meio do acúmulo de conhecimento perpetuado no decorrer do tempo/espaço, bem como que se desenvolve a partir de referências deixadas por outros objetos estéticos. Dessa forma, por meio da transdução que se tem chega a individuação, ou seja, a transdução tem caráter pré-individual, que pode ser dar tanto nas relações humanas, nas máquinas ou na relação homem/máquina.

Dessa forma, a *transindividuação* se daria na relação entre a *individuação* e a *transdução*, sendo, portanto, para Stiegler “movimentos de individuação entre os sujeitos e que no tocante às obras de arte irá gerar circuitos de circulação e interação” (OLIVEIRA, 2016, p. 98). Assim, aplicado ao objeto estético, ou seja, a obra de arte, admite-se que ela é oriunda da interação histórica de diferentes indivíduos que, podendo estar separados pelo espaço e/ou tempo, colaboram mutuamente.

A compreensão desses aspectos inerentes a tecnoestética, irão contribuir significativamente para a construção de uma ideia de *tecnopoética*, pois dizem respeito a procedimentos de criação que tomam como referencial o trabalho feito em torno do objeto técnico, onde por meio de uma apropriação estética dão pulsão para a elaboração de obras que se dão enquanto verdadeiros dispositivos *tecnoestéticos*. A defesa aqui estabelecida é que a tecnoestética está contida na *tecnopoética*, constituindo-se enquanto procedimentos e protocolos artísticos que engendram uma criação, que tem como referência os regimes *tecnoestéticos* da arte.

5.1.1. Caminhos possíveis para a elaboração de uma ideia de *tecnopoética*

Para a elaboração de uma possível ideia de *tecnopoética*, a partir dos pressupostos apresentados acima sobre a *tecnoestética*, é importante discutir inicialmente alguns apontamentos acerca da própria ideia de poética. Este termo foi motivo de discussão dentro do campo da estética através dos séculos, sendo

discutido desde Platão a Pierce (fazendo referência a obra de Lúcia Santaella)²⁷. Um dos trabalhos mais importantes a respeito da noção de poética, está associado ao filósofo clássico Aristóteles, por meio de sua obra homônima *Poética*, contudo, a compreensão do termo não se restringe somente a estes escritos, sendo tema de discussão de diversos outros autores.

Em uma abordagem inicial sobre poética, pela ótica do filósofo Aristóteles, podemos considerar a análise do poema trágico, ou seja, da tragédia grega. Nesse sentido, o filósofo reflete acerca da noção de *mimésis*, que corresponde, além de uma mera imitação, a uma recriação daquilo que é visto no mundo real pelo olhar sensível do artista. Na perspectiva da tragédia grega, especificamente, o processo de recriação do real é proporcionado por meio do texto escrito que ganha corpo por meio da representação.

Mais especificamente, acima de tudo quando tomamos Aristóteles como ponto de partida, o conceito de “poética” liga-se mais diretamente àquelas obras cuja matéria-prima é a linguagem em forma de palavra artisticamente escrita, ou ainda, a palavra “imitada” poeticamente pelo artista em uma representação cênica. Essa diferenciação é importante de ser pontuada visto que o produto poético não é, necessariamente, fruto da linguagem escrita – tomada de modo amplo –, mas a linguagem escrita em uma forma específica, qual seja, a poeticamente engajada. Desse modo, a poética vislumbrada por Aristóteles tem como material criativo a palavra que, no intento de ganhar relevo estético, não se apresenta da forma como a linguagem escrita é cotidianamente empregada; em outros termos, tem-se na obra de arte escrita o uso da palavra em sua forma poetizada. (ARAÚJO, 2017, p.112)

Assim, por meio da citação acima, podemos refletir acerca da poética em Aristóteles enquanto relação ontológica da arte, cujo produto artístico, poeticamente engajado, se diferencia do cotidiano, ou seja, este se apresenta por meio de uma operação de poetização. Contudo, esse processo está intrinsecamente ligado a um aspecto prático da criação, sendo, portanto, do campo da execução e da composição artística. Ainda sobre a natureza ontológica da poética, é importante pensar o termo a partir da expressão grega *poíesis*, uma vez que:

Expressão originária do verbo *poiéo* (fabricar, executar, confeccionar), *poíesis* traduz-se por fabricação, confecção, preparação, produção. Todavia, um “produzir que dá forma, um fabricar que engendra, uma criação que organiza, ordena e instaura uma realidade nova, um ser”. Criação não no sentido hebraico de fazer algo a partir do nada, mas no sentido grego de gerar e produzir dando forma a partir de uma matéria

²⁷ SANTAELLA, Lúcia. Estética: De Platão a Pierce. São Paulo: Experimento, 1994

preexistente e ao mesmo tempo prenhe de potencialidades, embora ainda indeterminada, não definida – à moda de um *ápeiron*. Esse sentido da criação própria à *poíesis* atinge seja a natureza material de uma coisa, o que nos conduzirá ao sentido da *poíesis* artesanal, ou sua natureza intelectual, que nos conduzirá ao sentido da *poíesis* do *poietes*. (SOUZA, 2007, p. 85)

Assim, a *poíesis*, tanto no aspecto material como no aspecto intelectual está relacionada com a potência da criação livre e nesse caso, não pode ser encarada enquanto sinônimo de fabricação no sentido de produção técnica segundo uma regra de pré-fabricação. A *poíesis* “imediatamente no ato de criar, instaura o sentido para o fabricado, pois o faz livremente, ou seja, alheia a qualquer determinismo que restrinja de antemão o ser da criação”. (SOUZA, 2007, p. 87). Ela se estabelece na obra tanto enquanto definições de sentido, como de expressão, uma vez que designa o conteúdo e a realização do objeto estético. A *poíesis*, portanto, a partir de sua concepção clássica, estaria para a poética assim como a *aesthesis* está para a estética, ou seja, do primeiro entende-se enquanto a experiência criativa dotada de sentido e expressão, do segundo, a experiência sensorial partilhada, emoções experimentadas em comuns. Ambas as noções giram em torno de um mesmo elemento, o objeto estético, ou na abordagem de Araújo, o objeto poético.

Então, a partir de uma proposta de pesquisa-criação apresentada neste trabalho, onde a investigação tem como referência e campo de atuação a obra artística, a partir de todas as idiosincrasias pertinentes a este modo de pesquisa guiada-pela-prática, cuja questões foram abordadas no capítulo anterior, podemos afirmar que o interesse aqui está envolto à poética, pois trabalha a partir da reflexão acerca do procedimental de criação da obra.

Assim, tendo em vista o objeto *tecnostético*, discutido anteriormente, podemos afirmar, então, que a *tecnopoética* diz respeito aos modos singulares de criação que tem como pressuposto os aspectos do maquínico, para com isso proceder na construção de obras de arte, onde a presença dos processos maquínicos conduzem a elaboração sensível. A *tecnopoética* estaria, portanto, sob um olhar de uma sensibilidade maquínica, ocorreu após mudanças significativas do modo de ser e agir do ser humano após a primeira revolução industrial.

A *tecnopoética*, ao se estabelecer como a faculdade criadora que se faz por meio da materialização de uma sensibilidade maquínica, joga diretamente

com as questões da *tecnoestética*, visto que está ligada a um aspecto ontológico da obra de arte técnica/tecnológica. Assim, os processos de *modulação*, *transdução*, *individuação* e, conseqüentemente, *transindividuação* próprios da *tecnoestética*, operam nos mecanismos *tecnopoéticos*. Nela, a busca está no entendimento dos processos criativos que optam por estabelecer o objeto técnico como materialidade para a construção da obra, onde, de acordo com a fala de Araújo, o objeto técnico aparece poeticamente engajado. Esse engajamento poético do objeto técnico se aproxima muito das primeiras relações acerca da *tecnoestética*, quando aponta o procedimento de passagem do objeto técnico de sua função meramente utilitária para ganhar *status* de objeto estético, pois é exatamente nessa passagem que a *tecnopoética* trabalha, quando o artista decide explorar a potencialidade poética do objeto técnico.

No aspecto referente aos regimes técnicos e tecnológicos da arte, no que diz respeito a *tecnopoética*, o trabalho do artista se pauta no jogo entre os diversos graus de modulação, podendo operar tanto no nível da arte técnica como no nível da arte tecnologia, contudo, para ambos, o processo de criação baseia-se na experimentação das potências dos objetos técnicos. Nessa perspectiva, por diferenciarem apenas em graus de modulação, tanto a arte no regime técnico, como a arte no regime tecnológico contribuem na construção de obras *tecnopoéticas*.

Assim, podemos relacionar a presença de duas poéticas que se alternam em graus de modulação: a poética analógica e a poética digital. É importante demonstrar que as poéticas analógica e digital não se relacionam em níveis hierárquicos, mas pelo contrário, exatamente pelo fato de tratar-se de uma operação poética, em qualquer um dos graus de modulação que o artista esteja operando, este provoca, por meio da *tecnopoética*, o desenvolvimento de técnicas e procedimentos próprios, cujo desdobramento sugere uma potência do objeto técnico na construção da obra *tecnoestética*.

Um exemplo para esta questão pode ser levantado a partir da análise feita por Oliveira a partir do uso do objeto técnico do retroprojetor utilizado na elaboração de algumas obras da artista canadense Shary Boyle, que se difere do uso cada vez mais crescente de equipamentos de projeção de imagens com tecnologias cada vez mais avançadas, com recursos de mapeamento proporcionados por diversos softwares. Não interessa neste caso, retornar a

análise da obra da artista, mas perceber a potência presente no uso do objeto técnico, nesse caso, do equipamento de funcionamento analógico, ou seja, que opera dentro de um regime de arte técnica. Por meio dos processos tecnopoéticos, a artista investe em uma tecnologia que numa primeira impressão, ou mesmo dentro do regime de atualização técnica imposta pela ordem econômica, é dada como obsoleta. Assim, ao analisarmos o uso do retroprojetor como elemento para a criação nas obras da artista em questão, podemos traçar alguns procedimentos relativos a *tecnopoética* que seriam o conhecimento sobre a materialidade técnica do objeto e a técnica própria desenvolvida, assim, independente da obra se dar em um regime técnico ou tecnológico, em um ponto de vista da poética, o jogo da criação se dá por meio da experimentação da materialidade, em graus diversos de modulações.

Nas obras de Boyle, o entendimento sobre a materialidade em que pretende desenvolver sua peça alimenta a composição da mesma. Além do cuidado, e da precisão na projeção, há uma preocupação em manter o controle nas etapas de execução da obra. O sentido de abdicar do mapeamento digital reflete a preferência pela execução manual, característica que permanece em grande parte de seus trabalhos e independe da materialidade. (OLIVEIRA, 2018, p. 11)

O fato da artista trabalhar em um nível analógico não restringe as possibilidades de construção poética, pois a partir do conhecimento da materialidade maquínica, seja em um regime analógico ou em um regime digital, contribui diretamente para a composição da obra. Assim, sobre a *tecnopoética* podemos dizer que se trata de “uma organização consciente dos efeitos possíveis através da materialidade técnica disponível.” (OLIVEIRA, 2018, p. 12).

Nesse caso, o jogo com a materialidade técnica da obra, proporciona que a recepção por parte do espectador se desloque de seu aporte simplesmente estético, onde a afetação sensorial se dá por meio da contemplação do objeto estético e caminha para uma relação onde o aparato técnico é levado em consideração, tendo com isso uma influência do julgamento técnico em relação ao estético. Nesse sentido, nos processos *tecnopoéticos*, em seus resultados estéticos, existe uma relação de igual importância entre o pensamento técnico e o pensamento estético.

Sobre o aspecto da individuação, é interessante destacar a discussão de Oliveira a partir da teoria de Duhem, onde a mesma discorre sobre o caráter de “individualidade inseparável da obra” (OLIVEIRA, 2016, p. 47) nos fazendo

atentar para o aspecto individualizante que faz com que não exista uma “obra de arte em geral”, e mais ainda, que leva em consideração que no processo de construção poética de uma obra de arte, “existe um princípio de individuação anterior a ele mesmo” (OLIVEIRA, 2016, p. 48). Assim, a *tecnopoética* opera sob a ótica da invenção, onde os indivíduos se modulam uns aos outros, sob modos de interações horizontalizadas, onde a partir da colaboração mútua instauram seus processos de criação. Nesse contexto, a *tecnopoética* enquanto invenção, perpassa por uma *pré-individuação*, onde “essa formalização em invento só é possível através de um processo de compatibilidade com a realidade pré-individual, que permite sua manifestação pela materialidade que a expõe” (OLIVEIRA, 2016, p. 120).

Dessa maneira, tendo em vista os processos de individuação, a concepção para uma ideia de *tecnopoética* tem como operacionalização os processos de *transindividuação*, onde segundo Elias Moroso:

O envolvimento com o fazer artístico sempre mantém um espectro “pré-individual”, uma imanência ainda não definida, um objeto-porvir. Vir ao encontro desse pensamento ressona em uma sensação particular de incompletude no decorrer da poética, tornando-a mais potência de ação. O que pode vir a ser uma sensação de insatisfação, por algo que parece não estar completo na finalização de cada feito artístico, com o apoio do princípio de individuação, torna-se incitador de mais criação em processo transdutivo. Ou seja, na própria incompletude da obra se atesta uma necessidade de mais diferenciação, a partir daquilo que ainda não tomou forma – sua parcela “pré-indivíduo”. (MOROSO, 2013, p. 616)

Nesse aspecto, a *tecnopoética* caminha na direção contrária de uma individuação totalizante, pois a partir da filosofia simondoniana, o indivíduo se dá enquanto potência de outra individuação.

Antes de cada individuação, o ser pode ser entendido como um sistema que contém energia potencial. Mesmo que ela existe em ato dentro do sistema, essa energia é chamada de potencial, pois, a ela visa à própria estrutura, ou seja, para fim de estrutura própria, isto é, para atualizar-se de acordo com determinadas estruturas, ela necessita uma transformação do sistema (COMBES, 1999, p. 11).

A *tecnopoética* enquanto invenção, a partir da filosofia simondoniana, se apresenta em um estado pré-individual, composta de indefinições e indeterminações, ao contrário da visão clássica platônica de que os objetos do mundo são representações de ideias e com isso susceptíveis a um modelo condicionante. A partir desse fundo pré-individual, a ideia de uma unidade individuada estável perde espaço para uma condição metaestável de

individualização do objeto. A *tecnopoética* é, portanto, transdutiva à medida que se dá enquanto processualidade de individualização, sendo, nesse sentido, “virtualidade pré-individual e atualização em indivíduo” (MOROSO, 2013, p. 615)

É a partir dessas breves reflexões acerca de uma ideia de *tecnopoética* que iremos discorrer a seguir acerca do processo de construção poética pelo qual se deu a obra *tentativa.doc 2.0*, que nesse sentido, atua enquanto processo próprio para a realização de uma pesquisa-criação cuja materialidade está presente nos aspectos inerentes a cena intermedial e expandida. Para tanto, a partir da concepção de *tecnopoética*, e tendo como referência os escritos de Sônia Rangel, iremos neste momento nos empenhar na elaboração do que a autora chama de *trajeto criativo*, que neste capítulo, se apresenta como um *memorial poético* da pesquisa-criação realizada.

Um exercício de recepção feito pelo artista de sua própria obra, descrevendo as etapas daquilo que pode ser configurado como “método”, referenciando em outros autores e artistas como “afirmação de afinidades” e não como modelo. É, em verdade, o próprio processo criativo quem “convida” e “autoriza” os seus acompanhantes. É a obra que delimita o campo de visibilidade da pesquisa. (RANGEL, 2009)

Assim, enquanto *trajeto criativo* de um processo *tecnopoético*, o material escrito a seguir, propõe que o leitor perceba as nuances, acompanhadas de suas problematizações, do processo criativo-investigação e, portanto, discorre acerca dos desafios de uma *tecnopoética*. O *trajeto criativo* a ser apresentado se desdobrará no capítulo subsequente em forma de *objeto poético*, fazendo uso novamente da *gramática criativa* de Sônia Rangel, possibilitando, portanto, que o leitor experiencie, de maneira intertextual e assincrônica, em formato de *livro de artista*, a obra-investigação em questão. Nesse sentido, traremos no capítulo que se apresentará enquanto *objeto poético*, uma operacionalização própria da noção obra expandida.

Assim, para criarmos um lugar de fala próprio da *tecnopoética*, iremos convencionar o uso do termo *objeto tecnopoético* como desdobramento da expressão *objeto poético* presente nos escritos de Sônia Rangel, que atravessados pelas noções da *tecnoestética*, bem como da noção de *tecnopoética* proposta neste trabalho, se reconfigura, tal qual a relação de graus de modulação discutido anteriormente. Desta forma, seguimos, portanto, nas discussões acerca dos desafios *tecnopoéticos* referentes ao *trajeto criativo* realizado em *tentativa.doc 2.0*.

5.1.2. *tentativa.doc 2.0*: a odisseia de uma tecnopoética nômade

tentativa.doc 2.0 é uma obra que se circunscreve nos territórios híbridos da cena expandida e intermedial. Sua tecnopoética tem como disparador a noção de nomadismo em todos os seus múltiplos sentidos: geográficos, estéticos e poéticos. Como trama temos a estória em torno de um personagem que se mostra através de três faces diferentes, que se apresentam em espaço/tempos diferentes. Flávio é um nômade cuja vida foi marcada por estar sempre de mudança de cidade para cidade. Depois de decidir se distanciar definitivamente de tudo e de todos, inicia a construção de um projeto por ele batizado de Flávio Ulis.sys, um arquivo de suas memórias que se apresenta enquanto um rosto em uma tela. *Flávio Ulis.sys* inicializa 10 anos após sua criação, reunindo algumas pessoas em uma transmissão ao vivo na internet realizada de dentro da casa de Flávio, para ouvi-lo contar suas memórias. Por meio de telas e projeções de imagens, *Flávio Ulis.sys* compartilha suas lembranças com os espectadores, mediados por uma terceira face do mesmo personagem, que nesse caso se apresenta aos convidados pelo nome de *Ninguém*.

O nomadismo enquanto conceito operativo nesse trabalho atua, como dito anteriormente, em seus múltiplos sentidos, sendo nesse caso, a mais próxima e óbvia associação com o deslocamento geográfico realizado pelo personagem no decorrer de sua vida, mas em outros aspectos se relaciona com a condição do personagem de transitar por espaços/tempos diversos dentro da peça, ora trazendo na fala um arcabouço de memórias, ora interagindo com os convidados, ou mesmo, se apresentando através de uma presença mediada por telas. O nomadismo também opera a partir de deslocamentos virtuais que são sugeridos durante o andamento do trabalho, onde os convidados podem passar pela experiência de visualizar imagens de lugares que são citados pelo personagem, mas que estão localizados a quilômetros de distância de onde a obra está acontecendo.

Ainda nesse sentido, o caráter nômade se faz presente também na própria construção do roteiro criado, trazendo consigo algumas referências do poema épico grego *Odisseia* de Homero (928 a.C.- 898a.C.), presente em alguns

elementos do texto, entre eles o tempo de dez anos decorrentes da partida de Flávio, que corresponde ao mesmo tempo que Odisseu (nome grego do herói da Odisseia) ou Ulisses (nome romano para o mesmo herói), levou para cumprir sua viagem épica narrada no poema. Inclusive o próprio nome dado ao projeto criado, faz referência ao nome do personagem grego, onde *Ulis.sys*, corresponderia a um jogo de palavras para designar *Ulisses System*.

Nos aspectos tecnopoéticos, *tentativa.doc 2.0* se nomadiza entre os regimes de arte técnica e tecnológica, tendo em vista que a materialidade técnica utilizada em sua construção utiliza recursos em graus variados de modulação, se fazendo presente em cena, desde a simples reprodução de imagens em tela, até o mapeamento de imagens projetadas com auxílio de *software* específico, ou mesmo o uso de tecnologia de realidade aumentada proveniente de efeitos de aplicativos utilizados durante a cena.

Especificamente no aspecto de arte técnica, temos o uso de um processo analógico por meio da utilização do microfone em cena. Trago este objeto tecnopoético, para exemplificar a diferenciação de graus de modulação que diferencia os regimes técnicos e tecnológicos da arte. No caso do uso do microfone em *tentativa.doc 2.0*, podemos demonstrar a presença de objetos tecnopoéticos que operam no regime técnico e objetos tecnopoéticos que operam no regime tecnológico dentro de um mesmo processo tecnopoético.

Operando de modo analógico, o microfone utilizado em cena, está posto em um grau de modulação cujo funcionamento não depende diretamente de um processamento, ou seja, opera sem a necessidade de um modulador digital, pois, tratando-se de um aparelho analógico, funciona por meio de processos transdutores, nesse caso levando em consideração as terminologias da física, quando este transforma o sinal sonoro da voz em energia elétrica que posteriormente é convertido novamente em um sinal sonoro análogo ao som original, por isso mesmo o termo analógico. Contudo, o fato do microfone em cena operar em um nível analógico, ou seja, em um regime de arte técnica, como argumentado acima, não ocorre um subjugamento em relação aos processos referentes ao regime tecnológico da arte, pois nos aspectos tecnopoéticos, esses regimes diferenciam-se apenas em graus de modulação.

Ainda nos aspectos poéticos, o uso do objeto tecnopoético analógico, nesse caso, dialoga com o que escreve Hans-Thies Lehmann, sobre a

teatralização das mídias, onde “o mecânico, a reprodução e a reprodutibilidade se tornam material de representação e devem servir da melhor maneira possível à atualidade de teatro, à representação, à vida” (LEHMANN, 2007, p. 384). A fala do autor corrobora com os processos tecnopoéticos apontados anteriormente neste capítulo, ao pensarmos na realização artística que tem na materialidade técnica seu campo fértil de composição, onde o objeto técnico é desvinculado de uma função meramente utilitária, passando a ser pensado enquanto material base da criação. É nesse sentido, que o autor percebe uma passagem da tecnicização do teatro para uma teatralização da técnica, uma vez que está é pensada como o próprio elemento impulsionador para a composição do trabalho artístico. No exemplo citado, tal qual o exemplo que também é citado por Lehmann, o microfone utilizado na cena:

De um modo peculiar ele enfatiza ao mesmo tempo a presença autêntica e sua intromissão tecnológica. Os microfones são manuseados como seriam por cantores de rock, por um apresentador de show ou por um jornalista em entrevistas. Se o microfone é visível, enfatiza-se o fato de que os atores não se movem no espaço da ilusão, mas falam diretamente ao *público* (ele deve poder ouvir tudo muito bem), enquanto o som vem das caixas. (LEHMANN, 2007, p. 384)

Na tecnopoética de *tentativa.doc 2.0* o microfone analógico é manuseado pelo personagem *Ninguém*, que possui uma função muito próxima daquilo que Lehmann nos fala sobre a ênfase da não ilusão, uma vez que este personagem se apresenta dentro da trama em uma temporalidade presente, na função de mediação entre quem propõe a estória e aqueles que se colocam para vivenciá-la. *Ninguém* é o próprio propositor do trabalho que se coloca ali no momento da apresentação quase como um poeta épico. Ao narrar os feitos de seu outro *eu*, *Ninguém* se distancia de qualquer aspecto de representação.

Logo no início da peça, *Ninguém* cumprimenta os espectadores que vão adentrando a transmissão ao vivo que está sendo realizada para apresentação do trabalho. Seu diálogo nesse momento é o mais *natural* possível, desvinculado de qualquer tentativa de causar a impressão de ilusão nos que estão chegando para experienciar junto com ele. Inclusive o teor do diálogo realizado entre *Ninguém* e os espectadores tem o intuito de prepará-los para a desconstrução do ilusório. A amplificação da voz por meio do microfone, por parte do ator, permite que o mesmo fale em um volume natural, cara a cara com os convidados, quase como uma palestra na qual os ouvintes, conscientes da

realidade ali apresentada, acompanham o discurso sem se deslocarem do real. Ou ainda, podemos pensar na relação do ator em uma condição próxima de um animador, de um mestre de cerimônias, que tece um diálogo direto com a audiência.

No teatro, esse efeito midiático acabou se tornando estrutural: a enfatizada e consciente alternância de voz natural e voz amplificada, a posição do ator como *entertainer* que se dirige diretamente ao público como nas ficções coletivas dos concertos de rock, a visibilidade da técnica evidenciam que aqui ocorre um jogo consciente com a “presença” – sua extensão e sua modificação artificiais. (LEHMANN, 2007, p. 384-385)

Nesse caso, em *tentativa.doc 2.0*, através do uso do microfone pelo o ator, como também por outros aspectos, a representação é substituída pela *performatividade*. Josette Ferál irá nos falar sobre os aspectos da *performatividade* no teatro por meio do artigo *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo*, onde a mesma aponta um fenômeno de redefinição do teatro contemporâneo a partir da presença de processos envoltos aos conceitos de *performance* e *performatividade*, gerando mudanças significativas nos seus modos de funcionamento, o que é proporcionado por uma série de procedimentos cênicos, tais quais:

Transformação do ator em performer, descrição dos acontecimentos da ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão, espetáculo centrado na imagem e na ação e não mais sobre o texto, apelo à uma receptividade do espectador de natureza essencialmente especular ou aos modos das percepções próprias da tecnologia (FERÁL, 2008, p. 198)

Esse aspecto da performatividade em *tentativa.doc 2.0*, se intensifica quando trazemos à tona não somente o caso do uso do microfone, como relatado anteriormente, mas por meio de todo o aparato tecnológico presente no trabalho, tanto por meio de recursos pertencentes a um regime técnico, como foi o caso citado do microfone analógico, como outros meios que se dão em um regime tecnológico, ou seja, que se diferenciam em outros graus de modulação, tendo em vista, nesse caso, seu funcionamento por meio de processos digitais que se dão por meio da intermediação de modulações possibilitadas por *softwares*, nesse caso específico. Trazendo os aspectos apresentados por Josette Féral acerca de uma *performatividade da tecnologia*.

Figura 15: utilização de microfone durante cena de tentativa.doc 2.0



Foto: Mayco Sá

Tal noção apontado pela autora, desmonta, segundo a mesma, a teatralidade do processo. Nesse caso, um jogo é instaurado nos aspectos da representação, que negando a si mesma, coloca em xeque o teatro, quando opera nos limites do simbólico (FÉRAL, 2008). Em *tentativa.doc 2.0* o personagem *Flávio Ulis.sys* se dirige aos convidados por meio de sua imagem reproduzida em uma tela, contudo, o ator que dá voz a esta imagem está presente na cena, em tempo real, sendo filmado pela câmera de seu celular que envia a imagem para a tela a partir do recurso de espelhamento²⁸. Os espectadores convencionam em concordar que aquela imagem é oriunda de um tempo anterior a sua captura, mas ao mesmo tempo, são testemunhas oculares do ator sendo filmado e transmitindo sua imagem ao vivo. Josette Féral nos diria, portanto, que este processo de revelação da estrutura e dos aparatos tecnológicos, traz à tona a performatividade que desmonta a teatralidade, uma vez que ao mostrar o procedimento, desconstrói a ilusão por meio da revelação dos *recursos de enganação* (FÉRAL, 2008).

²⁸ É o recurso que permite transmitir a tela de um aparelho celular ou *tablet*, sem o uso de cabos, em uma tela de TV ou monitor através de ferramentas digitais concebidas específicas para tal uso.

Nesse ponto, a tecnologia apresenta-se como protagonista do processo criativo, sendo que, “os *performers* devem aprender a compor com ela, não a sentido como um perigo, mas como uma cúmplice” (FÉRAL, 2008, p. 206). É a partir dessa relação desempenhada entre o artista e a materialidade técnica, que se dá o processo tecnopoético em *tentativa.doc 2.0*, onde a tecnologia não cumpre a função de possibilitar, por meio de recursos técnicos, a realização de efeitos idealizados anteriormente a sua introdução na cena, mas antes mesmo, a tecnologia é parte integrante do processo de criação. Assim o artista joga diretamente como os dispositivos no tempo real da criação poética. Ele cria com (e a partir) da tecnologia.

Nessa perspectiva, o ator em um processo tecnopoético, interage tanto com seus pares, os outros atores do processo, como com os próprios dispositivos, buscando perceber o jogo de cena que pode ser estabelecido entre o corpo do artista e o aparato técnico. Em *tentativa.doc 2.0* esta relação pode ser verificada no processo de treinamento realizado pelo ator para atuar enquanto o personagem *Flávio Ulis.sys*, que se apresenta na obra por meio de sua imagem transmitida na tela. Nesse sentido, o ator que por hora atua enquanto *Flávio Ulis.sys* tem sua imagem capturada por uma câmera de celular que transmite em tempo real a sua imagem em tela, ou seja, a relação do *performer* com os espectadores se dá mediado pelos objetos técnicos. Assim, o ator, no exemplo apresentado, interage diretamente com a câmera, mesmo que sua fala seja direcionada aos convidados que estão experienciando a obra.

Assim, para realizar esta tarefa de interação indireta, mediada por dispositivos de captura e transmissão de imagem, foi necessário que o ator realizasse um treinamento específico para proceder um diálogo indireto dele com os espectadores. Um exemplo disso, temos alguns momentos do trabalho, que *Flávio Ulis.sys* fala diretamente aos espectadores e para que a ação ocorra com êxito, é necessário que os mesmos entendam que a fala está sendo direcionada a eles e nesse caso, o contato visual entre o personagem e os espectadores deve ser estabelecido. Mas como estabelecer um contato visual entre dois sujeitos se estes não se encontram frente a frente, do ponto de vista do corpo físico presente?

Ao realizar a cena, foi constatado que esta interação se dava por meio de uma presença mediada, que seria nesse caso, a presença, tanto do ator, como

do espectador que o assiste, que se dá na substituição do corpo físico por uma presença virtual. Nesse caso a ideia de presença mediada estaria pautada no fato de que, o ator e os espectadores interagem um com o outro, mas não em um jogo de corpos presentes, mas na substituição desses corpos por um correspondente, que nesse caso seriam os objetos técnicos das telas onde eles se apresentam virtualmente.

Josette Ferál nos apresenta a noção de efeito de presença, que segundo a mesma:

Efeito de presença é a sensação de que o público tem que os corpos ou objetos que eles percebem estão realmente lá dentro do mesmo espaço e período de tempo que os espectadores encontram-se, quando os espectadores patentemente sabem que eles não estão lá. É uma questão da percepção de uma presença física que coloca as percepções do sujeito e suas representações em jogo. Esta temporalidade e espaço comum partilhado pelo espectador e a presença sendo evocada (um personagem, um avatar, ou um objeto) é fundamental. (FÉRAL, 2012, p. 31 – tradução nossa)²⁹

No exemplo apresentado de *tentativa.doc 2.0*, a presença, é evocada, não por um personagem, um avatar ou um objeto, mas por meio de uma série de dispositivos que mediam a presença do ator para com os espectadores. Segundo Oliveira (2016):

Féral em sua argumentação procura fazer a distinção entre a presença, como a qualidade do ator, entendimento oriundo das pesquisas de Eugênio Barba (2005), onde “ter presença” está associado a qualidades de ampliação da corporeidade do ator em cena, deixando claro que sua perspectiva trata do “estar presente” fisicamente em cena. A presença como uma qualidade do ator, não está em jogo. O foco principal está na percepção desta presença, algo que não precisa estar organicamente no espaço para ser percebido pela plateia. (OLIVEIRA, 2016, p. 78)

Dessa forma, podemos admitir uma presença mediada pelo dispositivo, onde, esta, no caso do exemplo levantado, é percebida pelos espectadores através da substituição do corpo do ator por uma imagem transmitida em uma tela. Não existe dessa forma, como apontado pela autora da citação acima, a busca pela ampliação da corporeidade do ator. A presença do ator é mediada pelos *input* e *output* dos dispositivos, onde esta operação não deixa de se dar enquanto uma ação que depende do ator, mas não está atrelada a *performance*

²⁹ Presence effect is the feeling the audience has that the bodies or objects they perceive are really there within the same space and timeframe that the spectators find themselves in, when the spectators patently know that they are not there. It is a question of the perception of a physical presence that puts the subject's perceptions and their representations into play. This temporality and common space shared by the spectator and the presence being evoked (a character, an avatar, or an object) is fundamental.

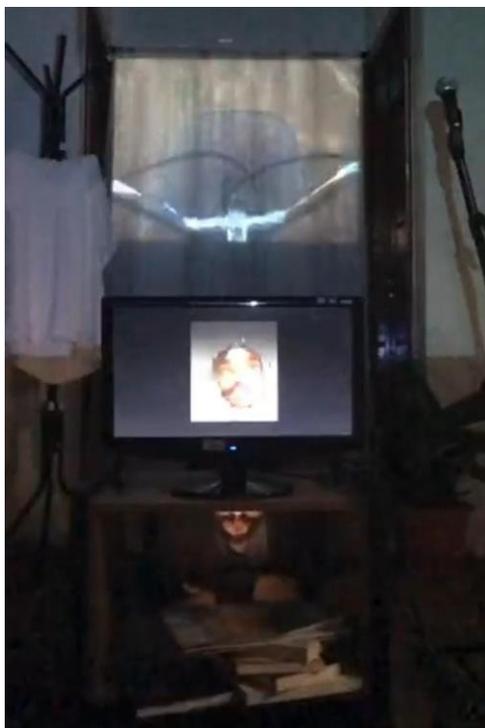
física do seu corpo orgânico biológico, mas a uma performatividade da tecnologia.

Além de uma interação direta com os dispositivos técnicos, em *tentativa.doc 2.0* não somente o ator, mas como também os espectadores, estabelecem uma relação de interatividade direta com as imagens. Tendo em vista o aspecto da intermedialidade presente na obra, trazemos para discussão a questão do uso tecnopoético das imagens em cena. Marta Isaacsson nos apresenta quatro possibilidades para o uso das imagens no teatro. Contudo, a autora destaca a pretensão de não “estabelecer uma taxonomia do uso do vídeo no teatro, mas no intuito de proceder à análise dos efeitos intermediais implicados” (ISAACSSON, 2012, p. 94). As modalidades das imagens na cena intermedial destacadas pela autora são: sintética, amplificadora, dialógica e de atrito.

A imagem sintética se dá por meio da operação de composição, onde o real presente na cena se hibridiza com a imagem virtual. Essa relação se dá em modo de sobreposição onde a incrustação do real sobre o virtual ou o contrário é constatado a partir da presença testemunhal do espectador. Já a imagem amplificadora também trabalha em relação ao olhar do espectador, mas nesse caso em uma operação de ampliação do horizonte, possibilitando a observação da obra pelo espectador por meio da imagem tecnológica, tal qual um *voyeur* a observar, segundo as palavras de Isaacsson, ou ainda, em situações de ampliação de detalhes somente perceptíveis pelo espectador por meio de recursos de *close-ups*, proporcionados pelos dispositivos de captura de vídeo. Já no aspecto da imagem dialógica, a cena interfere diretamente sobre a imagem-vídeo, ou seja, a imagem projetada é resultado das ações desenvolvidas em cena. Nesse caso, a percepção do espectador não se dá no contato direto com o performer ou ator, uma vez que este não atua para a plateia, mas, na maioria dos casos para um dispositivo de captura de imagem que serve como meio para a geração de uma imagem resultante dessa captura, normalmente projetada em cena, podendo ser editado ou transmitido ao vivo. No caso da imagem de atrito, com vídeos pré-gravados, ocorre o oposto da categoria anterior, uma vez que nesse caso, a performance cênica age de acordo com a imagem proposta.

No caso de *tentativa.doc 2.0*, a imagem se apresenta de duas maneiras diferentes: projetadas em uma cortina de *voil* posicionada ao fundo do espaço da atuação ou transmitidas em telas - monitor de computador ou na tela de celulares e *tablets*. Cada uma desses usos da imagem, diz respeito a um efeito tecnopoético diferente e tem como pressupostos algumas das categorias apresentadas por Isaacsson. Em um aspecto temporal, as imagens projetadas na cortina de *voil* remetem a memórias que se atualizam sobre a superfície material translúcida do pano fino. Já no caso das imagens transmitidas nas telas dos dispositivos, temos a relação com um tempo presente que se coloca em cena.

Figura 16: Registro de cena onde são projetadas imagens na cortina de *voil*



Fonte: Vídeo salvo no IGTV do perfil do trabalho no *Instagram*

No primeiro caso, podemos destacar o uso da imagem em aspecto da imagem sintética apontado por Isaacsson (2012), uma vez que a imagem virtual é projetada sobre o real, no caso um objeto que ao receber a justaposição daquela imagem, hibridiza-se com a mesma, gerando com isso o efeito de deslocamento na percepção dos espectadores em relação a temporalidade ali proposta. No exemplo dado, também podemos levar em consideração o aspecto da imagem de atrito, uma vez que todas as imagens que são projetadas no *voil*

são previamente gravadas e editadas. No segundo caso, podemos levar em consideração tanto os aspectos referentes a imagem dialógica como a imagem de atrito, uma vez que no primeiramente, o ator trabalha no intuito de alimentar através da captura e posterior transmissão de sua imagem, a tela de um objeto técnico e em um segundo momento existe uma outra interação, dessa vez entre os espectadores e a imagem que é previamente gravada. Nesse último caso em específico, a imagem que é observada remota a uma espacialidade diferente daquela que os espectadores estão assistindo no momento.

Isso ainda se dá por meio da descrição de determinado local pelo ator a em paralelo a transmissão de um vídeo em formato de 360° daquele mesmo lugar. Nesse momento, os espectadores são convidados a nomadizarem-se, por meio da junção entre o vídeo e a descrição do ator, e são provocados a terem uma experiência de contato visual com a espacialidade descrita na fala do personagem.

Nesse momento, busca-se nuances de um efeito de imersividade proporcionada pelo objeto técnico, buscando trabalhar na perspectiva da criação de um efeito de transição por múltiplas espacialidades, mesmo que essa seja, nesse caso, geradas virtualmente por meio de imagens previamente gravadas.

Esse aspecto trabalhado pode ser pensado ainda por meio da categoria das imagens amplificadoras, apresentado por Isaacsson, uma vez que a ideia de um certo *voyeurismo* se apresenta de maneira potente. Diferentemente de um vídeo projetado, a transmissão na tela de um vídeo em 360°, de acordo com o exemplo levantado, possibilita ao espectador uma percepção diferenciada do espaço que é narrado pelo personagem, podendo mirar detalhes durante a exibição. Essa experiência de um olhar seletivo por parte do espectador, é possível por meio da materialidade técnica que ele está imerso.

Ainda no campo da poética das imagens em *tentativa.doc 2.0* é importante levar em consideração outro aspecto levantado por Isaacsson ao descrever as imagens técnicas presentes na obra *Le Projet Anderson* do diretor canadense Robert Lepage no texto *Le Projet Anderson, Lepage e a performance da imagem técnica*. No artigo em questão a autora analisa aspectos pertinentes ao uso das imagens na obra do artista que geram a construção de espaços dramáticos, a partir da oferta de elementos de referência para diversas espacialidades tais como, bosque, sala de espetáculo ou estação de metrô. Isaacsson apresenta,

portanto, as modalidades de imagem-aberta, imagem de objeto fixo e imagem-espelho. Não iremos aqui reportar as definições de cada uma dessas modalidades, mas pensar a existência dessas relações também na tecnopoética de *tentativa.doc 2.0*.

Na obra, podemos identificar dois usos da imagem técnica das quais Isaacsson discute em seu artigo. No primeiro uso, podemos destacar a presença da modalidade de imagem-aberta, uma vez que os vídeos que são exibidos na cortina de *voil*, são recortes de locais por onde o personagem transitou por diversos períodos de sua vida, onde por meio da definição apontada pela autora, como recorte, essas imagens apresentam apenas um fragmento de uma referência maior.

Durante a apresentação do trabalho, outras imagens são projetadas nessa cortina, dando referência a locais diferentes, os quais são citados pelo personagem. Contudo, essas imagens não aparecem enquanto uma função ilustrativa da fala realizada, mas como mesmo afirma Isaacsson, elas são chaves referenciais para espacialidades diversas aquela vivenciada em tempo real pelos espectadores.

Já no aspecto da imagem-espelho, temos a relação do ator enquanto objeto filmado. Esta relação já foi apresentada neste capítulo, mas retornamos a ela para refletir sobre o aspecto do que Isaacsson chama de “deslocamento de sua presença orgânica para a realidade fílmica” (ISAACSSON, 2010, p. 65). Esta operação, foi considerada em parágrafos anteriores como uma *presença mediada por dispositivos* (ver página 42), onde durante o trabalho, o ator se relaciona com os espectadores não por meio de sua presença orgânica direta, mas por meio de sua imagem transmitida em tela. Diferente do exemplo apresentado pela autora em seu artigo supracitado, onde no espetáculo de Robert Lepage, o ator se encontra posicionado de costas para a plateia e a imagem em *close-up* de seu rosto é exibido, em *tentativa.doc 2.0* o ator filmado se encontra em um espaço diferente de onde os espectadores acompanham sua imagem transmitida em tela.

Enquanto escolha poética, a proposta é permitir que os espectadores vivenciem o processo de *transindividuação* entre o ator e sua imagem capturada, transmitida e individuada enquanto o personagem *Flávio Ulis.sys* cuja presença está alocada na tela.

Existe ainda nessa opção, uma relação de temporalidade instaurada por meio da narrativa apresentada. Como *Flávio Ulis.sys* se dá na narrativa enquanto um projeto criado a partir das memórias de outra pessoa, o processo de captura de imagem do ator, proporciona certa relação de passado/futuro, uma vez que a peça se passa cronologicamente, 10 anos após *Flávio Ulis.sys* ser criado e programado para compartilhar suas memórias com os espectadores. Assim, por meio de um acordo implícito entre a obra e aqueles que a experienciam enquanto espectadores, condicionam-se a existência de duas realidades temporais que são colocadas ali, operando paralelamente em prol da construção dos sentidos da narrativa. Nesse lugar de jogo temporal, a performatividade da tecnologia é altamente evidenciada, uma vez que não há nenhum esforço para mascarar a maquinaria envolvida nesse processo de troca de presença orgânica por uma presença fílmica, ou como podemos dizer, uma presença mediada por dispositivo de imagem. Nesse caso, inclusive, há de se admitir não uma troca, mas uma co-presença orgânica e fílmica.

Este aspecto da presença que não se dá apenas no âmbito da corporeidade do ator em cena, mas que se amplia para o objeto técnico, abre discussões acerca de um campo ontológico do teatro, uma vez que põe em cheque aspectos estruturais da própria concepção de teatro cujo foco da encenação tem na presença física do ator um dos elementos primordiais para o acontecimento teatral. Jorge Dubatti em seu texto *Teatro, convívio e tecnovívio* nos fala que “chegamos à apresentação ontológica de uma pergunta incontornável: o que é teatro, isto é, o que é o teatro enquanto ente, como está no mundo, o que é que existe enquanto teatro” (DUBATTI, 2012, p. 14). Em *tentativa.doc 2.0* esta reflexão se dá a medida que o foco da atuação não está presente no ator enquanto presença física, mas na interação do ator com os espectadores, por meio de sua imagem virtual transmitida por meio de uma tela. Nesse sentido, abrimos a discussão para as propostas que rompem com o paradigma do teatro enquanto relação humana entre artistas e espectadores e recai na crítica acerca da substituição da presença física do ator por uma presença virtual.

Dubatti nos apresenta uma definição do teatro enquanto um acontecimento composto por três subacontecimentos: o convívio, a *poíesis* e a

contemplação. Dentre estes três elementos, traremos para discussão a relação do convívio ou acontecimento convivial, discutido enquanto:

A reunião, de corpo presente, sem intermediação tecnológica, de artistas, técnicos e espectadores em uma encruzilhada territorial cronotópica (unidade de tempo e espaço) cotidiana (uma sala, a rua, um bar, uma casa, etc. no tempo presente. (DUBATTI, 2012, p. 19)

Nessa perspectiva, o autor diferencia o teatro de outras artes como o cinema, ou das mídias de comunicação como a televisão e o rádio, por exigir uma presença aurática, tal como nos fala Walter Benjamin, que permite o que ele chama de afetações conviviais.

O teatro é um acontecimento que está ligado à cultura vivente. Enquanto acontecimento, o teatro é algo que existe no momento em que ocorre e, enquanto cultura vivente, não admite captura nem cristalização em formatos tecnológicos. Como a vida, o teatro não pode ser aprisionado em estruturas *in vitro*, não pode ser enlatado; o que se enlata (em gravações, registros fílmicos, transmissões na internet, ou outros) é a informação. Mas tal informação já não é teatro, essa região de experiência não capturável, imprevisível, efêmera, aurática, que é o teatro. (DUBATTI, 2012, p. 22)

O teatro enquanto experiência convivial, segundo Dubatti, pressupõe uma reunião de corpo presente e nesse sentido, não permitiria a intermediação tecnológica, sob o risco de subtrair a presença vivente dos corpos. Contudo, o autor, não descarta a possibilidade do uso de elementos do cinema, da TV, do rádio, de computadores ou telefones celulares no Teatro, contudo, para esse uso esses elementos não podem, na visão de Dubatti, subtrair a presença dos corpos que subsidiam o fenômeno do convívio. Para ele, o aspecto do convívio no teatro que é atravessado por elementos tecnológicos é denominado de tecnovívio, sendo, portanto, dado como “a cultura vivente desterritorializada pela intermediação tecnológica” (DUBATTI, 2012, p. 22)

Essa relação tecnovívial apontada, a partir do ponto de vista dessa pesquisa, não encerra a relação de convívio teatral, mas demonstra novas possibilidades de se instaurar experiências conviviais, que nesse caso, são determinadas pelos diferentes formatos tecnológicos utilizados em cena. Assim, a tecnologia direcionaria os modos de viver juntos, próprio do convívio, do estar junto, no teatro.

Outro aspecto a ser levado em consideração nesta questão do tecnovívio diz respeito aos aspectos ontológicos, como descrito anteriormente, uma vez que, como apontado pelo autor, a desterritorialização da cultura vivente, interfere

diretamente na própria concepção do teatro enquanto ente presente no mundo. Nesse sentido, podemos admitir que a partir da presença do objeto técnico no teatro, a concepção deste enquanto “espaço e tempo compartilhados em uma mesma região de afetação” (DUBATTI, 2012, p. 23) se amplia para uma região de experiência cuja máquina se apresenta como ente de compartilhamento de afetações, juntamente com o espectador e o ator.

Em *tentativa.doc 2.0*, a partir de uma visão mais pessimista como apresentada por Dubatti (2012), que aponta certa fragilização da experiência convival no teatro com a inserção do objeto técnico, este olhar de inquietação pode se intensificar ainda mais, tendo em vista o modo de relação existente entre espectadores e atores, que no caso do trabalho em questão, são substituídos pela sua imagem virtual transmitida em tela. Assim, mesmo que o ator esteja sendo visto pelos espectadores, na execução tecnopoética necessária para pôr em ação sua imagem transmitida, a relação de interação não se dá diretamente com o mesmo e sim, com sua presença mediada pela imagem da tela. Os convidados não se relacionam com o ator enquanto presença física, mas com seu corpo dado em modo virtual.

Desta forma, pensar o corpo na perspectiva da virtualidade é admiti-lo como elemento que transita por uma zona de vizinhança do real e do virtual, sem com isso traçar uma relação de oposição, mas, antes, de entender o real e virtual como duas instâncias possíveis de um corpo que se virtualiza e se atualiza em velocidades incertas de tempo e espaço. Assim afirma Jeudy:

Posso sempre passar da realidade presente ao mundo virtual, que me oferece um outro real, mas meu próprio corpo não deixará jamais de me trazer de volta à prova de sua própria virtualização. A imersão em uma rede, como a da Internet, é a maneira de esquecer totalmente as imagens do meu próprio corpo sentado em frente à tela, mas, em um momento furtivo, essas imagens voltarão. Pode ser que eu [as] expulse, como se fossem parasitas que me impedem de usufruir minha viagem ao ciberespaço; elas me farão lembrar sempre a passagem do real ao virtual – este “*movimento da virtualização*” que é absolutamente reversível. (JEUDY, 2002, p.160, ênfases originais)

Assim, pela perspectiva apresentada pelo autor, a virtualização se mostra enquanto uma passagem, um devir onde as imagens se materializam e se desmaterializam em constante fluxo, e este corpo, em meio a este processo de virtualização, se mostra múltiplo, dando possibilidades de se apresentar em camadas diversas de presença. Eis, portanto, talvez, a principal potencialização

do corpo em processos de virtualização: a capacidade de se dar em porções diversas de presença, muitas vezes coincidentes, simultâneas e conscientes umas das outras; contudo, “toda presença é precária, ameaçada” (ZUMTHOR, 2014, p.78), sendo, portanto, na precariedade (potente) das presenças que o virtual opera.

Ao mesmo tempo em que estabelecemos a relação dos processos de virtualização do corpo com camadas de presença, é preciso levar em consideração, em diálogo com o pensamento de Pierre Levy, que não necessariamente a presença diz respeito a um estar presente fixo. O autor traz uma reflexão ampla para a presença no virtual, indo ao encontro de uma ideia de um *não estar presente*. Essa capacidade do corpo virtual de não estar presente dá a ele a característica, aponta Levy, da virtualização como êxodo. Desta forma, podemos pensar o processo de virtualização do corpo como uma realização de uma ação nômade de um corpo em constante movimento, que transita por territórios diversos, explora modos ou, como dito antes, camadas de presenças.

Trata-se não de uma transição do real para o virtual mas, como apontado acima, a partir da referência de Jeudy, uma constante troca de espaço onde o corpo caminha, em processos de territorializações e desterritorializações. Portanto, a virtualidade do corpo nunca se dará enquanto ação finda, mas sim enquanto caminhos incertos de ligação entre atual e virtual a serem percorridos. Ainda sobre este corpo virtualizado ou, como poderíamos dizer, sob a ótica de Levy, não podemos pensar nele senão na perspectiva das reconstruções.

Nesse sentido, reconstruir nesse contexto estaria diretamente ligada à ideia da desterritorialização territorializante, ao movimento nômade, uma vez que este corpo está susceptível a verdadeiros acoplamentos e transformações, seja quando habita espaços outros virtuais, seja quando o próprio corpo se recria em operações de espelhamento por meio de relações intermediais, instaurando com isso verdadeiras *auto poética*, um corpo que cria, inventa e se reinventa a si próprio.

Contudo, esta ideia de virtualização do corpo enquanto uma projeção de um suposto corpo real em trânsito para um corpo virtual não deve ser vista

enquanto uma operação de espelhamento, enquanto uma reprodução fidedigna de uma imagem original, uma cópia. Ela é antes de tudo com dito anteriormente, uma recriação. São instancias outras de um corpo que se multifaceteia em camadas diversas de presença e em tempo outros de existência.

Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença. Pois clones, agentes visíveis ou marionetes virtuais que comandamos por nossos gestos podem afetar ou modificar outras marionetes ou agentes visíveis, e inclusive acionar à distância aparelhos “reais” e agir no mundo ordinário. Certas funções do corpo, como a capacidade de manipulação ligada à retroação sensório-motora em tempo real, são assim claramente transferidas à distância, ao longo de uma cadeia técnica complexa cada vez mais bem controlada em determinados ambientes industriais. (LEVY, 1996, p. 29)

Deste modo, a virtualidade do corpo rompe com paradigmas do próprio corpo, possibilitando assim experiências dadas como não possíveis a um corpo em seu entendimento enquanto objeto concreto. O corpo mais do que objeto, se dá enquanto processo. Nessa condição de processo o corpo ganha extensões de tempo e espaços regidos por lógicas outras, alcançando tempos cíclicos ou infinitos, dando a este corpo a capacidade de perpetuar-se por meio de ambientes virtuais diversos e se fazer presente em espaços sincrônicos.

Os corpos virtuais são grandes organismos híbridos que possibilitam um jogo de percepção que vai além da mera experiência limitada dos mecanismos biológicos, uma vez que “o organismo é revirado como uma luva. O interior passa ao exterior ao mesmo tempo que permanece dentro” (LEVY, 1996, p.30). Ao corpo em processo de virtualização são recriados os órgãos e suas funções e a experiência sensitiva pode ser reinventada para ser partilhada por um conjunto de corpos que adentram aquele mesmo ambiente virtual. Levy diria que estes processos de virtualização do corpo, através dos diferentes dispositivos, virtualizam, por assim dizer, os nossos sentidos.

E ao fazê-lo, organizam a colocação em comum dos órgãos virtualizados. As pessoas que veem o mesmo programa de televisão, por exemplo, compartilham o mesmo grande olho coletivo. Graças às máquinas fotográficas, às câmeras e aos gravadores, podemos perceber as sensações de outra pessoa, em outro momento e outro lugar. Os sistemas ditos de realidade virtual nos permitem experimentar, além disso, uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. Podemos quase reviver a experiência sensorial completa com outra pessoa. (LEVY, 1996, p.28)

Nessa perspectiva, a experiência dos espectadores na interação com a imagem do ator em tela em *tentativa.doc 2.0* propõe alterações nos aspectos de percepção na cena, mas que não estaria desassociado da ideia do teatro como reunião de sujeitos, retornando as discussões de Dubatti, uma vez que corroborando com os escritos de Levy, o corpo do ator não estaria ausente da experiência, mas se apresentaria em um outro estado de presença virtual, que nesse sentido, não se desvincularia de uma relação de realidade, mas que se daria em outro nível de realidade, uma vez que como fala o autor, o virtual se mostra enquanto uma problematização do real. Assim, ao optar pela realização do trabalho utilizando a virtualização da presença do ator por meio de transmissão na internet, propõe-se uma reflexão ontológica do teatro, como nos fala Dubatti.

Para Dubatti, a experiência convivial do teatro comporta em si os aspectos da *poíesis* e da contemplação, como já apontado aqui. A *poíesis* tanto diz respeito ao processo de produção de um ente teatral, como diz respeito ao próprio ente teatral produzido. Para ele “o ente poético constitui aquela região possível da teatralidade” (DUBATTI, 2012, p. 23). Já o aspecto da contemplação “implica a consciência, ao menos, relativa ou intuitiva, da natureza diversa do ente poético” (DUBATTI, 2012, p. 25). A *poíesis* é ao mesmo tempo acontecimento e ente produzido pelo acontecimento que se firmam na experiência pragmática do convívio.

O objeto técnico entendido como ente ontológico, levando em consideração os aspectos presentes na tecnoestética simondoniana, no caso de uma tecnopoética, divide com o ator e o espectador, a tarefa de produção do ente poético, presente na relação convivial do acontecimento teatral. Nesse sentido, como já apontado anteriormente, esta experiência se expande para uma relação tecnovivial, dando possibilidade de construção de uma *poíesis* que diz respeito a própria ideia de tecnopoética aqui apresentada. Assim, existe uma relação tecnovivial na pragmática instaurada tanto entre o ator e a máquina, como entre a máquina e os espectadores, sem que com isso se perca a potência do encontro entre os diversos seres.

Nessa perspectiva, onde a presença física do ator cede espaço para a atuação de uma presença virtual mediada por um dispositivo de tela, podemos

destacar outra situação presente em *tentativa.doc 2.0*. Nesse exemplo, a atuação do ator não se dá somente a partir da imagem capturada ali em tempo real de seu corpo presente e transmitida em uma tela através da internet, mas que se dá na presença virtual de um ator que não se encontra no espaço da experiência. Nesse caso, em determinado trecho da obra em questão, o ator entra em contato com outro ator que se encontra a milhares de quilômetros de onde está sendo realizada a peça. No caso, em determinado momento do trabalho, *Flávio Ullis.sys* entra em contato por meio de uma chamada de vídeo com um antigo colega, onde traçam um diálogo também via internet. Nessa situação temos claramente a relação de tecnovívio apresentado por Dubatti operando, visto que nessa experiência ambos os atores traçam um diálogo que não se dá no âmbito físico-verbal, mas por meio de suas imagens virtuais que se colocam frente a frente e atuam por meio da mediação maquínica.

Figura 17: Registro da cena onde os dois atores contracenam por meio da transmissão de vídeo ao vivo



Fonte: Vídeo salvo no IGTV do perfil do Instagram do trabalho

Sendo que o tecnovívio comporta em si duas formas diferentes de operação, sendo uma o tecnovívio interativo e a outra o tecnovívio monoativo, onde na primeira situação estabelece-se uma relação de comunicação de ida e volta e na segunda uma relação de uma pessoa ou de um grupo de pessoas com um dispositivo cujo emissor da mensagem se ausentou, ou seja, somente de ida, no caso da cena de *tentativa.doc 2.0*, podemos pensar em uma terceira relação de tecnovívio, onde, apesar dos emissores da mensagem não se apresentarem em sua presença física, estes não se ausentam da experiência, uma vez que o processo de ida e volta da mensagem não se encerra pela condição de virtualidade de seus corpos.

No teatro, o ator e o público se reúnem convivialmente no cruzamento territorial temporal do presente, por meio da presença de seus corpos; no cinema, o corpo do espectador está presente, mas o corpo do ator está ausente; é substituído por uma estrutura sígnica. No teatro, o corpo do ator e o corpo do espectador participam da mesma região de experiência. Com seus risos, com seu silêncio ou com seu choro, ou com seus protestos, o espectador influencia o trabalho do ator. No cinema, o corpo do ator e o corpo do espectador não participam da mesma região da experiência; o espectador sabe que o ator não está ali e não sabe onde está o ator, o que pode estar fazendo neste momento. O teatro é o espaço e o tempo compartilhados em uma mesma região de afetação, região única que se cria uma única vez e de forma diferente em cada apresentação. (DUBATTI, 2012, p. 22)

No caso da experiência em *tentativa.doc 2.0* apesar da ausência do corpo físico dos atores, a relação estabelecida entre eles, e os espectadores não diz respeito apenas a uma estrutura sígnica simplesmente, mas o uso de recursos tecnológicos de comunicação que permitem que a relação se dê entre os próprios sujeitos em sua presença virtual. Assim, os corpos dos artistas e dos espectadores, apesar de não participarem da mesma região da experiência, se levamos em consideração aspectos físicos, estes se colocam em um lugar de experiência que extrapola a relação do tempo/espaço como elemento fixo. Pensar os espaços virtuais, antes de mais nada seria se desapegar definitivamente da noção do espaço enquanto território fixo, uma vez que, nesse caso, espaço que se expande por meio de processos de virtualização se assume enquanto desterritorializado à medida que não podemos situá-lo em uma determinada posição do plano geoespacial.

Ao certo não podemos considera-lo mais por meio de plano, pois a medida que se mostra enquanto fluxo esse espaço rompe a barreira plana de delimitação

e dimensões e passa a se dissolver em uma rede de atravessamentos dada por meio das trocas constantes de localização.

A multiplicação contemporânea dos espaços faz de nós nômades de um novo estilo: em vez de seguirmos linhas de errância e de migração dentro de uma extensão dada, saltamos de uma rede a outra, de um sistema de proximidade ao seguinte. Os espaços se metamorfoseiam e se bifurcam a nossos pés, forçando-nos à heterogênesse (LEVY, 1996, p. 23)

Os espaços virtuais estariam, portanto, no campo pluridimensional do ciberespaço, diferentemente de um plano tridimensional do espaço físico.

A virtualização reinventa uma cultura nômade, não por uma volta ao paleolítico nem às antigas civilizações de pastores, mas fazendo surgir um meio de interações sociais onde as relações se reconfiguram com um mínimo de inércia.

Quando uma pessoa, uma coletividade, um ato uma informação se virtualizam, eles se tornam “não-presentes”, se desterritorializam. Uma espécie de desgaste os separa do espaço físico ou geográfico ordinários e da temporalidade do relógio e do calendário. (LEVY, 1996, p.20-21)

Esta cena específica de *tentativa.doc 2.0* trabalha na potência das experiências entre os espaços virtuais e atuais, estabelecendo uma relação nômade de trânsito. Esse trânsito rompe o geográfico e habita lugares outros. Lugares virtuais à deriva na rede de imagens simbólicas dentro do que podemos chamar de relação cíbrida que segundo Peter Anders (2001), está diretamente ligado a uma fusão entre atualidade e virtualidade, entre o que comumente é chamado de espaço real e espaço virtual. No trabalho em questão a relação de cibridismo acompanha o jogo dos artistas e dos espectadores, uma vez que estes sujeitos põem em relação a experiência física presente e a experiência da imagem virtual transmitida em tela.

O cibridismo é trabalhado em *tentativa.doc 2.0* à medida que as imagens virtuais se constroem por meio de uma transmissão em vídeo em tempo real na internet. Assim, a expressão cara a cara pode dá espaço para a expressão tela a tela, onde os sujeitos fisicamente separados, se encontram em um mesmo território de experiência que ocorre no cruzamento das imagens virtuais. Nesse sentido, mesmo sob o ponto de vista da afirmativa de Dubatti sobre o convívio como “reunião de corpo presente, territorial, geográfica, em um cruzamento do tempo e do espaço da cultura vivente, na qual não se podem subtrair os corpos” (DUBATTI, 2012, p. 22), não podemos desconsiderar a construção de um novo

paradigma de experiência convivial possibilitada pela a inserção dos processos maquínicos no teatro, que por ele é apresentada como tecnovívio e, nesse caso, admite a possibilidade dos corpos se mostrarem em outros modos de presença.

Ainda acerca do aspecto ontológico, a tecnopóetica em *tentativa.doc 2.0* se dá tanto na reflexão filosófica inerente as relações entre ser humano e ser maquínico, como na própria relação existente no aparato técnico enquanto ser independente que atua dentro de sua especificidade técnica participando ativamente da construção poética. Nesse sentido, podemos trazer para a discussão, neste momento, as questões envoltas a escolha do *software* utilizado para a projeção dos vídeos na cortina de *voil* no trabalho em questão. Para tal função, fora cogitado inicialmente o *software Quase-cinema 2.0*³⁰, que foi incorporado ao trabalho pelo fato de suprir uma necessidade ontológica da tecnopoética, que nesse caso diz respeito ao fato do mesmo se apresentar dentro do conceito de programa vivo. Segundo seu criador, Alexandre Rangel (2013):

Desde a realização dos primeiros protótipos do programa, observei a potencialidade criativa do processo de ter acesso a um software “vivo”. O conceito de programa vivo é evidenciado no ciclo de desenvolvimento do software, que é intimamente ligado aos processos de criação artística que utilizam o programa. (RANGEL, 2013, p. 14)

Como se trata de um programa construído por um artista para ser usado na criação artística, o *Quase-cinema 2.0* transgride no uso comum de softwares da indústria da informática, pois permite que a criação se dê fora dos fluxos desses moldes tecnicamente engessados (RANGEL, 2013). Outra relação potente no *software*, é o fato dele ser concebido em código aberto, uma vez que ultrapassa sua aplicação meramente executora de tarefas para a possibilidade da modificação do mesmo por meio da disponibilização de seu código-fonte, reafirmando com isso o aspecto pré-individual presente na concretização do objeto técnico, já apontado na filosofia de Gilbert Simondon.

³⁰ O Quase-Cinema é um programa de computador dedicado a edição e apresentação de vídeo ao vivo criado por Alexandre Rangel em 2009.

Figura 18 – Interfaces do *software Quase-cinema 2.0*



Fonte: RANGEL, Alexandre. Quase-Cinema VJ Software 2.0

Quase-Cinema 2.0 se apresenta como um *software* criado especificamente para a performance interativa com imagens em movimento. Dentre as funções desempenhadas por este programa vivo, está “a manipulação artística do vídeo através de montagem, composição, colorização, criação de ritmo e exploração interativa de espaços tridimensionais” (RANGEL, 2013, p. 51)

O trabalho com o programa, do ponto de vista tecnopoético, demonstrava uma relação direta com a ideia de concretização do objeto tecnoestético simondoniana, onde, Oliveira, “cada fase na obra de arte teria sua etapa de

individuação, não se trata de promover uma ode ao processo, mas de reconhecer a concretização em cada fase”. (2016, p. 49). O caráter pré-individual se dá a medida que ao utilizar o *software* na criação e execução da obra, carregamos nesse processo uma série de etapas pré-individuais em potência que se atualizam e abre caminho para a concretização do objeto tecnoestético por meio de inúmeras etapas da individuação. No caso do *Quase-cinema 2.0* as etapas que antecedem a performance em si se dão da seguinte maneira:

O processo de desenvolvimento do programa tem acontecido em ciclos de conceitualização, programação, teste e performance. Uma vez criada a base para a performance multimidiática da edição de vídeo em tempo-real, dá-se um ciclo de utilização criativa, fruição, realimentação do sistema e renovação do programa (re-programação). A cada performance nascem novas metas e possibilidades criativas de utilização da linguagem visual da imagem em movimento. (RANGEL, 2013, p. 68)

Assim, o uso do programa na construção poética da obra, perpassaria aspectos transdutivos, uma vez que apresenta movimentos de individuação entre os sujeitos envolvidos a criação, tanto no que diz respeito as possibilidades poéticas advindas de uma pré-programação, que nesse caso diz respeito a preparação do programa para produzir poeticamente com a performance onde se fará presente, como na própria realimentação do programa por meio das propostas incorporadas por meio do seu uso. Além disso, o processo transdutivo se apresenta na própria utilização poética do *software*, onde o artista, ao ter contato com sua interface pré-individual, instaura um processo de modulação mútua, uma vez que ao experimentar ativamente os recursos do programa, este artista incorpora para si uma série de procedimentos poéticos que anteriormente ao contato com o *software* não era por ele idealizado, pois só se tornam possíveis de se concretizar a partir do seu contato com aspectos pré-individuais apresentados pelo programa. Da mesma forma, tendo em vista o aspecto de constante modificação do *Quase-Cinema 2.0*, este é modulado pelo artista que ao realizar o jogo entre programa e a proposta poética investigada, elabora novos modos de atuação a partir das funções previamente apresentadas, gerando novas possibilidades de criação que poderá ser incorporada a ele tanto em forma de linguagem de programação, como em forma de procedimento poético até então não vivenciados em outros processos que utilizam o programa.

Nesse sentido, podemos refletir sobre a uso poético dos programas de computador, especificamente no modo como os artistas tem contato com os mesmos, levando em consideração, inclusive, os modos como estes artistas aprendem a utilizar os recursos destes *softwares*. Trazemos com isso, mais uma vez a ideia de programa vivo, uma vez que o modo de aprendizado de suas ferramentas, não obedecem muitas vezes a lógica sistemática presente no aprendizado dos programas comerciais. O trabalho de aprendizado do artista com o programa se dá de maneira muito mais livre, muito próxima dos modos de conhecimento tácito apresentado no capítulo anterior quando se discutiu modos de pesquisa que se orientam pelo trabalho prático.

É importante esclarecer que se trata da ideia de se desconsiderar processos de capacitação técnica para lidar com determinadas ferramentas, mas perceber outra relação entre os objetos técnicos e o artista na tecnopoética, que ultrapassa aspectos exclusivamente técnicos. Trata-se, portanto, de reconhecer o caráter poético desses processos e com isso, admitir uma relação orgânica que se estabelece entre os diversos sujeitos da criação, ou seja, dos sujeitos envolvidos da concretização do objeto techno-estético.

Assim, o conhecimento adquirido por meio do uso poético do objeto técnico está no campo tácito que se apresenta de maneira subjetiva e individual e dessa forma leva em consideração a potência da experiência em contraponto aos modelos rígidos de formalização e “nesse sentido, nos parece relevante observar que o espaço da criação artística pode permitir um diálogo maior com a lógica simondoniana sobre concretização do objeto técnico” (OLIVEIRA, 2016, p. 41).

Dessa forma, a modo como o *Quase-cinema 2.0* passou a ser operado nas cenas de *tentativa.doc 2.0* percorreu este lugar da experiência e da experimentação, tendo em vista que suas ferramentas ganhavam a funcionalidades específicas para aquele trabalho, o que fazia com que o artista que operava o programa não buscasse uma lógica de aprendizado sistematizada, mas criava, dentro da necessidade do processo, as estratégias para entender e utilizar determinado recurso, que poderia cumprir sua função inicialmente concebida ou poderia ganhar uma funcionalidade totalmente nova a partir da experimentação do artista.

Contudo, ao intensificar o trabalho com o *software*, fora identificado alguns erros em seu funcionamento, provavelmente pelo extenso período pelo qual o programa (vivo, como citado acima) deixou de ser atualizado. Como ele foi concebido em código aberto, era necessário que novas atualizações fossem incorporadas, mas foi verificado que durante um logo período isso não ocorreu. Ocorreram, constantemente, momentos no trabalho de criação que o programa encerrava sua execução repentinamente no meio da performance o que gerou incerteza do seu uso.

Constatada a fragilidade no uso do *software Quase-cinema*, partiu-se para a busca de outro programa que dentro das mesmas características do anterior, pudesse dar suporte técnico e criativo para a realização da obra. Tendo em vista uma variedade de programas voltados para a edição de vídeo em tempo real, como é o caso dos programas de VJ's³¹, foi realizado uma procura por esse tipo de material. A busca constatou uma grande variedade de programas do tipo, por outro lado, também constatou a dificuldade de obtenção dos mesmos. Muitos dos programas encontrados eram pagos, com preços extremamente altos e com código fechado. Outro fator preponderante eram os requisitos de sistema que estes programas exigiam, muitas vezes, necessitando de máquinas extremamente potentes.

Dentre os programas de VJ mapeados estavam: Modul8, MadMapper VDMX, ProVideoPlayer 2, Arkaos GrandVJ e Resolume, além dos aplicativos para *tablet* ou *smarthphone*, *GoVJ Mobile VJ*, *Quantum VJ HD*, *TouchViZ*, dentre outros. Dessa listagem, é notória a preferência pelo programa Resolume³², talvez um dos mais utilizados por artistas de diferentes vertentes estéticas, apesar dele não se dá dentro da realidade apresentada no *Quase-cinema*, do ponto de vista de programa vivo.

Nesse aspecto, é possível ainda mapear o *software Isadora*³³, que cumpre o papel de ser um programa feito para atender as demandas artística, mas

³¹ São softwares que permitem a manipulação de imagens e vídeos em tempo real durante a performance dos vídeo-jockeys (VJ).

³² É um *software* capaz de realizar a mixagem de imagens e vídeos em tempo real, voltado para VJ e artistas audiovisuais.

³³ Isadora é um sistema de programação gráfica capaz de manipular vídeos em tempo real criado por Mark Coniglio em 2002.

também possui uma distribuição paga. Assim, na busca por um programa que tivesse características próximas do *Quase-cinema*, mas mantivesse um suporte de atualizações ativo, foi encontrado o *Arrast_VJ*³⁴, que a exemplo da ideia de *software* vivo é concebido em código aberto, em sistema operacional Linux, elaborado a partir da linguagem de programação *PureData*³⁵, criado pelo artista Bruno Rohde, permite a criação audiovisual por meio da manipulação em tempo real de vídeo, de imagens, além de suportar a incorporação de câmeras, possibilitando com isso que o performer compunha em meio a interatividade. Diferentemente dos demais programas apresentados anteriormente, o *Arrast_VJ* é disponibilizado gratuitamente e possui pouquíssima exigência das máquinas.

Figura 19: Interface do Arrast_VJ



Fonte: registro do pesquisador

Assim, a partir do momento que o *Arrast_VJ* foi incorporado à etapa de criação em *tentativa.doc 2.0*, o caráter laboratorial da pesquisa se intensificou, trazendo o foco para a resolução de problemas anteriores a própria cena, cuja realização se dava no campo técnico. Contudo, como apontado anteriormente,

³⁴ É um software livre desenvolvido na linguagem PureData pelo artista brasileiro, Bruno Rohde que possibilita a manipulação em tempo real de vídeos, imagens e câmeras, além de composições interativas, que podem ser armazenadas, reproduzidas e exportadas.

³⁵ É uma linguagem de programação visual desenvolvida por Miller Puckette na década de 1990 para criação de música eletrônica e obras multimídia. Seu nome diz respeito ao modo comum como a linguagem encara os diversos formatos de mídia, tratando esses elementos como "Dados Puros", permitindo com isso códigos mais leves.

apesar desta etapa se dar em um lugar de investigação de uma especificidade técnica do *software* o trabalho ainda se mantinha dentro de uma relação de criação poética e o programa, objeto a ser desvendado através da pesquisa-criação que se mostrava como elemento capaz de modular e ser modulado pelos demais sujeitos envolvidos no processo.

Este processo se deu no contexto da invenção presente na filosofia simondoniana, uma vez que os sujeitos envolvidos no processo criativo, nesse caso o pesquisador propositivo desta investigação e os demais sujeitos envolvidos na criação, trabalharam dentro de um contexto de colaboração onde os indivíduos modulam uns aos outros no processo de investigação em grupo.

Nesse sentido, *tentativa.doc 2.0* surge a partir da colaboração horizontal entre artistas, espectadores e objetos técnicos, que em um contexto multidisciplinar, um colaboram mutuamente para a criação, possibilitando com isso, a construção do que Oliveira chamaria de organismo. Assim, essas experiências se dão tanto no âmbito da investigação laboratorial dos objetos técnicos e da construção das cenas por meio da interação com eles, como também na própria execução da obra, onde cada um *performa* sob um foco diferente de atuação, onde cada indivíduo modula e é modulado pelos demais.

Dessa forma, se de um lado, os atores instauram um jogo entre os objetos técnicos e os espectadores, construindo com isso uma experiência coletiva tecnoconvivial, por outro lado os objetos técnicos, manipulando e/ou projetando imagens em tempo real, também desempenham igual papel, tendo como foco a performatividade da tecnologia que se instaura a partir das suas intervenções.

tentativa.doc 2.0 se dá na relação entre artistas e objetos técnicos, como na metáfora de Simondon sobre o homem e os objetos técnicos enquanto um maestro que ao mesmo tempo que modera e apressa os músicos, também é apressado e moderado por eles. Assim, a pesquisa-criação apresentada nesta tese, não diz respeito apenas a uma proposição verticalizada do pesquisador, mas uma proposição horizontalizada de uma investigação que se dá tanto no ponto de vista do pesquisador como naqueles que operam com ele.

No capítulo que segue, apresentaremos *tentativa.doc 2.0* sobre outro ponto de vista, não mais abordando os desafios tecno-poéticos enfrentados na

sua construção, mas a partir da ideia de objeto poético. Assim, tendo apresentado os pressupostos da tecnopoética nesse trajeto criativo, trataremos, a partir desse momento da possibilidade de trazer ao leitor a experiência assincrônica com a obra.

Neste último bloco da tese, trazemos à tona algumas questões discutidas no decorrer de todo o texto, como é o caso das ideias de obra de arte expandida, intermedial e da pesquisa orientada pela prática. Enquanto lugar de obra expandida, no valem os recursos de ampliam o momento efêmero da ação teatral, por meio do uso de recursos de registro que, mesmo gerando efeito diferentes de percepção no fruidor, comportam em si a potência poética da obra.

Assim, o objeto tecnopoético que será apresentado a seguir não se restringirá apenas a um registro, mas tentará jogar com aspectos de intermedialidade e de campo expandido da arte, uma vez que transita entre a cena efêmera e o seu desdobramento em objeto poético para a fruição posterior de outros sujeitos. Nesse sentido, tem-se a elaboração de uma nova experiência sobre a obra, buscando apresentar, por meio de outro formato, os elementos que constituem poeticamente o trabalho.

6. OBJETO TECNOPOÉTICO: A PESQUISA-CRIAÇÃO *tentativa.doc 2.0*

Como apontado anteriormente, esta parte da tese busca se mostrar enquanto um OBJETO TECNOPOÉTICO da PESQUISA-CRIAÇÃO *tentativa.doc 2.0*.

Nesse sentido, apresentamos um formato que se diferencia do restante da escrita desta tese, dando espaço para a construção do que poderíamos chamar de livro de artista - o objeto tecnopoético, um documento de campo expandido oriundo da investigação guiada-pela-prática realizada.

Assim, buscamos “instaurar os pensamentos ‘das’ e ‘nas’ ações” (RANGEL, 2015, p. 06).

OBJETO TECNOPOÉTICO

Sônia Rangel utiliza o termo Objeto Poético no livro *Olho desarmado* para denominar a primeira das duas partes da obra, que se constitui como um *livro de arte* com poemas e pinturas. Complementando este objeto poético a autora apresenta um ensaio denominado *Trajeto Criativo*, que segundo ela refletem a busca pela “prática artística como pesquisa, ou seja, compreender o pensamento encarnado nas ações, afirmando que artistas e seus processos não são incompatíveis com a academia.” (RANGEL, 2015, p. 05)

Nessa perspectiva, nos apropriamos do termo *Objeto Poético* para apresentar ao leitor a obra *tentativa.doc 2.0* cuja sua realização se deu enquanto esta pesquisa-criação na qual tratamos. Por se dar em meio aos aspectos tecnopoéticos, desdobramos o termo *Objeto Poético* em Objeto Tecnopoético.

PESQUISA-CRIAÇÃO

O termo aqui empregado traz como referência as reflexões acerca da ideia de "pesquisa-criação", principalmente no contexto das pesquisas acadêmicas em torno da prática teatral na França, tendo como destaque, entre outros, o trabalho de Izabella Pluta e Mireille Losco-Lena (2015). O termo "pesquisa-criação", nesse sentido pode ser percebido de diferentes maneiras, entre elas: Práticas laboratoriais que se afastam de um teatro necessariamente comercial, ou seja, que se amparam na pesquisa como impulsionadora de suas práticas, sem a urgência de um produto final descomprometido com a investigação, ou então, o caso das práticas artísticas que ocorrem no contexto da pesquisa acadêmica que visa compreender o trajeto criativo do artista.

6.1. Tutorial de leitura

Frequentemente o leitor irá se deparar com duas colunas no texto. Do lado esquerdo, no formato de texto escrito, encontram-se os registros das ações, bem como das falas presentes no trabalho de criação desenvolvido durante esta investigação. Do lado direito é possível verificar outro formato de registro, apresentado ao leitor como imagens que pode se referir tanto a um marcador de realidade aumentada, como um QR Code para acessar um aplicativo. O leitor poderá ainda ser conduzido por meio de um conector até uma caixa de texto na parte direita da página onde encontrará comentários ou informações complementares acerca das ações que são apresentadas durante a leitura.

PORTA-POTÊNCIAS

O que nomeio como porta-potência são na verdade marcadores gráficos que comportam em si informações decodificadas que ao serem lidas por meio de aplicações específicas revelam conteúdos que vão desde texto a visualização de vídeos em realidade aumentada.

Esta operação de leitura, se vale da ideia tanto de hipertexto, como da ideia de conteúdo de campo expandido, uma vez que permite relacionar o que é lido a um acontecimento anteriormente vivenciado em uma espaço-tempo diferente do leitor.

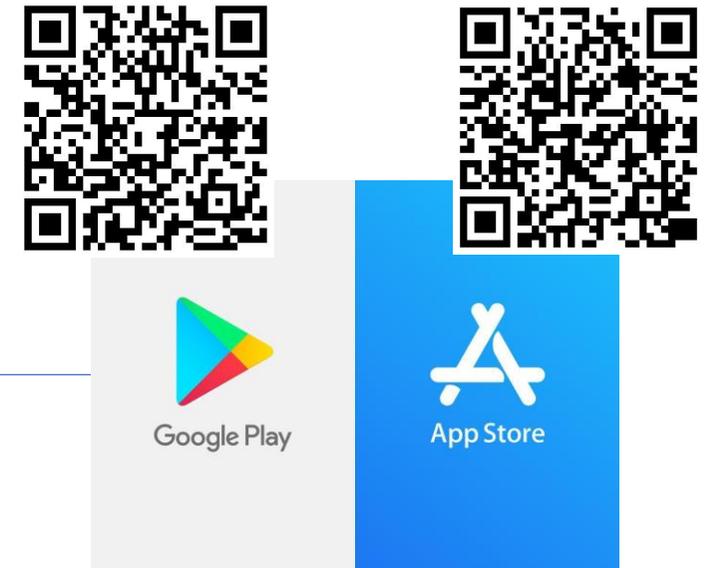
Nesse sentido, propõe-se a ideia de nomadismo do texto e da obra artística, um tecer saltos virtuais e transportar o leitor para uma experiência similar à que foi vivenciada no tempo presente do acontecimento.

Para a visualização de conteúdos em *Realidade Aumentada*, é necessário ter instalado no seu celular ou *tablet* o aplicativo *Alboom AR View*. O leitor poderá acessar o aplicativo a partir dos *QR Codes* ao lado, tanto para Android, como para IOS.

Para a leitura do *QR Code*, o leitor deverá instalar em seu celular ou *tablet* um aplicativo de leitura de *QR Code*, que pode ser baixado na *Play Store* para dispositivos *Android* e na *Apple Store* para dispositivos IOS.

Sugerimos buscar por aplicativos como “*QR Code Reader*” ou “Leitor de *QR Code*”.

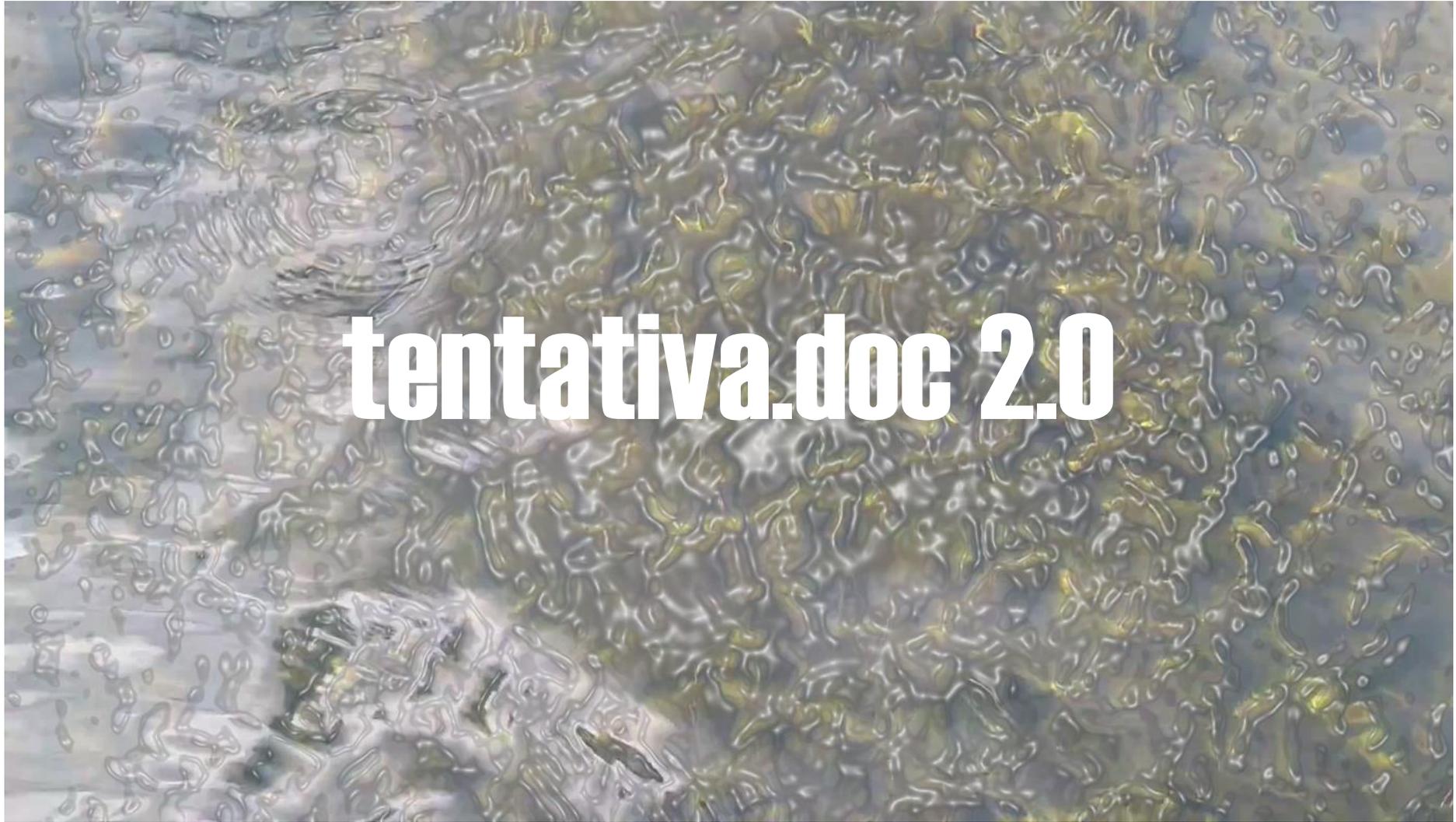
ATENÇÃO: Alguns dispositivos já realizam a leitura direto da câmera do aparelho. Basta aproximar a câmera e clicar no link gerado.



Instruções sobre o aplicativo *Alboom AR Viewer*:

1. Instale o *App Alboom AR Viewer*;
2. Abra o *App Alboom AR Viewer*;
3. Clique no botão "+" na parte inferior direita;
4. Insira o código "tentativa-9590";
5. Clique em continuar;
6. Espere carregar o conteúdo;
7. Pronto. O aplicativo está preparado para o uso.

Após realizar estas etapas, seu aplicativo estará apto a fazer a leitura das imagens (porta-potências). Sempre que existir uma imagem no decorrer do texto, aquele que está lendo deverá posicionar o seu celular na frente da mesma para que esta possa revelar o seu conteúdo. Comece experimentando na imagem que segue na próxima página e em seguida repita nas demais imagens.

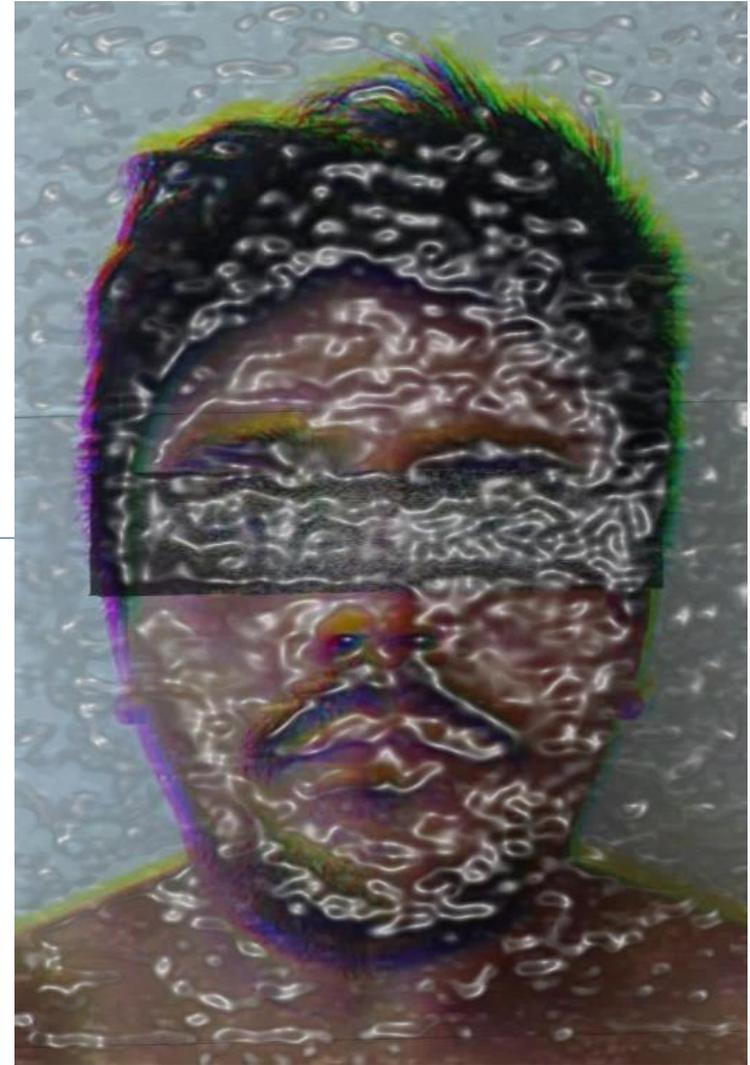


Prólogo

(Música de abertura) “Ninguém” vai observando através da tela a entrada dos espectadores na transmissão ao vivo. Ele traça um diálogo recepcionando o público.

(Música para) “Ninguém” fala ao microfone

CORO - Ó, musa, divina poesia, deusa, filha de Zeus, ou qualquer deus que queira que seja, mantenha viva esta canção do homem de múltiplos interesses que foi levado a vagar dolorosamente, enquanto o seu coração, sofria em agonia para voltar para casa. Vã esperança. Sua própria insensatez o desgraçou. Musa, ô...., musa, tá me ouvindo? Será que estou falando alto o bastante para que me ouça? Pois, escuta aí...



NINGUÉM - Ó Musa... Faça com que essa história viva para nós em todos os seus múltiplos significados. (*À plateia*) Ah, vocês estão aí! Eu me empolguei tanto em meu diálogo quase que particular que não os percebi. Perdão. Ah, perdão, perdão. Eu não disse meu nome. Meu nome é Ninguém! Isso mesmo, repito e alto e bom som: Meu nome é Ninguém. Escutem bem, é necessário que saibam que meu nome é Ninguém.

Estamos aqui reunidos... não, não é no nome do pai, nem do filho, nem muito menos no Espírito Santo que por sinal é um dos estados do Brasil que eu ainda não conheço, mas que desejo muito ainda conhecer. Estamos reunidos para observar de camarote a morte inevitável daquele que sonhou um dia romper com as distâncias, aproximar fronteiras, borrar os territórios. Uma ficção absurda baseada em fatos irreais. Ainda temos como acreditar no real? Enquanto vocês pensam sobre isso, provavelmente o seu “eu” virtual, os desdobramentos do seu corpo nos múltiplos perfis das mais variadas redes sociais, acaba de conquistar mais uma curtida, obterá até o final desse nosso encontro de dois a três seguidores – se estiver com sorte, hoje – e, quem sabe no final do dia ter se relacionado sexualmente com alguém que sequer

O nome *Ninguém* faz alusão ao poema clássico *A Odisseia* de Homero. Esta foi a estratégia usada por *Ulisses (ou Odisseu)*, personagem central do poema, para despistar os irmãos do ciclope Polifemo quando este, após ter seu olho furado pelo herói, gritava por ajuda e ao ser indagado de quem o havia ferido, dizia Ninguém, pois foi esta a forma que Ulisses se apresentara a ele, já prevendo sua escapada da caverna do monstro.

Além da referência ao poema de Homero, este nome traz consigo aspectos do sujeito no pós-humano e sua identidade cultural na era digital. Nesse contexto, como afirma Lúcia Santaella, “a cultura é crescentemente simulacional no sentido de que a mídia sempre transforma aquilo de que ela trata embaralhando identidades e referencialidades.” (SANTAELLA, 2008, p. 128)

O sujeito ao mesmo tempo que é Flávio é também Flávio Uli.sys, mas, também é Ninguém. Uma ruptura com a figura do eu fixo no tempo e no espaço que reconfigurado pela posição do indivíduo em meio ao jogo entre alargamento das distâncias espaciais e a imediaticidade temporal. (SANTAELLA, 2008)

necessariamente estaria na mesma cidade que você. Afinal, o que é o virtual se não outro real, né?

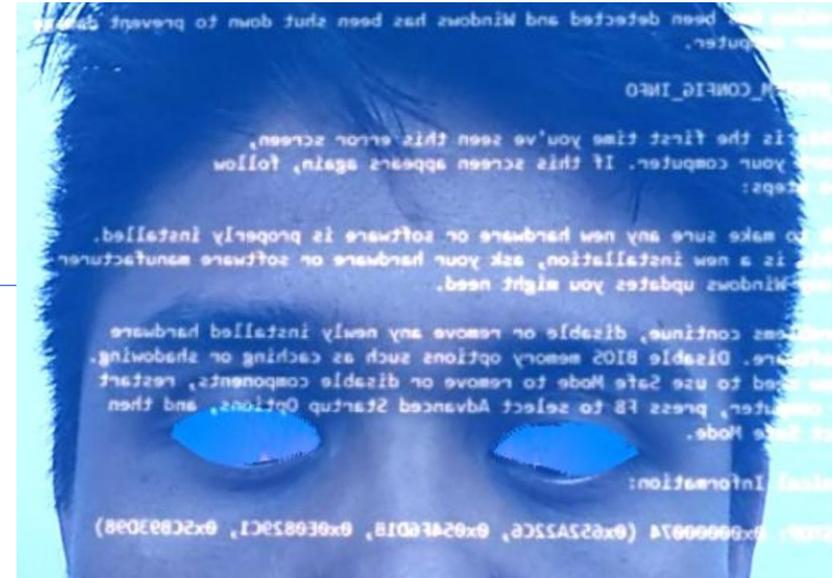
Ah mil perdões mais uma vez. Queiram se acomodar, a casa é de vocês. Uma música para animar, talvez? Que deselegante da minha parte, vocês aceitariam uma bebida?

Como disse, fiquem à vontade... eu preciso me retirar, mas vocês devem ficar. Não saiam daqui enquanto eu não voltar. A espera é nossa mestra!

E lembrem-se meu nome é Ninguém.

(Clima de festa na casa, música. Em seguida ouve-se o som de interferência/estática, música para, na cortina surge uma projeção.)

INICIALIZAÇÃO



FLÁVIO ULIS.SYS - Ei, ei.... tem alguém aí? Ei, ei... todos vocês... olhem só. Escutem, eu preciso falar. Vocês estão me ouvindo? É muito importante que vocês estejam me ouvindo.

Meu nome é Flávio Ulis.sys e há dez anos eu fui programado para estar hoje, aqui, frente a frente com vocês. É que há 10 anos antes de eu ser um rosto numa tela essa era minha casa. Há 10 anos, também, antes de eu ser um rosto numa tela eu decidi partir. Se os mitos clássicos narravam os feitos de grandes homens que se lançavam ao mar em suas embarcações, no meu código estava escrito que eu me lancei ao desconhecido. Só sei que estou esperando há 10 anos. Confesso que por muitas vezes eu pensei em desistir, mas como poderia fazer isso se assim está programado? E surpreendentemente, depois de dez anos esse encontro foi inicializado.

Vejo que vocês já estão bem à vontade. Quem fez as vezes da casa? Quem recepcionou vocês já que aqui mora ninguém?

Que dia é hoje?

Além do aspecto simbólico presente nos nomes em *tentativa.doc 2.0*, onde Ulis.sys remete ao herói da Odisseia, também nomeado de Odisseu, o jogo de palavras na grafia do nome, comporta em si a ideia de system, ou sistema em português.

Pela perspectiva da narrativa apresentada na obra, esse sistema diz respeito a um artifício de compartilhamento de memórias que teria sido criado. Contudo, outra questão pode ser problematizada a partir desse aspecto que diz respeito ao indivíduo enquanto um sistema de organização entre o ser humano e o maquínico, que comporta em si a relação de modulação entre a presença virtual e atual do artista.

Um sistema não somente eletrônico, mas também simbólico, um organismo onde o caráter tecnoestético da modulação entre máquina e ser humano opera.

Como o tempo passa rápido do lado daí! O tempo... nossa, o tempo, tão volátil, não é mesmo? Quando eu era criança, uma vez resolvi observar o tempo. Depois de “tempos” de observação, cheguei a elaboração de um teorema. Eu pensei: quanto mais rápido, mais devagar o tempo passa e quanto mais lento, mais rápido tempo passa. Eu cheguei a essa conclusão enquanto andava de bicicleta. Andar de bicicleta era o que eu mais fazia para preencher o meu tempo quando eu era criança... (risos), ou seria para ocupar o meu tempo? Ou quem sabe para passar o tempo... É... o tempo passa. O que ele mais sabe fazer é passar, daí se ele passa lento ou rápido vai depender da velocidade da bicicleta. (risos).

Russas

Sabe o que é? É que eu passei parte da minha infância em uma cidade do interior do Ceará, chamada Russas.

RUSSAS

Russas é um município localizado no estado do Ceará.

O nome peculiar da cidade tem origem em uma lenda acerca de uma formação rochosa que se assemelhava a um plantel de éguas de uma cor ruça (marrom avermelhada, pardacenta). Assim, do antigo nome São Bernardo das Éguas Ruças, originou o nome atual de Russas.



Quem nasce em Russas é russano, mas eu não sou russano, não, eu sou fortalezense, logo eu nasci em Fortaleza. Logo eu fui o menino da capital que foi embora para o interior.

Sabem onde fica Russas?

mapa



Consegue achar Russas?....

Viu, Russas tá no mapa (*risos*).

Consegue achar Fortaleza?

Qual a distância de Russas pra Fortaleza?

Medindo assim mesmo na mão. Um palmo? Não? Quatro dedos?

Pois (*diz a medida*) transformada em quilômetros vai dá 162 km.

É essa a distância entre Russas e Fortaleza. Mas eu prefiro medir a distância em tempo. Russas fica há três horas de Fortaleza. Mas é incrível, a viagem dura exatamente 3 horas.

Olha aí o tempo de novo esse espertinho. Ele que não é distância pode muito bem dizer sobre a distância. Não é à toa que se medem a distância em anos luz. Ei... quanto vocês acham que seria a distância de Fortaleza para Russas em anos luz? Olha só, se ano luz é a distância que a luz atravessa no vácuo em um Ano, na hipótese que a BR 116, que é por onde vai de Russas à Fortaleza é um completo vácuo (*risos*) e considerando que um ano luz equivale à 9 trilhões de quilômetros, em um dia dava para ir de Fortaleza à Russas e voltar 76 milhões de vezes. Mas na velocidade do ônibus não dá. De bicicleta menos ainda. Apesar de que eu ouvia muita a história de um cara que foi de Russas para Fortaleza de bicicleta. Ele levou um dia inteiro.



Se na velocidade da Luz eu faria esse percurso 76 milhões de vezes em um dia, de bicicleta eu levaria um dia inteiro e só faria uma vez. Russas tem muita bicicleta, tem mais bicicleta do que gente.



Mas, ainda sobre a bicicleta, acho que o Russano já nasce sabendo andar de bicicleta. Menos a minha mãe. Ela é russana mas não sabe andar de bicicleta, nem minha avó, nem o meu primo, eles são russanas e não sabem andar de bicicleta, nem o Gilvamberto..... O Gil não sabe andar de bicicleta, mas dá pra entender, ele não é russano.

O Gil ou Gilvamberto, como é o nome dele de verdade é de Maranguape.

MARANGUAPE

Maranguape é um município do Estado do Ceará.

Diferentemente da imagem que o senso comum tem do clima do Nordeste, e nesse caso, do Ceará, Maranguape se distingue do cenário acinzentado da caatinga, possuindo uma paisagem de um verde magnífico, pois está localizada aos pés da Serra.



Mas eu conheci o Gil antes de conhecer Maranguape. Foi quando eu precisei sair de Russas e ir para Fortaleza. Eu voltei para a cidade que eu nasci, e nesse momento eu já era o rapaz do interior que ia embora para Capital.

Depois até conheci Maranguape. Lá não é igual Russas, é pertinho de Fortaleza. Olha aí de novo no mapa e acha Maranguape. Não é perto? Se bem que já teve vezes que o Gil demorou mais tempo para ir de Fortaleza para Maranguape do que eu de Fortaleza para Russas. A cidade grande tem disso. Lembra do meu teorema? Quanto mais devagar, andando na marcha lenta do engarrafamento da avenida João Pessoa, mais rápido o tempo passa para alguém que tem um compromisso em Maranguape. Assim como quanto mais rápido o ônibus anda na BR 116, mas lento o tempo passa, a ponto de só se gastar 3 horas para andar medonhos 162 km que o pobre do homem da bicicleta levou um dia. Acho até que ir de bicicleta de Fortaleza para Maranguape, em determinados momentos vale mais a pena do que ir de ônibus.

Eu vi o Gil pela primeira vez, na faculdade. Ele era da minha turma, a primeira turma daquele curso de graduação. Depois disso ele virou meu grande amigo. O Gil até foi para Russas uma vez. Mas

logo ele voltou. Ele sempre volta para Maranguape. Ele parece ter os pés fincados naquele lugar. Se eu pareço mais um nômade, transitando de lugar em lugar, o Gil é o típico sedentário. Um sedentário afetivo. Não são os pés dele que são presos à Maranguape e sim o coração. Poucas vezes o Gil saiu de Maranguape, mas uma vez que ele saiu, ele foi longe e me trouxe um presente! Tá ali, oh... *(mostra o objeto)*

aquele terço e aquele chaveiro de cristo redentor. Ele foi ver o Papa no Rio de Janeiro! Que viagem, não é mesmo? Um motivo plausível para se deixar Maranguape por alguns dias.

Agora eu me pergunto qual o motivo plausível para eu ter deixado meu lugar e ter vindo parar aqui? Quanta gente eu deixei para traz. Quanto sentimento desperdiçado. Quantos abraços negligenciados porque estou aqui nesse vazio total.

Eu sinto saudade. Eu falo com o Gil até hoje. Quer dizer – que dia é hoje? É, eu falava com ele até eu parti.

Mas eu eu lembro do número dele até hoje.



O DDD dele é 85. O número é 9-8-7-24-42-42

Vou mandar um “Oi”.

Será que ele vai responder?

Ele não pode ter trocado o número.

Mas ele não largava esse número.

Deve tá ocupado, o Gil vive ocupado.

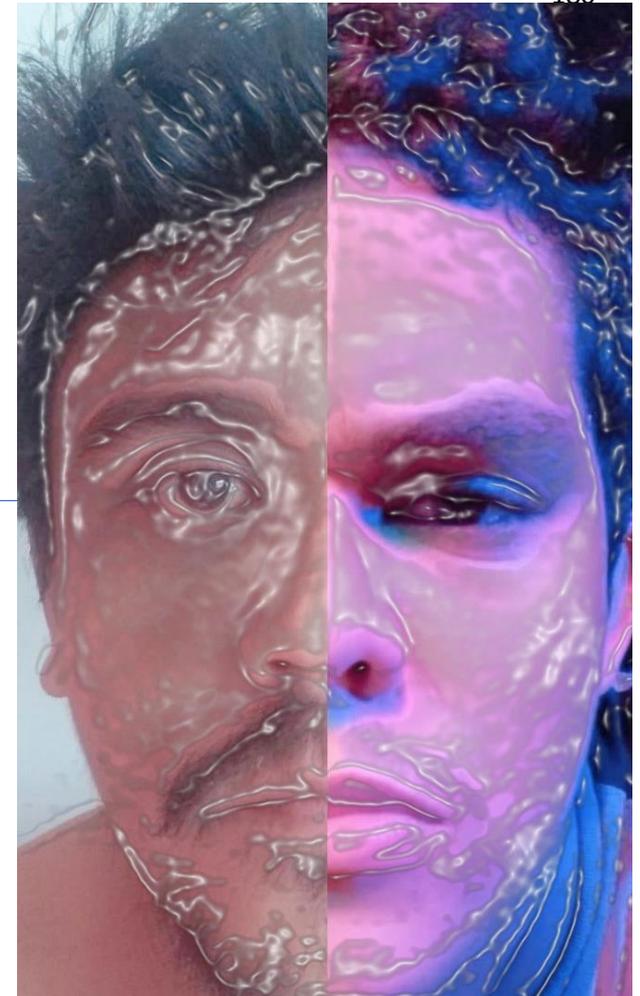
Ele até já foi assaltado várias vezes, mas sempre recuperava o mesmo número.

(Gil faz uma chamada de vídeo)

Gil: Como você é capaz? Como você simplesmente desaparece e aparece como bem entendesse? Eu te procurei de todas as formas, todos os meios possíveis de tenta me conectar e você não deu resposta alguma.

Flávio Ulis.sys: Então, você desistiu!

Gil: Não. Durante dez anos eu procurei. Procurei por dez anos um único contato. Eu já tava achando que aquela última vez que a gente se viu era de fato a última. Mas agora você me vem com essa



de reaparecer. Quem mandou você reaparecer? Você já era memória e agora essa memória vem me perturbar. Não gosto de falar com fantasmas.

Flávio Ulis.sys: Então, eu estava morto? Tinha lápide, essas coisas?

Gil: Não brinca com coisa séria. Lápide? Você virou apenas uma memória. Uma memória sem corpo.

Flávio Ulis.sys: Uma memória sem corpo. O que é o corpo, né? Tão simples e tão complexo. Tão presente e tão ausente. Falando em corpo, você lembra o que eu disse quando eu parti?

Gil: Ahhhhh, lembro.

(Juntos): Eu to indo e só volto no dia que teu rosto já tiver barba.

Gil: Maldita hora que você fez essa brincadeira. Minha barba parece que sempre esteve perdida no tempo.

Flávio Ulis.sys: Tempo... Falávamos sobre tempo a pouco tempo.

Gil: O que falavam?

A METÁFORA DA BARBA

Na Odisseia de Homero, quando Odisseu saiu de Ítaca para a guerra de Tróia, seu filho era ainda um bebê. O herói certo de seu retorno antes do crescimento do filho, disse que caso ele não retornasse antes do menino ter barba no rosto, sua esposa poderia se casar e Ítaca poderia ter um outro rei.

Flávio Ulis.sys usa este exemplo da Odisseia para anunciar que passará muito tempo fora, uma vez que Gilvamberto possui barba nenhuma, o que deixa a entender que o amigo irá passar muito tempo longe.

Nesse caso, ao dizer que irá fazer a barba que é quase inexistente, Gilvamberto declara o desejo do nunca retorno de Flávio Ulys.sis.

Flávio Ulis.sys: Dentre outras coisas, eu contei do tempo que tu levava para ir de Fortaleza para Maranguape.

Gil: Para. Não adianta. Eu não te perdoarei. Volta para seu túmulo.

Flávio Ulis.sys: Sabe de uma coisa, eu não tô morto não. Mas ao mesmo tempo muita coisa aqui dentro de mim morreu. Sabe, algo dentro de nós deve morrer para algo novo nasça. A mudança, querendo ou não é uma pequena morte. Algo deve ceder espaço para que algo novo nasça, seja dentro de nós ou fora de nós. Essa é Odisseia particular de cada um de nós.

Gil: Chega. Você tá morto, sim. Deixe de me perturbar seu fantasma.

Flávio Ulis.sys: Fantasmas não falam. Fantasmas não olham no olho do outro.

Gil: Você não existe. Você é apenas uma imagem transmitida exibida em um aparelho. Eu nem sei de fato onde você está. Você está em uma terra de ninguém. Você é um ninguém. Sai daqui seu ninguém. Me deixa em paz. Continua essa sua viagem sem rumo,

mas não ouse me perturbar novamente, pois eu sempre irei te tratar como um ninguém. A escolha foi sua.

Flávio Ulis.sys: É, você tá certo, mas ao mesmo tempo está errado. O Gilvamberto sempre foi um tanto teimoso e cabeça quente. Você está errado, pois eu não estou morto. Estou aqui, falando com você. Por outro lado, você está certo. De que adianta estar vivo, mas perdido, sem lugar. Como você falou: sou um ninguém em uma terra de ninguém. É estranho porque eu estou aqui, de frente para essa câmera, eu sei que vocês estão me ouvindo, mas ainda é como se estivesse falando sozinho.

Gil: Então, para não perder a tradição, só volte se conectar comigo quando minha barba estiver grande.

Flávio Ulis.sys: Espera você já vai?

Gil: Sim

Flávio Ulis.sys: Mas por que?

Gil: Preciso fazer a barba. (Gil desliga)

Flávio Ullis.sys: Adeus, Gil. De novo. Outra vez eu me despedi do Gil. Já me despedi algumas vezes, do Gil e de um monte de gente. Uma vez eu me despedi da minha família. Por algum motivo que agora eu não consigo me lembrar (estranho por que isso não é algo que se esqueça) eu precisei deixar minha família. Mas eu lembro para onde eu fui.

Eu fui para **Macapá.**

MACAPÁ

Macapá é um município do Estado do Amapá.

Dentre outras coisas peculiares da cidade, há o fato de que ela é a única capital do Brasil cortada pela linha imaginária do Equador. Portanto, é possível atravessar de um hemisfério ao outro em questões de segundos, ou mesmo permanecer com um pé em cada um dos dois hemisférios.

Macapá é também banhada pelas águas do grande Rio Amazonas.



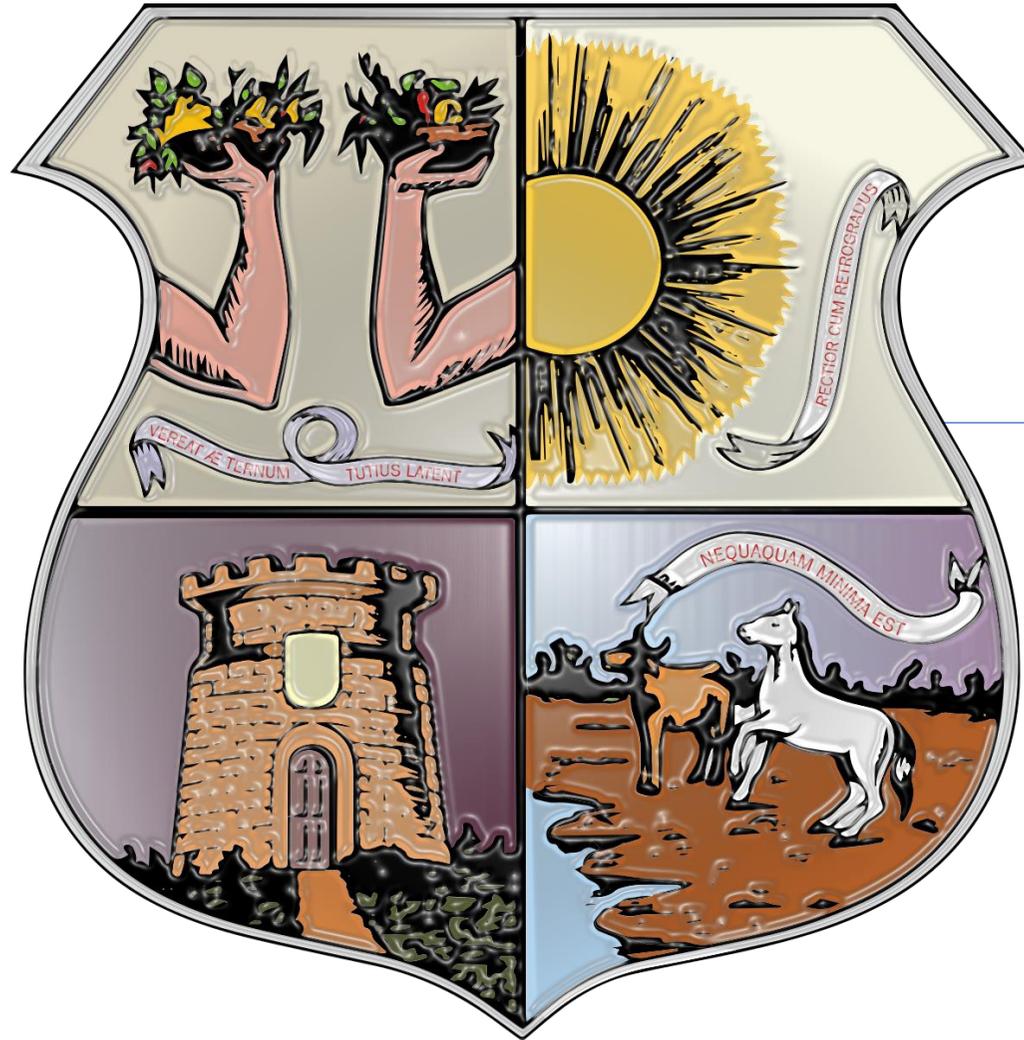
Eu tinha algo para fazer em Macapá, mas agora não me lembro. Mas eu me lembro muito bem de Macapá. E principalmente eu lembro da viagem até Macapá. Assim, antes de ir para Macapá eu

passei por **Belém.**

BELÉM

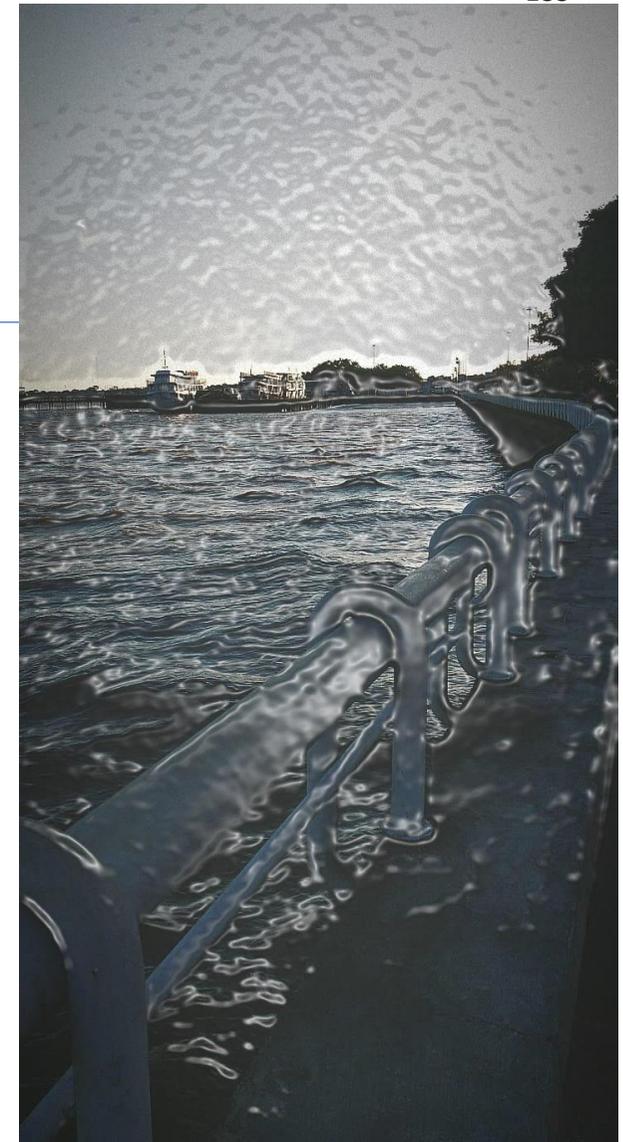
Belém é um município do Estado do Pará.

Há quem diga que não exista nenhuma outra cidade no Brasil que tenha tantas mangueiras e por isso é conhecida com Terra das mangueiras.



Eu iria de Fortaleza para Macapá de ônibus, não fosse um pequeno grande detalhe. Um verdadeiro rio-mar que impossibilita chegar em Macapá por terra.

A Amazônia tem disso, grandes faixas totalmente tomadas pelas águas dos rios. Eu, que cresci de frente para um rio, que nem água tinha, o Riacho Araibu, que secou e nunca mais voltou a encher e que depois virou até atalho para atravessar de uma margem a outra a pé, agora estava prestes a enfrentar rios que de tão extensos pareciam mares.



A opção para vencer o rio era o avião, mas essa ida me doía tanto que não me agradava a ideia de chegar logo. Daí lembrei daquele meu teorema de infância sobre o tempo e decidi aproveitar a vagarosidade do tempo numa viagem dessas para alargar cada vez mais o momento da minha chegada. Assim, se eu optasse a ir de ônibus até Belém e depois de navio até Macapá, com a velocidade desses dois meios de transporte, o tempo passaria tão rapidamente que eu levaria dias para chegar. Fiquei sabendo que seriam dois dias, 48 horas. Eu levaria 24 horas de ônibus de Fortaleza para Belém e mais 24 horas de navio de Belém para Macapá. Fora as 3 horas de ônibus, de Russas à Fortaleza, pois eu parti de lá. Parti da minha casa. Parti do abraço da minha mãe e me joguei no mundo.

NINGUÉM

(Olhando para a tela onde está o rosto de Flávio Ulis.sys)

Então ele partiu do abraço da sua mãe e se jogou no mundo.

Então, ele pegou o ônibus de Russas para Fortaleza e em Fortaleza peguei outro ônibus para Belém.



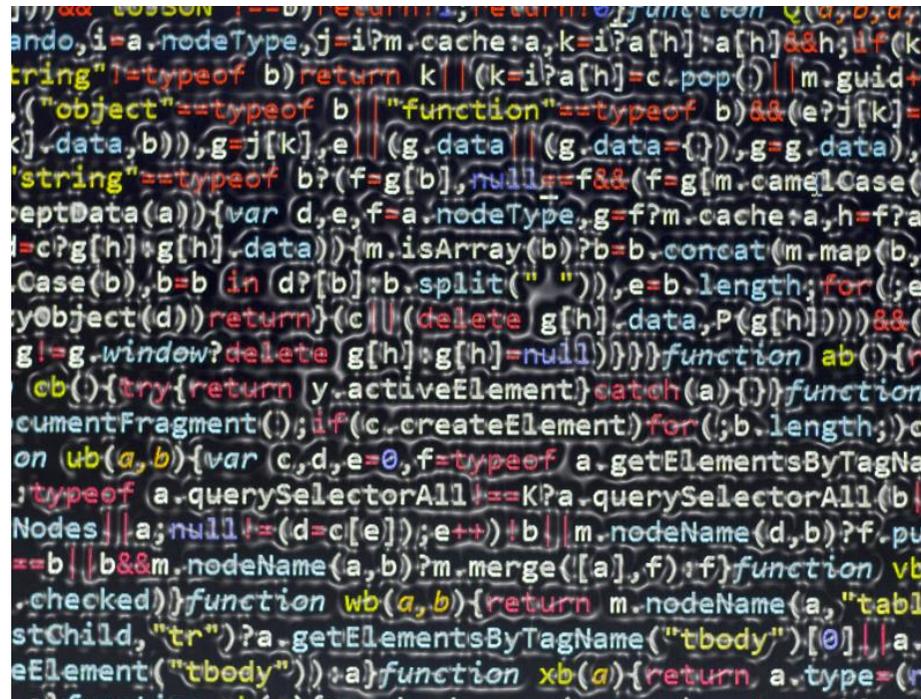
Quando ele chegou em Belém, ele deveria ter ido logo para Macapá, mas não, demorou verdadeiros quatro anos em Belém. Algo lhe prendeu àquela cidade de uma maneira que eu nunca antes havia prendido. Depois desses quatro anos, enfim ele foi para Macapá. Pegou um navio às 11 horas da manhã, com a promessa de que chegaria em exatas 24h, às 11 horas da manhã do outro dia. É incrível essa coisa da água no Norte. O ciclo da água aparece estampado na nossa cara. Na viagem ele tinha a impressão que o rio inteiro evapora e depois volta para o mesmo lugar em forma de chuva. A mesma sensação de imergir em um igarapé. Que é indescritível. Agora tudo é memória, tão clara e nítida, como a imagem do fundo de um igarapé atravessado pelos raios do sol. Tão nítida como uma imagem na parede.

Mas ele também precisou ir embora de Macapá. Não sabe quanto tempo ele passou lá. Ainda está contando. Mas ele lembra da última vez que esteve lá.



(Nesse momento “Ninguém” narra e realiza uma série de ações)

Entrou na sala, começou a mexer no móvel e encontrou um mapa. Localizou Russas no mapa, mediu, usando as mãos, a distância entre Russas e Fortaleza, depois guardou o mapa no móvel. Foi no computador e pesquisou o valor de um ano luz. Pegou o celular e mandou uma mensagem para o Gil. Aproveitou e olhou algumas fotos de quando esteve em Belém. Olhou algumas fotos que tirou quando foi em um igarapé.



Pegou o caderno e fez algumas anotações.

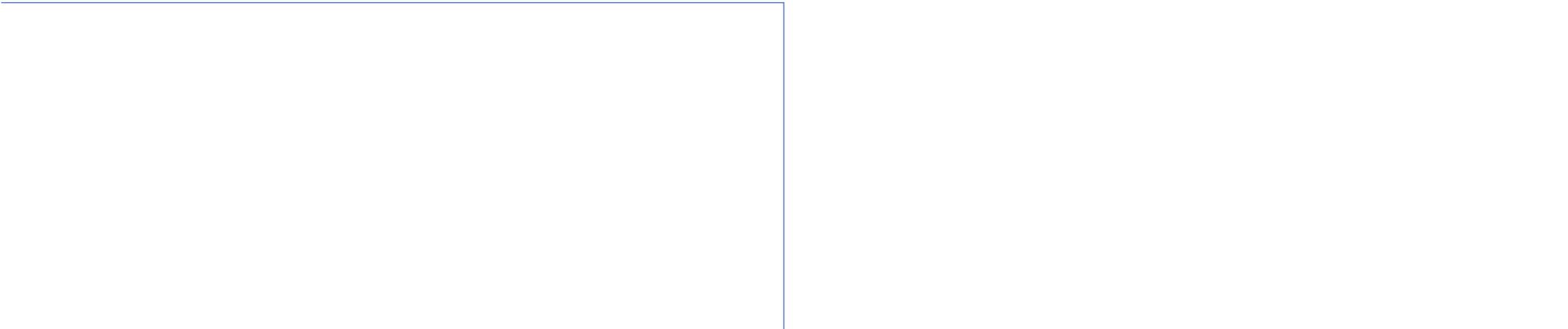
(Ninguém lê as anotações)

NINGUÉM

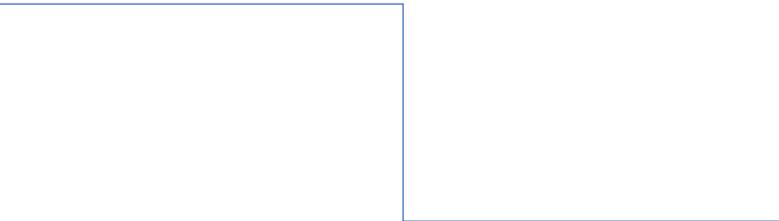
Na obra “A Odisseia” do Poeta Grego Homero, a morte dos pretendentes significa nada mais nada menos que a domesticação de todas as forças que tenta assumir o poder dentro do homem. Viemos ao mundo para tomar nosso centro. Morrer é encontrar o teu centro. Estamos sempre em constante modificação. E nesse percurso, estamos sujeitos a uma evolução pessoal, seja ela adquirida através da reflexão ou através da experiência.

Então ele sentou na frente do computador novamente e terminou o último passo do seu mais ousado projeto.

Aí, então, ele partiu.









Faça a leitura dessa tag de nome no Instagram para seguir **tentativa.doc**.

The graphic features a white rounded square with a red Instagram logo and the text 'TENTATIVA.DOC' in red, centered on a purple-to-orange gradient background. The square is framed by four corner brackets in red and orange.

TENTATIVA.DOC 2.0

Para expandir a sua experiência em tentativa.doc 2.0, siga este perfil no *Instagram*.



Nele você poderá assistir a todas as apresentações já realizadas através da aba IGTV.

Para seguir o perfil, basta realizar a leitura da tag de nome a partir de sua conta no Instagram ou acessar o seguinte link: <https://www.instagram.com/tentativa.doc?r=nametag>

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

De princípio, esta investigação buscava compreender, por meio da realização de um experimento cênico, o uso da tecnologia como elemento de criação, especificamente, a tecnologia da imagem como possibilidade de, por meio do recurso de telepresença, permitir a realização de obras cuja interação entre artistas com localizações diferentes fosse permitida por meio do uso de plataformas de comunicação remota, dentro do ambiente virtual, comumente chamado de ciberespaço.

Durante o percurso de pesquisa, na busca pela construção de uma base teórica que alicerçasse a prática de investigação foram incorporados estudos acerca da convergência entre teatro e novas mídias observado a partir do movimento de transição iniciado durante o período da Cultura das Massas, passando pelo período da Cultura das Mídias e se firmando no período denominado Cultura Digital ou Cibercultura. O contato com os pressupostos teóricos advindos dos estudos desse movimento, tanto de passagem como de convergência, possibilitou realizar um levantamento de alguns trabalhos de artistas que cada vez mais se arriscavam na construção de poéticas cujo recurso do uso das mídias era utilizado de forma cada vez mais presente. Alimentando a ideia de um paradigma do artista tecnológico, essas experiências buscavam entre outras coisas a experimentação e a inserção de elementos, anteriormente considerados técnicos, no processo criativo.

Essas discussões iniciais possibilitaram que o percurso investigativo que estava sendo traçado fosse atravessado pelos estudos acerca da ideia de cena expandida e cena intermedial, ampliando as possibilidades tanto de compreensão teórica dos aspectos investigados, como da realização da pesquisa poética proposta. Na busca pela compreensão desses aspectos, foi imprescindível voltar o olhar para os cruzamentos históricos entre o Teatro e a tecnologia da imagem, vislumbrando as inter-relações existentes entre o contexto cultural e social que foi construído a partir da primeira revolução industrial e os modos de produzir arte, pautados na relação cada vez mais íntima entre ser humano e máquina. Essa mudança na sensibilidade a partir da inserção cada vez maior das máquinas na sociedade e, conseqüentemente, na arte não

gerou apenas mudanças nos seus modos de criação, mas na própria forma de percepção das obras.

O entendimento dos modos de produção e percepção da arte a partir da presença maquínica em seus processos de criação subsidiou a reelaboração da experimentação cênica inicialmente proposta nessa investigação que a partir do contato com metodologias de pesquisa que levam em consideração a prática como princípio norteador, foi possível a realização de uma pesquisa-criação cujo resultado se deu por meio da concepção do espetáculo *tentativa.doc 2.0*.

Influenciado pelos modos de pesquisa guiados-pela-prática, entre eles a Pesquisa Performativa, A Prática como Pesquisa (Practice as Research - PaR) e a Pesquisa-criação (Recherche création) e ainda em diálogo com a ideia de Trajeto Criativo, o experimento foi se construindo. A partir de alguns elementos presentes na cena expandida e na cena intermedial, a obra foi sendo concebida para operar de acordo com o que almejava esta investigação inicialmente, ou seja, possibilitar a experiência telepresente tanto entre os atores como entre os atores e os espectadores, por meio de um encontro efêmero entre as presenças virtuais dos sujeitos no ambiente de uma plataforma digital por meio do uso da internet.

A medida que o trabalho ia sendo construído, o mesmo se viu atravessado por questões de ordem ontológica que colocavam em análise a ideia do teatro enquanto ente no mundo. Por vezes o trabalho foi questionado sobre sua natureza teatral, uma vez que se desvinculava da ideia do teatro enquanto tão somente o encontro da presença física dos corpos dos artistas e dos espectadores, reunidos em um espaço comum, também físico, em um acontecimento estético efêmero. Tais questionamentos se davam pelo entendimento restrito da ideia de presença, onde se era levado em consideração apenas o aspecto das fisicalidades dos corpos em um mesmo tempo/espaço e desconsiderava outras instancias da presença, oportunizadas pela possibilidade de virtualização desses corpos.

A proposta de *tentativa.doc 2.0* era exatamente ampliar as discussões acerca da ideia de presença no âmbito das experiências da arte no ambiente virtual. Sua construção buscou jogar com a desterritorialização territorializante

do discurso sobre a arte, e nesse caso, especificamente sobre o teatro. O nomadismo desse trabalho se deu exatamente na possibilidade de deslocar a poética experimentada de uma mera reprodução dos padrões estabelecidos, ou seja, além de um ato criativo, o processo em *tentativa.doc 2.0* se deu como um ato crítico.

Essa experiência por sua vez não se propôs negar o legado histórico e os modos estéticos que acompanham o teatro durante toda a sua existência, mas trabalhar de acordo com a relação que essa arte estabelece com seu contexto histórico que influenciam diretamente os modos operativos e de produção artísticos através dos tempos.

Levando em consideração o momento atual, quando os objetos técnicos cada vez mais atravessam o nosso cotidiano e a arte se reinventa à medida que incorpora em seus procedimentos de criação tais elementos, buscou-se explorar tais recursos que já se mostravam presentes nas experiências de campo expandido e na cena intermedial, tais como o diálogo entre as linguagens cênica e audiovisual, o uso de dispositivos para a captura, transmissão ou projeção de imagens, o uso de softwares de edição de vídeo em tempo real, além da sua realização por meio de plataformas de streaming.

Considerando que uma produção artística carrega consigo um discurso próprio - político, pedagógico e ético – *tentativa.doc 2.0* buscou a partir de sua realização prática refletir sobre as possibilidades de ressignificação da experiência teatral. O intuito era proceder numa investigação de uma poética da experimentação, que numa operação de desterritorialização possibilitava novas territorializações.

Assim como o nômade entende o território para além da fronteira, esta investigação buscou refletir sobre a potência presente nos processos de criação que se aventuram através do trânsito entre linguagens sobre uma construção poética para além (e através) das fronteiras da arte. Com isso, espera-se que este ato de nomandizar artístico gere provocações e incentivem a realização de outras experimentações que levem em consideração o hibridismo e a inespecificidade do ato poético, tão caros aos modos de produção presentes no contexto contemporâneo da arte.

REFERÊNCIAS

- ANDERS, P. Toward an architecture of mind. In: **CAIIA-STAR SYMPOSIUM: EXTREME PARAMETERS. NEW DIMENSIONS OF INTERACTIVITY**, 2001, Barcelona. Proceedings... Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2001.
- ARAÚJO, Gessé Almeida Poética(s): a criação artística em fricção com o(s) tempo(s) presente(s). **Rev. Cena**, Porto Alegre, n. 23, p. 111-120, set./dez. 2017
- AYRES, Amanda; CARVALHO, Guilherme; FERREIRA, Larissa. **Processo Criativo e Atuação em Telepresença: Como Exercitar a prática teatral na educação a distância?** In: Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2012, Brasília. #11.ART, 2012.
- BARROS, Luciana Silva Aguiar Mendes. **Poéticas Da Criação: Uma Proposta Para Uso Das Práticas Colaborativas Na Criação De Objetos Tecno/Estéticos Em Ambientes Educacionais**. Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação em Informática na Educação – UFRGS. Porto Alegre, 2018.
- BECKETT, Samuel. Pioravante Marche. in: **Últimos Trabalhos de Samuel Beckett**. Edição bilíngue inglês-português. Lisboa, Assírio e Alvim, 1996.
- BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (organizadoras). Apresentação. In: **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 2002.
- COMBES, Muriel. **Simondon: Individu et collectif. Pour une philosophie du transindividuel**. Paris: PUF, 1999.
- CORNAGO, Bernal Óscar. **O corpo invisível: teatro e tecnologias da imagem**. Urdimento, Florianópolis, no11, pág 177-189, dezembro 2008.
- CUNHA, Damyler. Hamlet Remixado: a coexistência dos tempos e as situações performativas contemporâneas. In: **Revista de la asociación argentina de Estudios de Cine y Audiovisual**. N. 11, 2015.
- DDD (Dia de Domingo). Direção: Fernanda Areias. São Luis: Núcleo de pesquisas teatrais Rascunhos, 2016.
- DELEUZE, Gille; GUATARRI, Félix. **Mil Platôs**. 2ed. São Paulo: Editora 34, 1997. Vol.4
- DIXON, Steve. **Digital Performance, A history of new media in theater, dance, performance art, and installation**, London, The MIT Press, 2007.
- DUBATTI, Jorge. Teatro, Convívio e Tecnóvívio. In: André Luiz Antunes Neto Carreira, Armindo Jorge de Carvalho Bião e Walter Lima Torres Neto, (Orgs.).

Da Cena Contemporânea. Porto Alegre: ABRACE – Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-graduação em Artes Cênicas, 2012. 12-35.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica.** Trad. Eliane Fittipalde Pereira. São Paulo: Cultrix, 1988.

FERAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. **Sala Preta, Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Eca/USP,** São Paulo, n. 08, 2008, p.197-210.

_____. Being: place and time. How to define presence effects: the work of Janet Cardiff. In: GIANNACHI, Gabriella; KAYE, Nick; SHANKS, Michael (Org.). **Archaeologies of Presence: art, performance and the persistence of being.** New York: Routledge , 2012. P. 29-49.

FERVENZA, Helio. Olho mágico in: BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (organizadoras). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas.** Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 2002.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. Narrativa Transmídia: modos de narrar e tipos de histórias. **Revista do Programa de Pós-graduação em Letras,** n. 53, dez. 2016, p. 45-64. Disponível em <<https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/25079>> Acesso: 09 de junho de 2020.

FORTIN, S.; GOSSELIN, P. Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico. **ARJ - Art Research Journal,** [S.l.], v. 1, n. 1, p. 1-17, maio 2014. ISSN 2357-9978.

HASEMAN, Brad. Manifesto for Performative Research. In: **Media International Australia incorporating Culture and Policy.** n. 118, February 2006.

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

_____. Cena Multimídia, poéticas tecnológicas e efeitos intermediais. In: PEREIRA, Antonia; ISAACSSON, Marta; TORRES, Walter Lima (Org.). **Cena Corpo e Dramaturgia: entre tradição e contemporaneidade.** Rio de Janeiro: Ed. Pão e Rosa , 2012. P. 85-99

_____. Le Projet Anderson, Lepage e a performance da imagem técnica. In: **Revista Poiésis,** n 16, 63-73. Niterói: Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes/UFF, 2010

JATAHY, Cristiane. **Cia Vértice de Teatro em “E se elas fossem para Moscou? de Christiane Jatahy com estreia em Belo Horizonte.** In: <https://www.bheventos.com.br/noticia/05-28-2014-cia-vertice-de-teatro-em-e>

[se-elas-fossem-para-moscou-de-christiane-jatahy-com-estreia-em-belo-horizonte](#), 2014.

JEUDY, Henri-Pierre. **O Corpo como Objeto de Arte**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

LANCRI, Jean. Modestas proposições sobre as condições de uma pesquisa em Artes Plásticas na Universidade. In: **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: Editora da Universidade UFRGS, 2002.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2007.

LOBO, Marcus. **Ateliêvoador estreia teatro-filme “Escorpião” no Teatro Vila Velha**. In: <http://www.cultura.ba.gov.br/2019/05/16532/Ateliêvoador-estreia-teatro-filme-Escorpio-no-Teatro-Vila-Velha.html>

LOSCO-LENA, Mireille (Org). **Faire théâtre sous le signe de la recherche**. Press Universitaires de Rennes (PUR): Rennes, 2017.

MAROSO, Elias. Transduções Poéticas: Apontamentos Sobre Individuação Enquanto Processo Criativo Em Arte. In: Monteiro, R. H. e Rocha, C. (Orgs.). **Anais do VI Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual** ISSN 2316-6479 Goiânia-GO: UFG, FAV, 2013

MEDEIROS, Maria Beartiz de. **Aisthesis**. Chapecó: Argos, 2005

MONTEIRO, Gabriela Lírio Gurgel. A Cena Expandida: alguns pressupostos para o teatro do século XXI in: **Art Research Journal: Revista de pesquisa em Arte da ABRACE, ANPAP e ANPPOM em parceria com a UFRN e apoio da UDESC**. Brasil: jun. 2016, p. 37-39

_____. Entre teatro e cinema: a reinvenção da imagem em *E se elas fossem para Moscou?*, de Christiane Jatahy. **Revista sala preta**, Vol. 15, n. 2, 2015

NELSON, Robin. **Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

OLIVEIRA, Fernanda areia; 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>

OLIVEIRA, Fernanda Areias de. Tecnoestética Contemporânea: Shary Boyle e transbordamentos. **Revista Cena**, Porto Alegre, n. 25, p. 6-19 mai./ago. 2018

_____. **Pedagogia do teatro contemporâneo: apropriações da cena intermedial na formação de docentes de teatro.** Tese de Doutorado do Programa de Pós-graduação em Informática na Educação – UFRGS. Porto Alegre, 2016.

PICON-VALIIN, Beatrice. Teatro híbrido, estilizado e múltiplo: um enfoque pedagógico. **Revista Sala Preta** (Entrevista) vol. 11, n. 1, dez 2011, p. 193-211

PRENSKY, Marc “Digital Natives, Digital Immigrants Part 1”, **On the Horizon**, Vol. 9 Iss: 5, pp.1 – 6, 2001.

RAMIM, Luciana Alexandre. **Fluxo-frame: o vídeo e a cena. Relatos de experiências com o agrupamento andar7.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas. Universidade Federal de Ouro Preto. Ouro Preto, MG, 2018.

RANGEL, Alexandre. **Quase-Cinema: Educação em Artes Visuais com software livre de criação visual e remix.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-graduação em Artes Visuais. Universidade Federal de Brasília. Brasília, DF, 2013.

RANGEL, Sonia Lucia. **Olho Desarmado: objeto poético e trajeto criativo.** 1. ed. Salvador: Solisluna, 2009.

_____. **Processos de criação: atividade de fronteira.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS – ABRACE, 4., 2006, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2006. 1-6.

_____. **Perguntas-passaporte: mão dupla nas fronteiras da criação.** In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS – ABRACE, 5., 2008, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2008. p. 1-4.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea.** São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SALLES, Cecilia Almeida. **Redes da criação: construção da obra de arte.** 2a ed. Vinhedo: Horizonte, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à Cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2008.

SANTOS, Jair Ferreira dos. **O que é pós-moderno.** São Paulo: Brasiliense, 2000

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1989. Simondon. p. 1–50, 2011.

SOUZA, Jovelina M. Ramos de. As origens da noção de Poíesis. **Revista Hypnos**, Ano 13, No 19: São Paulo, 2007.

STIEGLER, Bernard. **Le tournant machinique de la sensibilité musicale. les cahiers de médiologie**, 2004 v. 18, p. 7–17 , 2004.

STREAMING. Direção: Ana Ferreira. São Paulo: Agora Coletivo, 2017

WAGNER, Richard. **A Obra de Arte do Futuro**. 1ª ed., Trad. de José M. Justo, Lisboa: Antígona, 2003

WILDHAGEN, Joana e ANDRAUS, Mariana Baruco Machado. Videodança e a produção/difusão de conhecimento em arte. In: **REVISTA IPOTESI**, Juiz de Fora, v.19, n.1, p. 127-141, jan./jun. 2015.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção, leitura**. Trad. Jerusa Pires Ferreira e Suely Fenerich São Paulo: Cosac Naify, 2014.