



José Flávio Gonçalves > **tentativa.doc 2.0: Aspectos tecnopoéticos de uma pesquisa-criação na cena intermedial**

*tentativa.doc 2.0*: Technopoetic aspects of creation-research in the intermedial scene

### Resumo

Este artigo reflete sobre os percursos de uma pesquisa-criação cujo o recorte está pautado nos desdobramentos obtidos a partir da montagem da peça *tentativa.doc 2.0*, que tem como foco a cena intermedial e expandida, enquanto processo de investigação. O texto reflete acerca das questões envolvidas a esse trajeto criativo específico, que tem por base os aspectos inerentes do que poderíamos apresentar enquanto uma tecnopoética, um processo criativo, cujo o objeto técnico cumpre papel primordial na construção da obra.

**Palavras-chave:** Pesquisa-criação. Tecnopoética. Cena Expandida. Cena Intermedial.

### Abstract

This article reflects about the research-creation of the play *tentativa.doc 2.0* which focuses on the intermediate and expanded scene as a research process. The text reflects on the issues involved in this specific creative path, which is based on the inherent aspects of what we could present as a technopoetic, a creative process, whose technical object plays a primordial role in the construction of the work.

**Keywords:** Research-Creation. Technopoetics. Expanded Scene. Intermediate Scene.

> Graduado em Teatro e Mestre em Artes pela Universidade Federal do Ceará - UFC e doutorando em Artes pela Universidade Federal do Pará - UFPA. É professor assistente do Curso de Teatro da Universidade Federal do Amapá - UNIFAP. Interessa-se pela pesquisa dos processos de criação na fronteira da prática artística e docente. Recentemente tem se dedicado às investigações sobre cena expandida e intermedial.

*tentativa.doc 2.0* é uma obra que se circunscreve nos territórios híbridos da cena expandida e intermedial. Concebida nos aspectos da cena teatral contemporânea, sua tecnopoética<sup>1</sup> 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 mostra através de três faces diferentes, que se apresentam em espaços/tempos diferentes. Flávio é um programador autodidata cuja a 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 uma inteligência artificial batizada por ele de Flávio Ulis.sys, que funciona a partir do arquivo de suas memórias em forma de fotos e vídeos presentes em suas redes sociais. Flávio programa Flávio Ulis.sys para inicializar 10 anos após sua partida, reunindo algumas pessoas em sua antiga casa. Por meio de telas, Flávio Ulis.sys compartilha suas lembranças com os convidados, cuja a interação é mediada pela terceira face do mesmo personagem, que nesse caso se apresenta aos convidados pelo nome de *Ninguém*.

O nomadismo enquanto conceito operativo nesse trabalho atua 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 espectadores 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 roteiro, entre eles o tempo de dez anos decorrentes da partida de Flávio, que no caso da obra clássica corresponde ao mesmo tempo que Odisseu, nome grego herói da *Odisseia* ou Ulisses, o correspondente romano para o mesmo, levou para cumprir sua viagem épica

1 Para a pesquisa de doutorado em andamento no qual este artigo se fundamenta, o conceito de noção de tecnopoética, é dada como a faculdade criadora que se faz por meio da materialização de uma sensibilidade maquínica. Tal ideia tem por fundamentação as questões da tecnoestética desenvolvidas pelo filósofo francês Gilbert Simondon (1989), tendo com pressupostos os aspectos ontológicos da obra de arte técnica/tecnológica.



narrada no poema. Inclusive o próprio nome dado à inteligência artificial criada, faz referência ao nome do personagem grego, onde *Ulis.sys*, corresponderia a um jogo de palavras para designar o *Ulysses System*, que seria a inteligência artificial em questão.

Nos aspectos tecnopoéticos, *tentativa.doc 2.0* se nomadiza entre os regimes de arte técnica e tecnológica<sup>2</sup>, tendo em vista que toda a materialidade técnica utilizada em sua construção utiliza recursos em graus variados de modulação, se fazendo presente em cena, desde a simples reprodução na tela de uma TV de imagens capturadas por uma câmera para simular uma interface de inteligência artificial a partir do ator presente em cena, até o mapeamento de imagens projetadas com auxílio de *software* específico ou mesmo o uso de vídeos em 360° ou em realidade virtual. Assim, é importante situar o leitor acerca da utilização da tecnologia no caso específica da peça em questão, onde a mesma é tensionada de dois modos diferentes: o primeiro diz respeito da tecnologia como mote para reflexão e crítica do sujeito em meio aos aspectos do pós-humano e a segunda enquanto materialidade e suporte de criação.

Desse modo, ao simular, por exemplo, uma interface de realidade virtual (VR), por meio da captura da imagem do ator, a peça busca provocar uma reflexão acerca da relação sujeito e objeto técnico. Não há de fato, nesse caso, o desenvolvimento de um sistema de computador que age por meio de um código elaborado por um programador, mas a utilização da realidade virtual na peça como metáfora provocadora de uma reflexão sobre o sujeito no pós-humano, que transfere para a máquina aspectos de sua subjetividade.

Já no uso da tecnologia enquanto materialidade para criação, o recorte está na tecnologia da imagem, em específico na construção poética por meio da relação entre imagem projetada e espaço cênico, que nesse caso é composto por uma sala retangular pequena, com dimensões de 3 metros por 2 metros, onde pode ser visualizado os elementos de cena que compõem um cenário constando de um tapete, algumas telas (monitores de computador de uma TV grande), um cabide, um vaso de planta, um pedestal de microfone e um tripé para câmera com um anel de led acoplado, além de duas cortinas de tecido *voil*. Essa espacialidade, procura reproduzir uma sala de uma casa. Imagens são projetadas nas duas cortinas de *voil*, através do uso de um software de edição áudio e vídeo em tempo real chamado *ARRAST\_VJ*<sup>3</sup> pelo artista

2 Para Duhem (2011), a partir da ideia de tecnoestética de Simondon, o que difere a arte técnica e a arte tecnológica. Assim, a diferenciação entre o regime de arte técnica e o regime de arte tecnológica estaria pautada na diferença de modulação. Para Fernanda Areias de Oliveira (2016) 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).

3 Segundo o site do projeto, [ARRAST\_VJ] é um software livre para criação audiovisual que possibilita a manipulação em tempo real de cliques de vídeo (com áudio), imagens e câmeras, e também a criação de composições interativas, que podem ser armazenadas, reproduzidas e exportadas. Inclui módulo de aplicação de efeitos, recursos de mixagem (modo mix) e mapeamento 2d (modo map), além de uma interface de comunicação osc para integração com outros softwares e hardwares, tudo em uma plataforma de código aberto. Desenvolvido em pure data, é compatível com os principais sistemas operacionais. (<http://arrastvj.org/>)

e pesquisador Bruno Rohde<sup>4</sup>, que se apresenta a partir da ideia de *software* vivo, ou seja, concebido em código aberto, em sistema operacional Linux, elaborado por um artista, 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 entre imagem e corpo.

Figura 01: Interação Corpo-câmera-imagem em *tentativa.doc 2.0*

Fonte: Elaborado a partir do arquivo pessoal do autor.  
Fotos de Mayco Sá



Nesse último caso, o uso da tecnologia da imagem na peça se dá, de fato, como suporte para a criação, onde, a partir da narrativa, imagens vão sendo manipuladas em tempo real e projetada durante o desenrolar das ações. Essas imagens são vídeos, com ou sem áudio, que exploram a territorialidade de diferentes lugares por onde o artista propositor da peça passou. Assim, em síntese, a peça se apresenta a partir de um ator que transita pelo espaço cênico, interagindo com a plateia, com dispositivos tecnológicos e com imagens produzidas por esses dispositivos. Ele tem seu rosto filmado em alguns momentos e reproduzido na tela de uma TV, além de realizar falas ao público por meio do uso de um microfone.

4 Segundo a Bio de apresentação presente no site do projeto *ARRAST\_VJ*, "Bruno Rohde é músico, artista visual e programador. Flutua entre a música eletrônica, arte sonora e performance audiovisual (live visuals, live cine). Pesquisa e desenvolve softwares e interfaces físicas com tecnologias livres para composição e interatividade em performances e instalações. Idealizador do projeto C.TLCA: Curso Tecnologias Livres na Criação Artística (2014 e 2016) e integrante do grupo *Se Senão* (desde 2014). Lançou pelo selo *Sattvaland Records* o álbum solo *brnrhd* (2017). Mestre em Cultura e Sociedade pelo Pós-Cultura/UFBA e graduado em Comunicação Social pela UFSM/RS." (<http://arrastvj.org/>)

Os desafios criativos, que tencionam Teatro e Tecnologia nessa peça, se dão no jogo entre os aspectos da arte técnica e da arte tecnológica, onde analógico e digital se cruzam na elaboração poética da cena teatral contemporânea.

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 (2007), 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, 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 vivencia-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 convidados e se movimenta ao som de músicas reproduzidas por meio mecânico. Seu diálogo nesse momento com os convidados é o mais *natural* possível, desvinculado de qualquer tentativa de causar a impressão de ilusão nos que estão chegando para experienciarem junto com ele na cena. Inclusive o teor do diálogo realizado entre *Ninguém* e os convidados 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 de artigo *Por uma poética da performatividade: o teatro performativo* (2008), 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 mais ainda mais 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 apresentado por Josette Féral (2008), podemos discorrer acerca da performatividade da tecnologia.

Tal performatividade da tecnologia 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 na tela de uma TV, contudo, o ator que dá voz a esta imagem está presente na cena, em tempo real, sendo filmado por meio de uma câmera que envia a imagem para a TV. Os convidados convenciam em concordar que aquela imagem é oriunda de uma interface de realidade virtual criada por outro personagem, mas ao mesmo tempo, são testemunhas oculares do ator sendo filmado e transmitindo sua imagem ao vivo e *in locu*. Josette Féral (2008) nos diria, portanto, que este processo de revelação da estrutura e dos aparatos tecnológicos, taz 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).

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 a atuar enquanto o personagem *Flávio Ulis.sys*, que se apresenta na obra por meio de sua imagem transmitida na tela de uma TV. Nesse sentido, o ator que por hora atua enquanto *Flávio Ulis.sys* tem sua imagem capturada por uma câmera que transmite em tempo real a sua imagem em tela, ou seja, a relação do *performer* com os convidados 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 ali 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 convidados. Um exemplo disso, temos um determinado momento do trabalho, onde *Flávio Ullis.sys* pede a algum dos convidados busque um mapa que se encontra em cima de um determinado objeto de cena e abra o mapa no espaço e localize a cidade onde ele morou durante a maior parte da sua vida. Para que a ação ocorra com êxito, é necessário que o convidado em questão entenda que o pedido está sendo direcionado a ele e nesse caso, o contato visual entre o personagem e o convidado deve 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 convidado que interage com ele, que se dá na substituição do corpo físico por um dispositivo. Nesse caso a ideia de presença mediada estaria pautada no fato de que, o ator e o convidado contracenam 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 da tela de TV que substitui o ator ao interagir com o convidado e a câmera que substitui o convidado ao interagir com o ator.

Essa experiência se aproxima do que Josette Ferál em seu outro texto *Being: place and time. How to define presence effects: the work of Janet Cardiff* (2012), apresenta como efeito de presença. Segundo a autora:

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)<sup>5</sup>

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 convidados. Segundo Fernanda Areias de Oliveira (2016):

<sup>5</sup> 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.



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 convidados através da substituição do corpo do ator por uma imagem transmitida em uma tela de TV. 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* 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 convidados, 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 (2012) 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 na 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 (2012), 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 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 cortinas de *voil* ou transmitidas em telas, que podem ser de uma TV, monitor de computador ou mesmo na tela de celulares. Cada uma desses usos da imagem, diz respeito a uma efeito tecnopoético diferente e tem como pressupostos algumas das categorias apresentadas por Marta Isaacsson abordados no parágrafo anterior a este. Em um aspecto temporal, as imagens projetadas nas cortinas de *voil* remetem a memórias que se atualizam sobre a superfície material translúcida do fino pano. Já no caso das imagens transmitidas nas telas dos dispositivos, temos a relação com um tempo presente que se coloca em cena.

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 convidados 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, nesse caso, a TV, o monitor ou celular e em um segundo momento existe uma outra interação, dessa vez entre os convidados e a imagem que é previamente gravada. Nesse último caso em específico, a imagem que é observada remota a uma espacialidade diferente daquela que em que os convidados estão naquele momento.

Este momento da peça se dá por meio do convite do personagem dirigido aos convidados para que o mesmo visualize por meio de um vídeo gravado por uma câmera panorâmica de 360° alguns lugares que ele viveu em determinado momento de sua vida. Utilizando óculos de realidade virtual, os convidados nomadizam-se do espaço inicial de sua experiência e traçam um contato visual com a espacialidade descrita na fala do personagem. Nesse momento, o efeito de imersividade proporcionada pelo objeto técnico, possibilita 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 Marta Isaacsson (2012), uma vez que a ideia de um certo *voyeurismo* se apresenta de maneira potente. Diferentemente de um vídeo projetado ou transmitido em uma tela, no exemplo em questão, o convidado torna-se, literalmente, testemunha ocular da ação narrada pelo personagem, tendo o privilégio de selecionar os detalhes que deseja destacar em sua mirada. Essa experiência de um olhar

seletivo por parte do convidado, só é possível por meio da materialidade técnica que ele está imerso, que nesse caso, exemplifica claramente as relações de modulação apontados anteriormente neste mesmo capítulo, uma vez que este efeito é realizado mesclando dois processos que se diferenciam apenas em graus de modulação, se dando tanto no regime técnico, como no regime tecnológico de arte.

Ainda no campo da poética das imagens em *tentativa.doc 2.0* é importante levar em consideração outro aspecto levantado por Marta Isaacsson (2010) 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, contudo, não para esta pesquisa não achamos desnecessário reproduzir a análise da professora, tomando apenas os aspectos que a mesma levanta acerca das modalidades da imagem 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 presente na tecnopoética de *tentativa.doc 2.0*.

Temos na obra, podemos identificar dois usos da imagem técnica das quais Isaacsson (2010) 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* que compõem a cena, 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 todo o trabalho, diversas imagens são projetadas nestas cortinas, dando referência a diversos locais diferentes, os quais são citados pelo personagem. Contudo, essas imagens não aparecem enquanto uma função ilustrativa de uma fala realizada pelo ator, mas como mesmo afirma Marta Isaacsson, elas são chaves referenciais para espacialidades diversas aquela vivenciada em tempo real pelos convidados. Propositamente, as imagens projetadas não correspondem imediatamente ao local no qual a fala do personagem se refere naquele momento, gerando com isso uma terceira espacialidade gerada pelo confronto da narrativa ouvida e as imagens visualizadas pelos convidados, que desempenham, portanto, uma função de co-criadores de espaços outros.

Já no aspecto da imagem-espelho, temos a relação do ator enquanto objeto filmado. Esta relação já foi apresentada neste artigo, mas retornamos a ela para refletir sobre o aspecto do que Marta 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*, onde durante grande parte do trabalho, o ator se relaciona com os convidados 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 e a imagem em *close-up* de seu rosto é exibido, em *tentativa.doc 2.0* o ator filmado se encontra no mesmo espaço onde os convidados “interagem” com sua imagem transmitida em tela. Enquanto escolha poética, a proposta é permitir que os convidados visualizem de perto o processo de transindividuação entre o ator e sua imagem capturada, transmitida e individuada enquanto o personagem *Flávio Ulis.sys* cuja a presença está alocada na tela de uma TV.

Existe ainda nessa opção, uma relação de temporalidade instaurada por meio da narrativa apresentada. Como *Flávio Ulis.sys* se dá na narrativa enquanto uma inteligência artificial criada 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 o *Sistema Ulis.sys* ser programado. Assim, por meio de um acordo implícito entre a obra e aqueles que a experienciam enquanto convidados, 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 o foco da encenação tem na presença física do ator um dos elementos primordiais para o acontecimento teatral. Jorge Dubatti (2012) 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 convidados, por meio de sua imagem virtual transmitida por meio de telas. 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.

Jorge Dubatti (2012) nos apresenta uma definição do teatro enquanto um acontecimento composto por três subacontecimentos: o convívio, a *poíesis* e a contemplação. Dentre estes três elementos, trataremos para discussão a relação do convívio ou acontecimento convival, discutido por Dubatti 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. Dubatti insiste:

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, 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 a 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 convivial 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 os espectadores (que nesse caso equivale aos convidados) e o ator, uma vez

que este último, no caso do trabalho em questão, é substituído na maioria do tempo pela a sua imagem virtual transmitida em tela. Assim, mesmo que o ator esteja sendo visto pelos convidados, 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.

Nessa perspectiva, a experiência dos convidados 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 (2012), uma vez que corroborando com os escritos de Pierre Levy (1996), 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 Pierre Levy (1996) o virtual se mostra enquanto uma problematização do real. Assim, ao optar pela realização do trabalho utilizando da imagem virtual do ator como elemento principal da ação, propõe-se uma reflexão ontológica do teatro.

Para Dubatti (2012), a experiência convivial do teatro comporta em si os aspectos da *poíesis* e da contemplação. 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, 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 convidados, sem que com isso se perca a potência do encontro entre os diversos seres, sejam eles dados no aspecto virtual ou atual.

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, 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 totalmente via internet. Nessa situação temos claramente a relação de tecnovívio apresentado por Dubatti (2012) 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.

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 o 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 signíca. 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 do ator no espaço da apresentação, a relação estabelecida entre ele, o outro ator e os convidados não diz respeito apenas a uma estrutura signíca simplesmente, mas o uso de recursos tecnológicos de comunicação permite que a relação se dê entre os próprios sujeitos em sua presença virtual. Assim, os corpos dos artistas e dos espectadores, no caso dos convidados, 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.

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 híbrida 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 convidados, uma vez que estes sujeitos se relacionam tanto no território de experiência física presente, como na experiência da imagem virtual em tela.

O cibridismo é trabalhando pelos atores por meio de processos técnicos diferentes, uma vez que ocorre, na narrativa, por meio do diálogo entre *Flavio Ulis.sys* e seu colega que encontra geograficamente distante. Se no caso do primeiro o cibridismo se dá na geração de uma imagem em tela por uma câmera que grava o ator em tempo real no espaço da apresentação, no segundo, sua imagem virtual se constrói por meio de uma chamada de vídeo feita em um aparelho de celular. 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 Jorge 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.

## Referências

- DUBATTI, Jorge. Teatro, Convívio e Tecnovívio. 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.
- DUHEM, Ludovic. **Art Et Technologie**. Texte intégral d'un séminaire donné à l'ISELP (Institut Supérieur d'Étude du Langage Plastique) à Bruxelles en mai 2011 avec pour titre : Art et technologie. Une approche philosophique avec Gilbert
- 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.
- ISAACSSON, Marta. 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/UFRJ, 2010.



- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- LÉVY, Pierre (1996). O Que é Virtual?. Rio: Editora 34.
- OLIVEIRA, Fernanda Areias de. **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.
- \_\_\_\_\_. Tecno-estética Contemporânea: Shary Boyle e transbordamentos. Revista Cena, Porto Alegre, n. 25, p. 6-19 mai./ago. 2018
- SIMONDON, Gilbert. **Du mode d’existence des objets techniques**. Paris: Aubier, 1989. Simondon. p. 1–50, 2011.