

Thaise Luciane Nardim  
Gustavo Henrique Lima Ferreira  
(ORGANIZAÇÃO)

# ARTES E MÍDIAS

UM PANORAMA POR PESQUISADORES  
DA AMAZÔNIA BRASILEIRA



## Dados Internacionais de Catalogação na Publicação – CIP

---

N224a

Nardim, Thaise Luciane. (Org).

Artes e mídias: um panorama por pesquisadores da Amazônia brasileira. / Organização: Thaise Nardim; Gustavo Henrique Lima Ferreira. – Palmas, TO: EDUFT, 2020.

70 p. : il. fots. ; 21 x 29,7 cm.

ISBN 978-65-89119-41-8

Título em inglês: Arts and media: an overview by researches from the brazilian Amazon.

1. Artes, Brasil. 2. Artes das cenas. 3. Teatro. 4. Pandemia. 5. Brasil. Norte. I. Thaise Nardim . II. Gustavo Henrique Lima Ferreira. III. Título. IV. Subtítulo.

CDD – 790

Thaise Luciane Nardim  
Gustavo Henrique Lima Ferreira  
(ORGANIZAÇÃO)

# ARTES E MÍDIAS

UM PANORAMA POR PESQUISADORES  
DA AMAZÔNIA BRASILEIRA



PALMAS - TO  
2020

# Universidade Federal do Tocantins

## Reitor

Luis Eduardo Bovolato

## Vice-reitora

Ana Lúcia de Medeiros

## Pró-Reitor de Administração e Finanças (PROAD)

Jaasiel Nascimento Lima

## Pró-Reitor de Assuntos Estudantis (PROEST)

Kherley Caxias Batista Barbosa

## Pró-Reitora de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEX)

Maria Santana Ferreira Milhomem

## Pró-Reitora de Gestão e Desenvolvimento de Pessoas (PROGEDEP)

Vânia Maria de Araújo Passos

## Pró-Reitor de Graduação (PROGRAD)

Eduardo José Cezari

## Pró-Reitor de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESQ)

Raphael Sanzio Pimenta

## Conselho Editorial EDUFT

## Presidente

Francisco Gilson Rebouças Porto Junior

## Membros por área:

Liliam Deisy Ghizoni

Eder Ahmad Charaf Eddine  
(Ciências Biológicas e da Saúde)

João Nunes da Silva

Ana Roseli Paes dos Santos

Lidianne Salvatierra

Wilson Rogério dos Santos  
(Interdisciplinar)

Alexandre Tadeu Rossini da Silva

Maxwell Diógenes Bandeira de Melo  
(Engenharias, Ciências Exatas e da Terra)

Francisco Gilson Rebouças Porto Junior

Thays Assunção Reis

Vinicius Pinheiro Marques  
(Ciências Sociais Aplicadas)

Marcos Alexandre de Melo Santiago

Tiago Groh de Mello Cesar

William Douglas Guilherme

Gustavo Cunha Araújo  
(Ciências Humanas, Letras e Artes)

**Diagramação e capa:** Gráfica Movimento

**Arte de capa:** Gráfica Movimento

O padrão ortográfico e o sistema de citações e referências bibliográficas são prerrogativas de cada autor. Da mesma forma, o conteúdo de cada capítulo é de inteira e exclusiva responsabilidade de seu respectivo autor.



<http://www.abecbrasil.org.br>

# SUMÁRIO

<b>APRESENTAÇÃO.....</b>	<b>6</b>
<i>Os organizadores</i>	
<b>DO DIREITO À CIDADE À GENTRIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE A PARTIR DOS CENÁRIOS URBANOS E DISTÓPICOS NOS FILMES DE KLEBER MENDONÇA FILHO .....</b>	<b>8</b>
<i>Luís Müller Posca</i>	
<b>ENTRE CAIXA PRETAS: TEATRO REMOTO-DIGITAL E A PANDEMIA .....</b>	<b>18</b>
<i>Gustavo Henrique Lima Ferreira</i>	
<b>POR UM ENSINO TÁTICO DAS ARTES DA CENA: MEDIAÇÃO E TEATRO FILMADO NO NORTE DO BRASIL .....</b>	<b>29</b>
<i>Thaise Luciane Nardim</i>	
<b>PAISAGENS CELESTES: UMA PERSPECTIVA ARTÍSTICA SOBRE TRÊS DIMENSÕES DO CÉU .....</b>	<b>41</b>
<i>Anderson dos Santos Paiva</i>	
<b>MEMÓRIAS DO MAR: UMA EXPERIÊNCIA INTERATIVA EM SANDBOX – GRÃOS EM MEMÓRIA.....</b>	<b>54</b>
<i>Adriana Moreno Rangel</i>	
<b>OS AUTORES.....</b>	<b>69</b>

# APRESENTAÇÃO

*Artes e Mídias: um panorama por pesquisadores da Amazônia brasileira* reúne os resultados de estudos de cinco pesquisadores do campo das artes que atuam em duas universidades situadas na região Norte do Brasil: Universidade Federal de Tocantins e Universidade Federal de Roraima. Quatro desses pesquisadores integram o Grupo de Pesquisa *Artefacto*, grupo em que investigam o diálogo entre as novas tecnologias, as estéticas comunicacionais e a arte contemporânea. O grupo é cadastrado no diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), integra a Rede Brasil Conectado e colabora em investigações com o LARSyS / ITI - Laboratório de Robótica e Sistemas de Engenharia (Portugal).

A coletânea tem como objetivo apresentar aos públicos lusófono e anglófono os modos como artistas-pesquisadores que vivem e trabalham na região amazônica vêm compreendendo as relações entre formas de arte, mídias e tecnologias digitais, seja em seu contexto imediato, seja quando em deslocamento por outras paisagens. A vivência dos fazeres artísticos e universitários na Amazônia brasileira é a lente pela qual esses autores olham e interpretam suas produções e, eventualmente, as de outrem - inclusive produções de caráter artístico-pedagógico, irremediavelmente associadas às práticas criativas e investigativas quando se tratam de artistas-pesquisadores.

No capítulo I, *Do direito à cidade à gentrificação: uma análise a partir dos cenários urbanos e distópicos nos filmes de Kleber Mendonça Filho*, de autoria de Luís Müller Posca são discutidas questões sobre a representação, pelo cinema, da problemática da gentrificação e alteração do tecido urbano. O autor se utiliza de três filmes do cineasta pernambucano para abordar a questão a partir de uma perspectiva fílmica e, mediante um conjunto de relações com o direito à cidade e a intervenção urbanista, estabelece um paralelo entre a remodelação da cidade de Boa Vista na década de 40, pelo arquiteto Darcy Aleixo Derenusson, e o processo de gentrificação provocado pela política municipal atual que vem transformando um espaço marginalizado da cidade em local de atração turística.

Já no capítulo II, *Entre caixas pretas: teatro remoto-digital e a pandemia*, Gustavo Henrique Lima Ferreira aproxima a experiência de disseminação de espetáculos teatrais por meio digital, modalidade de difusão intensificada pelo isolamento social preventivo à pandemia de COVID-19, da exploração de elementos audiovisuais no espetáculo *Bagagem de Dejeitos*, produzido com estudantes formandos do curso de Teatro da Universidade Federal do Tocantins. Analisando a multimodalidade característica de espetáculos teatrais produzidos e exibidos presencialmente, o texto problematiza a relação entre imagens técnicas e presença, mobilizando o conceito de transmediação para pensar os deslocamentos entre aquelas produções teatrais e as que emergem graças ao impedimento da frequência do edifício teatral imposto pela crise sanitária.

No capítulo III, *Por um ensino tático das artes da cena: mediação e teatro filmado no Norte do Brasil*, apresentado por Thaise Luciane Nardim, a ênfase recai sobre a formação de professores e a problemática do acesso dos estudantes a apresentações teatrais nas cidades da região Norte do Brasil. Tendo em vista a relevância da experiência de apreciação, por parte do estudante, no desenvolvimento de habilidades e competências necessárias à atuação docente

no que diz respeito à pedagogia do teatro, a autora argumenta em favor de experiências de mediação teatral em sala de aula que se realizem a partir da projeção de peças de teatro filmadas, procedimento usualmente tomado como inadequado pela literatura do campo - cuja produção dá-se majoritariamente no sudeste e sul do país. Com isso, o texto apresenta uma proposta de adaptação para a sequência didática convencional de processos de mediação teatral realizados na presença física do espetáculo, transposição que incorpora qualidades próprias à experiência de fruição do registro audiovisual.

No capítulo IV, denominado *Paisagens celestes entre deambulações, mídias móveis e imagens precárias*, Anderson dos Santos Paiva apresenta uma série de conceitos operatórios e um conjunto de obras que se articulam oferecendo um panorama da pesquisa cartográfica. Esta investigação, realizada entre 2014 e 2019, dialoga com práticas de deambulação e criação em espaços makers abarcando desde a imagem produzida com dispositivos móveis até a criação de um equipamento fotográfico próprio para discutir a autoria e as possibilidades de criação com as agências da natureza. Uma pesquisa em arte contemporânea que se faz entre várias linguagens.

Por fim, no capítulo V, que tem por título *Memórias do mar: uma experiência interativa em sandbox – grãos em memória*, Adriana Moreno Rangel mergulha na busca por sinestésias e interações entre público, espaço e o mar como lugar de memória e fator de criação e imersão. Para tanto a autora apresenta seu percurso como artista-pesquisadora no campo da arte multimídia produzindo uma instalação interativa entre jornadas por diversos pontos da costa litorânea portuguesa. Neste processo são relatados encontros e relatos de personagens com narrativas marítimas que se juntam como grãos em uma caixa capaz de agregar mais e mais memórias a partir de sucessivas interações.

Esta publicação resulta deste encontro de pesquisadores atuantes na amazônia, oferecendo um panorama de trabalhos práticos e teóricos que aponta para uma abordagem do campo das artes voltada para as mídias e aparatos tecnológicos. Na aproximação entre estas investigações se percebe como um plano comum de realidade se faz contundente no norte brasileiro, que de modo algum se restringe a Tocantins e Roraima, e que reside na em modos de pensar a realidade através de temas atuais relacionados com a cidade, identidade, paisagem e produção artística contemporânea. Assim, é de se notar que o impacto causado pela gentrificação se soma às alterações impostas pela pandemia da COVID-19, ou mesmo que céu e mar se encontram em um sistema de interação onde a natureza não é somente um cenário. Este é um encontro que possibilita pensar a mídia como fator de potencialização do teatro e das artes visuais contemporâneos, mediante linguagens que se hibridizam e reinventam entre cenários que se abrem a novas perspectivas.

*Os organizadores*

## CAPÍTULO I

# DO DIREITO À CIDADE À GENTRIFICAÇÃO: UMA ANÁLISE A PARTIR DOS CENÁRIOS URBANOS E DISTÓPICOS NOS FILMES DE KLEBER MENDONÇA FILHO

*Luís Müller Posca*

Pensar a cidade ideal é perder tempo? Ou trazer a luz caminhos para o uso dos locais em que vivemos? Quando More (1516) escreveu Utopia imaginou uma espécie de não-lugar, inexistente no mundo real, composto por um governo ideal que proporcionava as melhores condições de vida a um povo equilibrado e feliz. Na tentativa de responder objetivamente os questionamentos iniciais, sobre esse lugar utópico que é a cidade, Park (1967) cita que ela é a tentativa mais bem-sucedida do homem de refazer o mundo em que se vive de acordo com os desejos de seu coração. Mas, a cidade sendo esse mundo que o homem criou também é o lugar em que ele está condenado a viver daqui em diante. Logo, indiretamente ao fazer a cidade o homem refez a si mesmo.

Inspirados nesse contexto do pensamento sobre a cidade como uma grande utopia, esse artigo aborda alguns aspectos sobre a discussão do direito a cidade, mais especificamente sobre o processo de gentrificação, para assim, embasar a ideia central do artigo que é demonstrar como o fenômeno das distopias urbanas, retratadas em obras cinematográficas, se assemelham a vida cotidiana das cidades hoje. Para tratar dessa temática: Distopia e cidade, resolvi costurar a escrita do texto por duas linhas centrais: Como a cidade e os problemas urbanos, por exemplo a gentrificação e o direito a cidade, foram retratadas nos cenários urbanos e distópicos nas três obras cinematográficas do diretor Pernambucano Kleber Mendonça Filho. Após tais exemplificações ficcionais, apontar similaridades desses processos que associa as “distopias urbanas” ligada aos interesses do capital exemplificando com o caso da “revitalização” do bairro “Beiral”, espaço urbano da cidade de Boa Vista – RR, que está sofrendo uma espécie de apagamento para dar lugar a construção do “Parque do Rio Branco”, complexo turístico e de prédios comerciais, obra iniciada em 2017 com previsão de conclusão em 2020, alinhando-se assim os temas discutidos nos filmes de Mendonça com meu objeto de pesquisa de Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGAV-UNB que versará sobre o espaço urbano da cidade de Boa Vista-RR e seus imaginários urbanos.

## SEGREGAÇÃO DO ESPAÇO URBANO: do direito à cidade a gentrificação

Uma cidade ou urbe é um local ou área urbanizada que inclui uma determinada população que pode variar entre poucas centenas até dezenas de milhões de habitantes. O termo cidade é utilizado para designar uma dada entidade político-administrativa urbanizada que concentra ofertas de serviços culturais, religiosos de infraestrutura ou consumo e que reúne os mais diversos fluxos e atividades humanas.

A vida cotidiana, as excessivas horas de trabalho, o excesso de informação visual e as tecnologias de informação e comunicação são alguns dos fatores que levam a população a uma dinâmica de mecanização do uso do espaço da cidade. Com tudo isso, não nos detemos mais a arquitetura, a natureza, aos espaços de lazer desse local, logo a sensação de opacidade nos limita cada vez mais as nossas individualidades, ou seja, uma forma opaca ou difusa em nossa maneira de usar a cidade, no qual vemos mas não enxergamos aquilo que está ao nosso redor, vemos apenas aquilo que está dentro de nosso alcance de maneira rápida e em muitos casos através das lentes que podem ser janelas de vidro ou telas de smartphones. Essa sensação de lentes opacas é muito comum de serem identificadas nas paisagens desse espaço urbano atrapalham os momentos de contemplação da vida cotidiana e altera nossos modos de ver a cidade.

Nesse espaço urbano que acreditamos dominar tão bem, que nos adormece porque deixamos de vê-lo, a paisagem impõe a distância que nos fará (re)ver a cidade que nos circunda. Desse lugar, estamos sempre na iminência de ver e não ver, de apreender ou deixar escapar o que se apresenta diante dos nossos olhos. A paisagem cotidiana se encontraria, então, a todo momento, no limiar da visão, entre a possibilidade de ser ou não percebida, de passar do estado de não visão para a visão. Ela estaria lá, sempre na iminência de aparecer, à espera de que o observador da cidade reconheça o seu contorno (DIAS, 2017, p. 96).

Fatores como a falta de investimento público na revitalização dos espaços coletivos de lazer, a depreciação do espaço por parte dos cidadãos da urbe e a sensação iminente de falta de segurança faz com que as pessoas não se sintam mais a vontade em sentar mais nos bancos de uma praça para um bate-papo ou para ler um livro são outros fatores que nos fazem pensar duas vezes antes de ir aproveitar um dia de sol utilizando os dispositivos urbanos, poder sentar-se na rua, conversar, jogar, ficar largado na grama tem a ver com o que Lefebvre (2001) chama de direito a cidade<sup>1</sup>. Esse direito/possibilidade de explorar a sua cidade se movimentar e usar esse espaço urbano.

Nos estudos urbanos, um termo que tem sido recorrentemente utilizado e está intimamente interligado com as distopias da cidade é “gentrificação”, algo que está próximo a revitalização de bairros abandonados e/ou negligenciados, todavia as intenções por trás de tal revitalização não são as mesmas de quando tal ação parte de uma demanda social, ou seja dos próprios moradores do bairro. Situação compreendida por ENGELS (1872) *apud* HARVEY (2013):

O crescimento das grandes cidades modernas dá à terra em certas áreas, em particular as de localização central, um valor que aumenta de maneira artificial e colossal; os edifícios já construídos nessas áreas lhes diminuem o valor, em vez de aumentá-lo, porque já não pertencem às novas circunstâncias. Eles são

derrubados e substituídos por outros. Isso acontece, sobretudo, com as casas dos trabalhadores que têm uma localização central e cujo aluguel, mesmo com o máximo de superlotação, não poderá jamais, ou apenas muito lentamente, aumentar acima de um certo limite. Elas são derrubadas e no seu lugar são construídas lojas, armazéns e edifícios públicos.

Na gentrificação é avaliado o potencial do local no que concerne a geração de rendimentos e lucro com o aumento dos valores do metro quadrado. Com isso, a cidade acaba modificando seu desenho urbano e social de acordo com a especulação do mercado imobiliário, logo regiões ficando mais caras e outras mais baratas. Um clássico exemplo de gentrificação, muito presente em várias cidades do mundo é de um determinado bairro, esquecido pelo poder público, no qual perante o imaginário social é repleto de problemas, que vão desde a iluminação ruim, falta de segurança, poluição até as drogas, mas que pode vir a se tornar interessante para determinado grupo de cidadãos dessa urbe seja pela localização privilegiada ou até mesmo pelo potencial de investimento, com isso, novos comércios começam a se instalar em tal local, devido ao baixo preço do aluguel, logo as ruas começam a ganhar novos frequentadores atraídos pela popularidade de novas lojas, locais de lazer, com isso uma nova iluminação é instalada pelo poder público para atender essa demanda social, surgem obras de recuperação dos espaços outrora esquecidos e tudo isso tem um custo, então os alugueis começam a subir de preço e por fim, tal bairro antigo está com outra cara, totalmente modificado, inserido na dinâmica da cidade e bastante popular, porém essa população que o frequenta já não é mais a mesma, os antigos moradores do bairro, que foi negligenciado, não podem mais arcar com os preços dos novos alugueis, nem contam com poder de compra nesses novos comércios locais que estão mais caros e acabam sendo “gentilmente” expulsos para outras áreas da cidade, conclusão revitalizou-se um bairro para que determinado grupo social o aproveitasse mas seus moradores de origem não foram contemplados e acabaram expulsos para outras áreas, muitas vezes de espaços centrais para áreas periféricas da cidade (FURTADO, 2014). No intuito de contextualizar aspectos relacionados ao direito a cidade e a gentrificação, na próxima seção desse artigo ilustramos esses problemas urbanos nas tramas distópicas de Kleber Mendonça Filho para então apresentar o processo de gentrificação no bairro Caetano Filho em Boa Vista – RR.

## **DISTOPIAS URBANAS – A cidade nas tramas de Kleber Mendonça Filho**

Partindo-se do princípio de que a distopia é uma utopia que se realizou mal é que trazemos para esse texto a visão dos problemas da cidade sob a ótica de três obras cinematográficas de Kleber Mendonça Filho, sobretudo o plano de fundo distópico das cidades brasileiras presentes em seus filmes através do seu olhar sobre Recife-PE. Trago esses exemplos pois quando fala-se em distopia uma das características principais é a necessidade da presença da arte, como forma de libertação do sujeito diferentemente da utopia aonde a arte não existe, bem como da necessidade de se criar uma trama, pois a distopia nos permite refletir. Essas tramas distópicas e urbanas, podem ser constatadas nos três filmes do diretor, *O som ao redor* (2013), *Aquarius* (2016) e mais recentemente *Bacurau* (2019) em parceria com Juliano Dornelles.

Em seu primeiro longa-metragem, *O som ao redor* (2013), temos como pano de fundo apenas um quarteirão de Setúbal, uma subdivisão de Boa Viagem – Pernambuco. O filme todo

se passa praticamente no espaço desse bairro de classe média do Recife. Nessa obra, é possível constatar o processo de verticalização do espaço urbano, através de cenas que mostram antigas casas dando espaço a prédios de vinte andares ou mais, a “insegurança” desse espaço urbano acaba atraindo seguranças particulares, não sem antes receberem o aval de um “coronel da rua” Francisco, que é proprietário de vários imóveis do quadrilátero e portanto é quem manda no pedaço assim como era em seu antigo engenho desativado, origem de sua fortuna. Ao longo do filme o ensurdecido som da cidade grande acompanha os personagens da trama desde o estressante barulho de um cão de guarda, as típicas falácias de uma reunião de condomínio aos constantes sons da construção civil. Além do barulho, imagens de cercas e grades prendem o espectador nesse quarteirão de Setúbal repleto de condomínios e vigiado por todo o tipo de segurança e tecnologia de proteção. A utopia de um personagem saudosista Anco, apegado ao passado na forma de seu antigo Gurgel, único morador que ainda reside em uma casa térrea no bairro e as lembranças de como esse quadrilátero era na infância, sem asfaltamento, cheio de árvores, sons de pássaros e do mar pode ser um contraponto ao final do primeiro capítulo do filme, quando o personagem João no topo de um prédio tem de um lado a vista distópica de casas apinhadas sem qualquer acabamento ladeadas por grandes e imponentes prédios altos com o mar de Boa Viagem ao fundo e do outro lado uma vista de uma natureza ainda resistente aonde já é possível visualizar ao fundo grandes residenciais a beira-mar mas diferente da utopia de Anco, contaminados pelo cacofonia de uma cidade grande, um futuro de incertezas distópicas à essa natureza que perde espaço ao urbanismo desenfreado.

Em *Aquarius* (2016), a ambientação se passa também na Praia de Boa Viagem – PE, mais precisamente no apartamento da protagonista Clara, que ali reside há décadas apegada aos fantasmas do passado e as lembranças de uma vida residindo no pequeno edifício *Aquarius*, que de certa forma, acaba se tornando também um personagem do filme, já que a sua história está completamente ligada a história de Clara. O prédio destoa completamente da paisagem “revitalizada” do lugar com altos e modernos prédios ao seu redor. No edifício, Clara vive entre suas nostalgias uma vida bem tranquila que é drasticamente modificada quando a especulação imobiliária e o progresso batem à sua porta, na figura de uma grande empreiteira interessada em construir um grande prédio residencial à beira-mar, na avenida Boa Viagem, por cima de seu lar o edifício *Aquarius*. Enquanto todos os seus vizinhos aceitam o valor das cifras oferecidas, Clara é a única que resiste bravamente as ofertas, a insegurança de ser a única moradora do edifício e aos ataques proferidos pelos antigos vizinhos e pelo jovem e ambicioso engenheiro Diego, neto do dono da construtora, no sentido de pressionar a moradora a ceder a oferta sem medir escrúpulos para que Clara abandone o *Aquarius*. Essa situação sensível demonstrada por Mendonça Filho reflete não só a realidade de Recife, como também de diversos outros locais no Brasil e no Mundo, afetando milhares de pessoas que vivem nos grandes centros urbanos, aonde a especulação imobiliária enxerga como nobre uma determinada área e fazem o impossível para que casas, sobrados e pequenos apartamentos possam dar espaço para edifícios com dezenas de andares, por causa da gentrificação de seus bairros como citado na seção anterior.

Em sua obra mais recente *Bacurau* (2019), uma distopia futurista que se passa no sertão nordestino longe dos grandes centros urbanos. O cenário de fundo é a cidade fictícia de Bacurau, que dá nome ao longa e é o nome de um pássaro. No espaço temporal que se desenrola o enredo, essa cidade misteriosamente se encontra apagada dos mapas digitais, como se ela não existisse mais. Ainda nesse futuro distópico, podemos constatar a forte presença da tecnologia com celulares, *tablets*, internet e até mesmo um *drone* presentes na trama, mesmo a cidade

contando com problemas básicos de infra-estrutura como a falta de alimentos, medicamentos, saneamento básico e principalmente a água. Além da igreja que agora serve como uma espécie de depósito e não mais como lugar de fé, há também o museu da cidade símbolo do lugar de memória e refúgio, uma espécie de fortaleza presente para garantir a sobrevivência de seus habitantes. A queda da política, na figura de um prefeito desacreditado e um funcionário do judiciário covarde e subordinado aos estrangeiros, vilões da trama são aspectos que se somam ao apagamento geopolítico, com o desaparecimento da cidade no mapa, a eliminação da população também é retratada pelo genocídio dos mais “frágeis” causado por figuras estrangeiras (americanas) que surgem para dizimar a população local, como se estivessem participando de um jogo vil e sórdido. É possível inferir também o estado de caos urbano em que se encontra esse futuro através de uma cena de TV que mostra a execução em praça pública de pessoas na cidade de São Paulo, em suma se trata de uma distopia que retrata o apagamento, seja de lugares, como também da população (genocídio) em prol de interesses estrangeiros e utópicos, na tentativa de se construir um “lugar melhor”.

Os filmes de Kléber Mendonça Filho, abordam no geral grandes temas relacionados a cidade como coronelismo, gentrificação, bairrismo, especulação imobiliária, o poder do capitalismo e o genocídio em cenários urbanos de Recife, de maneira poética reinventa o conceito distópico, que de acordo com Gomes e Siciliano (2018) “propiciam uma reflexão sobre as representações da metrópole e suas implicações políticas e éticas. Discute-se o direito à cidade (Lefebvre, 2001) a partir do imperativo do progresso – o binômio demolição/construção, o apagamento da memória, combinado aos processos de gentrificação”. Tudo isso inserido em um espaço temporal que demonstra como o capitalismo pode desencadear as distopias urbanas.

Ainda de acordo com os autores “A cidade contemporânea é alegorizada nas imagens do câncer e dos cupins [no caso do filme *Aquarius*], que remetem à corrosão: a doença do corpo humano e urbano, cujo lócus é a metrópole.

## O CASO DA “REVITALIZAÇÃO” DO BAIRRO “BEIRAL” EM BOA VISTA-RR

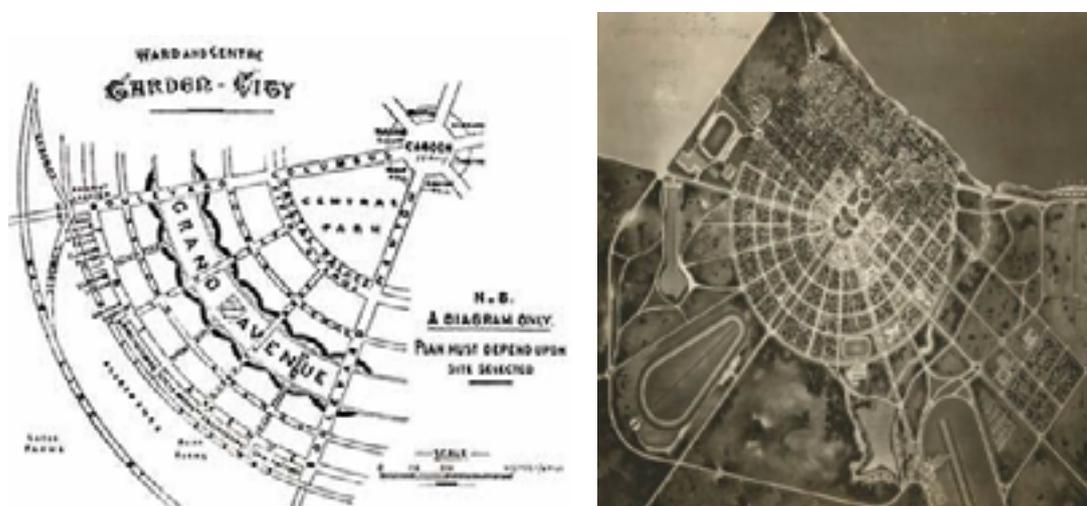
A cidade de Boa Vista (RR), é um espaço urbano do Brasil no qual encontramos vasta diversidade populacional e cultural, sobretudo em virtude do grande processo migratório que tem ocorrido desde a sua fundação, atraindo pessoas de diversos locais do Brasil e de seus países vizinhos, Venezuela e Guiana Inglesa, bem como pela presença da variedade de povos indígenas que ainda habitam nesse lugar. É a segunda capital com a menor população entre as capitais do Brasil e está situada no Norte, na famosa “Região Amazônica”; é, também, a única capital que está totalmente acima da linha do Equador, o que a faz ser, conseqüentemente, a capital mais distante de Brasília (DF).

O estado de Roraima foi transformado em um estado-membro da Federação apenas no ano de 1988; antes, estava sob a jurisdição do estado do Amazonas, entre 1890 e 1943, passando a ser, depois, “Território Federal do Rio Branco”, em 1943. Seu plano urbanístico foi iniciado depois de 1944 (VERAS, 2009). Planejada em formato de “leque aberto” pelo engenheiro civil Darcy Aleixo Derenusson, entre 1944 e 1946, Boa Vista foi cuidadosamente arborizada, com suas largas avenidas radiais convergindo para o centro administrativo. De acordo com Darcy

Romero Derenusson, filho do arquiteto que projetou a cidade de Boa Vista, muitas pessoas confundem o planejamento urbano da cidade com o planejamento de Paris e desfaz esse mito citando que na época a inspiração de seu pai, como de vários outros arquitetos que planejaram cidades, era imprimir no projeto o conceito de cidade-jardim<sup>2</sup>, mas pondera algumas semelhanças com o planejamento da capital francesa:

No planejamento de Paris tem a relação entre a largura da rua com a altura dos edifícios, que não poderia ter mais da metade da largura da rua como altura, o que torna a cidade ventilada. Por conta disso, não há muitos edifícios altos em Boa Vista, pois não havia necessidade de se construir grandes prédios. O que valia mais era o traçado (CORREIA, 2016).

**Figura 1 – Comparação do Desenho de projeto da Cidade-Jardim e planejamento urbano de Boa Vista - RR**



Fonte: Adaptado de Howard (1898) e Veras (2009)

Com a proposta de integrar o espaço urbano dos bairros Caetano Filho, Calungá e Centro, região popularmente conhecida como Beiral, uma comunidade marcada pelo tráfico de drogas na cidade, vizinha de um dos espaços turísticos mais importantes da cidade de Boa Vista-RR a Orla Taumanã, que conta com vista para o Rio Branco. Essa que é uma das regiões mais antigas da cidade tem visto sua paisagem ser modificada drasticamente desde 2017 quando a revitalização do beiral foi iniciada pela prefeitura municipal, sendo necessária a retirada de cerca de 300 famílias dessa região, seja por meio de aluguel social ou por meio de indenizações dos imóveis para essa população “migrar” para outros bairros da cidade sendo que algumas delas que foram enquadradas no programa minha casa minha vida e foram realocadas para o bairro Laura Moreira, cerca de 16 km de distância do local aonde viviam antes, dentro do perímetro central da cidade (BARBOSA, 2019).

2 Ebenezer Howard (1898) assim como seus contemporâneos utopistas da Inglaterra da virada do século, imaginou um modelo para a cidade ideal propondo um desenho espacial circular, cuja evolução pode ocorrer por “gomos”. No centro está um espaço da população, uma praça central da qual partem vias arborizadas radiais. Os círculos concêntricos são avenidas numeradas a partir do centro, todas amplas e ajardinadas. A terceira avenida, maior que as demais, abriga os equipamentos comunitários (escolas, parques infantis, bibliotecas, etc.). Na periferia ficam as indústrias e entrepostos comerciais, e além deles está o cinturão verde agrícola de abastecimento.

**Figura 2 - Demolição das casas no Beiral – Boa Vista-RR**

Fonte: Barbosa (2019)

Ainda em 2017, as primeiras casas que entraram em acordo com a Prefeitura começaram a ser demolidas, causando angústia aos moradores da comunidade, sendo que alguns moradores foram até impedidos de entrar em suas residências à época, todavia um compromisso firmado pela Prefeita era de que as demolições de todas as casas seriam realizadas após todos os acordos serem fechados e os moradores entregarem suas chaves. Para ocupar esse espaço “caótico e de intenso tráfico de drogas”, um grande projeto turístico, com espelhos d’água e prédios administrativos irá tomar esse lugar com previsão de entrega para 2020 (BARBOSA, 2019).

**Figura 3 – Projeto do “Parque do Rio Branco” - Boa Vista - RR**

Fonte: Barbosa (2019)

O “Parque do Rio Branco”, projetado pelo mesmo arquiteto responsável pela Ponta Negra em Manaus-AM, pretende resolver problemas estruturais da região como a preservação de enchentes, típicas em épocas de cheia do rio, instalação de equipamentos públicos para promover a atração turística do local, mas ao custo de que uma parcela da população da cidade seja gentrificada. Sabemos que hoje, as cidades estão centradas com foco no mercado, incluindo novos métodos de produção e novas formas de segregação e exclusão em prol de atender demandas externas e negligenciar demandas internas. Há uma ausência de participação populacional na

formação da cidade por aqueles que foram excluídos do desenvolvimento econômico, para aqueles que foram deslocados por meio de gentrificação como no caso supracitado ou para aqueles que estão sofrendo com políticas de imigração excludentes. Os teóricos sociais Harvey e Mayer delinearão a demanda por direito à cidade, originalmente definido por Lefebvre, como uma espécie de pedido para todas as pessoas que vivem na cidade.

O direito à cidade está muito longe da liberdade individual de acesso a recursos urbanos: é o direito de mudar a nós mesmos pela mudança da cidade. Além disso, é um direito comum antes de individual já que esta transformação depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo de moldar o processo de urbanização. A liberdade de construir e reconstruir a cidade e a nós mesmos é, como procuro argumentar, um dos mais preciosos e negligenciados direitos humanos (HARVEY, 2008, p.74)

Finalmente, esse é apenas um dos exemplos que ilustra um pouco das alterações nas paisagens e as rugosidades<sup>3</sup> da cidade/capital Boa Vista atualmente, nesse texto nosso foco foi centrado demonstrar o direito a cidade, como um direito de não exclusão da sociedade urbana das qualidades e benefícios da vida urbana. Muitas vezes, visto como uma utopia social é sobretudo o direito de mudar a nós mesmos pela mudança que promovemos na cidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse texto, trouxemos o pensamento de alguns autores sobre o grande tema cidade, em diálogo com as utopias e distopias urbanas representadas em tramas cinematográficas e na observação da cidade de Boa Vista-RR. Retomando Park (1967) a cidade é o mundo que o homem criou, portanto está fadado a viver nesse mundo como um processo de construção de si mesmo, uma grande utopia de mundo ideal. Lefebvre (2001) nos aponta diversas situações urbanas, problematizando a questão sobre o direito ao uso do espaço urbano, espaço esse que devido a diversos fatores têm privado grande parte da população a sua utilização. Alguns problemas que violam esse direito a cidade foram exemplificados nos filmes de Kleber Mendonça Filho em nome do “progresso”, através do binômio demolição/construção, o apagamento da memória, combinado aos processos de gentrificação, especulação imobiliária, silenciamento e apagamento da população em nome dessas revitalizações e empreendimentos mirabolantes para atrair compradores, comércio e turismo estrangeiro. Todas essas situações serviram de base para apontar a utopia de um espaço turístico, em construção na cidade de Boa Vista-RR, o “Parque do Rio Branco” a partir do processo de gentrificação de cerca de 300 famílias do espaço conhecido como “beiral”. “Gentilmente”, essas famílias foram expulsas para outros locais da cidade, distantes da área central que antes viviam, especialmente longe do Rio Branco, que era fonte de renda de vários dos antigos habitantes do local. Por fim, a cidade expulsa aqueles que ali estavam, violam o direito ao uso desse espaço por seus antigos moradores em nome de um utópico progresso, higieniza a área central (e mais valiosa aos olhos do capital e do outro) resolvendo os incontáveis problemas sociais da região, transformando o feio e caótico em um lugar onírico, com

3 O que na paisagem atual, representa um tempo do passado, nem sempre é visível como tempo, nem sempre é redutível aos sentidos, mas apenas ao conhecimento. Chamemos rugosidade ao que fica do passado como forma, espaço construído, paisagem, o que resta do processo de supressão, acumulação, superposição, com que as coisas se substituem e acumulam em todos os lugares (SANTOS, 2006, p.92).

potencial para atrair pessoas de fora que passam a olhar aquele espaço urbano como uma utopia de cidade moderna e ideal.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Pedro. **Prefeitura anuncia última etapa de obra para revitalizar e integrar Beiral à Orla de Boa Vista:** Ao todo, projeto custou R\$134,4 milhões, com R\$104 milhões sendo repassados pelo Ministério do Turismo. 2019. Disponível em: <<https://g1.globo.com/rr/roraima/noticia/2019/04/26/prefeitura-anuncia-ultima-etapa-de-obra-para-revitalizar-e-integrar-beiral-a-orla-de-boa-vista.ghtml>>. Acesso em: 28 ago. 2019.

CORREIA, Luan Guilherme. **Arquiteto desfaz mito de que Capital foi planejada com inspiração em Paris:** Filho do engenheiro Darcy Aleixo, que projetou Boa Vista na década de 40, diz que plano urbanístico foi baseado no conceito de cidade-jardim. 2016. Disponível em: <<https://folhabv.com.br/noticia/CIDADES/Capital/Arquiteto-desfaz-mito-de-que-Capital-foi-planejada-com-inspiracao-em-Paris/23139>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

DIAS, Karina. Diários urbanos: A cidade, o olhar, a paisagem. In: **Urbanidades:** opacidades. Câmara, Rogério; Santos, Fátima (Org.). Brasília: Estereográfica, 2017.

HARVEY, David. **Espaços da esperança.** Edimburgo: Editora da Universidade de Edimburgo, 2000.

\_\_\_\_\_. O direito à cidade. **New left review.** São Paulo, n.53, p. 73 - 89, 2008.

\_\_\_\_\_. **O direito à cidade:** A qualidade da vida urbana virou uma mercadoria. Há uma aura de liberdade de escolha de serviços, lazer e cultura – desde que se tenha dinheiro para pagar. **Piauí,** São Paulo, v. 1, n. 82, n.p., 01 jul. 2013.

FURTADO, Carlos Ribeiro. **Intervenção do Estado e (re)estruturação urbana. Um estudo sobre gentrificação.** *Cad. Metrop.* [Online]. 2014, vol.16, n.32, pp.341-364.

GOMES, Renato Cordeiro; SICILIANO, Tatiana Oliveira. **Rastros e imagens sobreviventes na era de Aquarius:** corrosão e gentrificação na metrópole de Kléber Mendonça Filho. **E-COMPÓS (BRASÍLIA),** v.21, 2018.

HOWARD, Ebenezer. **Cidades-Jardins de amanhã.** São Paulo: Hucitec, 1996.

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade.** São Paulo: Centauro, 2001.

MORE, Thomas. **A utopia.** São Paulo: Martin Claret, 2005.

PARK, Robert. **No controle social e o comportamento coletivo.** Chicago, 1967.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço:** Técnica e tempo, Razão e emoção. São Paulo: EDUSP, 2006.

VERAS, Antonio Tolrino de Rezende. **A produção do espaço urbano de Boa Vista - Roraima.** 2009. Tese (Doutorado em Geografia Humana), Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

**Filmografia:**

**AQUARIUS.** Direção: Kleber Mendonça Filho. Brasil, 2016, 145 min.

**BACURAU.** Direção Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Brasil, 2019, 132 min.

**SOM ao redor, O.** Direção: Kleber Mendonça Filho. Brasil, 2013, 131 min.

## CAPÍTULO II

**ENTRE CAIXA PRETAS:  
TEATRO REMOTO-DIGITAL E A  
PANDEMIA**

*Gustavo Henrique Lima Ferreira*

Como manifestação cultural e social, o teatro reflete as relações de seu tempo e, por sua vez, lança mão dos avanços tecnológicos de cada época. Como nos assinala Ciro Del Nero, sobre o *Theatron* na Grécia antiga: “Na arquitetura dos teatros a céu aberto, a geometria perfeita garantia o som perfeito para qualquer espectador, onde quer que ele estivesse sentado” (2010, pág. 60). Passando pelas maquinarias do teatro medieval, ao uso da iluminação na era moderna, até chegarmos no uso de projeções e recursos audiovisuais em cena, a inovação tecnológica sempre esteve presente na manifestação teatral. É razoável, portanto, que em uma sociedade na qual grande parte das interações se realizam por meio de mídias digitais, este convívio virtual também se apresentasse no fazer teatral.

No final do século XX, Hans-Ties Lehmann falava sobre um Teatro Pós-Dramático, como uma manifestação que rompia com o predomínio do drama e se instituía numa relação híbrida “situada entre o ‘teatro’, a performance, as artes plásticas, a dança e a música” (2007, pág. 174). A obra publicada no Brasil apenas em 2007, mantém até hoje um caráter atual e curiosamente já apontava para manifestações remotas, considerando estas um grande risco para o teatro.

O que realmente deve inquietar o teatro é a tendência de transição para uma interação de parceiros afastados entre si mediante recursos tecnológicos. Será que essa interação cada vez mais aperfeiçoada disputará o lugar com o domínio das artes teatrais ao vivo, cujo princípio é a participação? (LEHMANN, 2007, p. 370).

A fala de Lehmann antevia algumas das questões colocadas pelo surgimento do que chamamos aqui de teatro remoto-digital. A escolha do termo leva em consideração toda aquela apresentação teatral realizada de forma remota, ou seja, quando artista e público não coabitam o mesmo espaço, e transmitida através de mídias digitais, veículos de comunicação baseados na internet.

O advento da pandemia global, causada pela COVID-19 (Corona Virus Disease 2019 – Doença do Corona Vírus de 2019), estabeleceu uma necessidade de maior isolamento entre as pessoas, impactando diversos setores, entre eles a cultura, com espaços físicos de atuação sendo fechados e atividades artísticas suspensas. Por outro lado, a necessidade de quarentenas e retrainamento físico dos indivíduos, acabou impulsionando o uso de ferramentas digitais para o estabelecimento de interações sociais, tanto de trabalho, como de lazer. Essa situação provocou uma corrida em busca de um meio remoto para a produção de cenas, que impulsionando o número de espetáculos transmitidos de forma digital.

É nesse contexto que se propõe uma investigação sobre a estruturação deste fazer teatral ante o aparelho midiático, com suas implicações, pensando na comunicação através das mídias digitais, na própria expansão da noção de presença em um mundo cada vez mais conectado.

Considerado este panorama, dividimos a sequência deste artigo em dois momentos: primeiro, buscaremos apresentar exemplos desse teatro remoto-digital tanto antes, como após o advento da COVID-19. Num segundo momento, a análise da relação do aparato cênico em um cenário multimídia, ou seja, o que acontece quando a Caixa Preta cênica encontra a Caixa Preta do aparelho técnico, como Vilém Flusser nos apresenta em “Filosofia da Caixa Preta” (2018). O processo de criação de imagens e (re)tradução do texto em imagens, através do ator em cena, que agora passa a ser (re)organizado, (re)traduzido e (re)transmitido através da imagem-técnica midiática.

## O teatro remoto-digital pré e pós-pandemia

Mesmo antes do surto causado pela pandemia da COVID-19, já se faziam notar algumas experiências com o uso de mídias digitais e explorações da virtualidade no fazer teatral. Em agosto de 2015, Dirce Waltrick Do Amarante escreveu artigo para o jornal *Notícias do Dia*, onde apontava para “repensarmos o teatro, o ator e o palco, levando também em conta outras mídias e outras linguagens do século XXI.” (AMARANTE, 2015). Nessa mesma época, Valmir Santos escrevia sobre o espetáculo *Odiseo.com* (2015), que apresentava uma leitura pós-moderna e digital da obra de Homero:

Três situações combinam planos ficcionais captados por webcam em tempo real (também subvertido lá pelas tantas) e cujas ações transcorrem em três distintos lugares. Ao cabo, a conexão por Skype é pulsão desse sistema cênico-tecnológico que opera sobre os afetos através da imagem e da fala. (SANTOS, 2015).

Voltando ainda mais no tempo, encontramos um grande exemplo dessa relação entre a cena e o digital no trabalho do grupo britânico-alemão *Gob Squad*, que mistura elementos de performance, teatro, vídeo em trabalhos desde a década de 1990. Em 2003 o grupo criou o espetáculo *Super Night Shot*, onde quatro atores saem exatos 60 minutos antes do horário de exibição, cada um com uma câmera, filmando a si próprios nas ruas. Com o tempo cronometrado, eles se propõem um roteiro específico na região em torno do edifício teatral, cada um com diferentes funções e com um herói, cujo objetivo principal é realizar uma cena de beijo, com alguém na rua, digna do cinema Hollywoodiano. Ao final dos 60 minutos, os quatro atores retornam ao teatro e o resultado é imediatamente exibido para a plateia, através de quatro telões montados no palco, com o som das filmagens sincronizado ao vivo por dois DJs.

O próprio Gob Squad, ao definir o espetáculo, o coloca neste lugar suspenso, como resultado de “uma experiência no meio do caminho entre teatro e cinema, que comenta sobre nossas relações com o ambiente urbano”. (GOB SQUAD [2020]b)<sup>4</sup>, onde fantasia e documentário se misturam e o Herói da cena, tenta salvar o mundo resolvendo os problemas que se apresentam diante dele naquele momento imediato, naqueles 60 minutos, prévios à apresentação ao público. *Super Night Shot* teve algumas apresentações em cidades brasileiras no ano de 2006,

<sup>4</sup> An experience halfway between theatre and film that comments on our relationship to the urban environment. (GOB SQUAD, [2020]b) – tradução minha

uma das quais tive a oportunidade de testemunhar, por duas vezes, no Teatro Nelson Rodrigues, no centro do Rio de Janeiro, durante o Festival Riocenacontemporânea. Sobre essas apresentações em solo brasileiro, Renato Mendonça, em reportagem para o Jornal Zero Hora, destaca como o espetáculo acaba por suspender, deslocar essa ligação tradicional entre público e a cena, rompendo com características esperadas do fazer teatral:

Se, em uma montagem tradicional, o silêncio é desde sempre um dos elementos mais importantes, *Super Night Shot* segue a cartilha da mídia eletrônica contemporânea e se aproxima do espírito barroco quando não tolera vazios, espaços a completar. Por outro lado, a inexistência de um desenho dramático enfraquece a ligação entre o espectador e o que está em cena (ou na tela) mas reduz a manipulação emocional própria da proximidade entre atores e público, que caracteriza o teatro. (MENDONÇA, 2006).

Essa proximidade do acontecimento, que, por sua vez, ocorre deslocado da plateia, que o assiste através das telas suspensas, já apontava, a mais de uma década antes, para a relação remota entre ator e espectador que este trabalho busca discutir. Outro ponto, está na relação com a câmera. O próprio grupo ressaltava como a duração da apresentação e o tempo que este Herói possui de atuação, se definem por uma restrição imposta na capacidade de gravação: “Trabalhando dentro das condições do limite de tempo (a duração de uma fita DV) o grupo se arma para capturar um grande momento de emoção, paixão e liberação na câmera e trazê-lo de volta para a audiência que espera. (GOB SQUAD, [2020]b)”<sup>5</sup>

Temos, portanto, uma relação efetivamente remota. Os atores registram a cena através de aparelhos, câmeras, para depois exibirem ao público, que assiste de dentro do teatro, através de outros aparelhos – projetores de vídeo e de som – a cena que acabara de ser realizada. Um detalhe curioso, está no fato de que a cena final, é registrada com a chegada dos atores ao teatro, guiados pelo Herói. O público, portanto, antes mesmo de entrar na sala de teatro, observa esta chegada, para então, ao final da exibição, finalmente entender seu lugar no contexto da cena, como participante do triunfo final. Coloca-se aqui, portanto, o público num deslocamento ex-temporâneo, onde o lugar em que está presente fisicamente, é deslocado do lugar no qual ele se situa em cena.

**Figuras 1 e 2 – Atores e público**



À esquerda vemos os atores chegando ao teatro, saudados pelo público – créditos *Gob Squad*. À direita, o público, assistindo aos vídeos que formam o espetáculo – créditos *Kraftwerk*.

<sup>5</sup> Working under the constraints of the time limit (the length of the DV tapes) the group set out to capture a great moment of emotion, passion and liberation on camera. (GOB SQUAD, [2020]b) - tradução minha

Quando o público está no lugar da cena, ele não está ainda oficializado como plateia e ainda não tem ciência do espetáculo. Por sua vez, quando assiste ao espetáculo, ele está fora do local do acontecimento, a tal ponto que chega a ver a si próprio, dentro do vídeo que se apresenta como espetáculo, encerrando o ciclo de deslocamento físico e temporal nesse encontro. O público filmado na entrada do teatro é apresentado em vídeo para si próprio, agora como público sentado na plateia do teatro. O espetáculo, de acordo com informações do grupo, segue em repertório, com a última apresentação em novembro de 2019, em Lisboa, com apresentações em mais de 30 países e 4 continentes.

Servindo como exemplo dessa relação remota do teatro, através do campo digital, já a décadas, o *Gob Squad* também se coloca como referência do estudo na conjuntura atual. O grupo planejava lançar em 2020 o espetáculo *Show me a good time*, num formato similar a *Super Night Shot*, onde o público assistiria de dentro do teatro a uma interação em tempo real, de artistas transmitindo suas cenas ao vivo em diferentes locais da cidade.

Em *Show Me A Good Time*, o Gob Squad envia viajantes do tempo e exploradores metamórficos para uma realidade estranhamente desconhecida, para descobrir como seguir em frente e onde, entre a poeira e a sujeira, um bom momento pode ser encontrado novamente. (GOB SQUAD, [2020]a)<sup>6</sup>.

Com o advento da pandemia da COVID-19 e o impedimento da presença do público no edifício teatral, o grupo reorganizou a obra, que estreou no dia 20 de junho de 2020, direto do teatro HAU – Hebbel am Ufer, em Berlim, com uma transmissão ao vivo de 12 horas (das 18h às 06h no horário local), onde apenas uma pessoa se mantinha no palco, diante de uma plateia vazia, interagindo com os outros artistas por videoconferência, enquanto “o restante dos performers do Gob Squad foram espalhados em casa, ou nas ruas, e encontraram estranhos para ações em tela dividida, sempre buscando por bons momentos em um momento ruim.” (KAMPNAGEL, 2020)<sup>7</sup>.

O espetáculo foi apresentado posteriormente em julho, direto do Theaterhaus, em Stuttgart, e, em agosto e setembro, direto de Hamburgo e Frankfurt, respectivamente, onde esse grande evento de 12 horas será dividido em 4 dias de apresentação. Em Stuttgart e Hamburgo, além da modalidade virtual, com transmissão online, houve a retomada do público presencial, ainda que com ocupação apenas parcial dos assentos do teatro. Isto nos leva a outra questão importante, que é a da realização de espetáculos nas modalidades presencial e remota, simultaneamente. No centro do espetáculo, está a noção de uma “tele-presença” no sentido grego de *tele*, como distanciamento e presença a partir de sua etimologia latina do *praesentia*, estar à frente, estar ao alcance. De um lado, aqueles que habitam o *théatron*, o lugar donde se vê, do outro, os expectadores remotos em seus *tele-theatrons*, os lugares de onde se vê o acontecimento à distância. Ao mesmo tempo, vemos os atores realizarem em cena a mesma troca, entre quem está presente no palco, em contato direto com os outros atores e atrizes por essa telepresença. Se o espectador presencial é convidado em determinado momento a participar da cena no palco, aquele que assiste em casa é intimado a participar para nomear cada um dos capítulos do espetáculo, através do telefone, novamente aqui o radical *tele*, de distância, junto à *phoné*, de som, em uma

6 In *Show Me A Good Time*, Gob Squad send out time-travelling, shape-shifting explorers into a strangely unfamiliar reality, to find out how to go on and where, amongst the dust and the dirt, a good time might be found again. (GOB SQUAD, [2020]a)

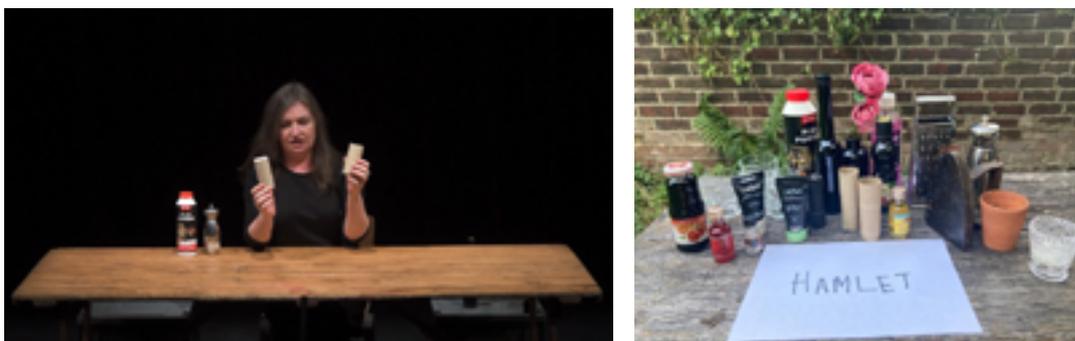
7 The remaining Gob Squad performers were scattered at home or on the streets and met strangers for joint actions via a split-screen, always looking for good times in bad times. (KAMPNAGEL, 2020)

comunicação distante por som. O teatro funciona então como um vórtice, uma força de atração que busca entrecruzar essas presenças na busca do acontecimento cênico. Na busca de um “bom momento”

Um outro exemplo desta relação, que comunga a plateia presencial com a virtual, está no projeto do grupo inglês Forced Entertainment, chamado *Complete Works: Table Top Shakespeare* (2016), criado para marcar os 400 anos da morte do bardo inglês, em que todas as suas peças foram apresentadas como contos de cerca de 40 minutos cada, sempre com o mesmo formato, o palco contava apenas com uma mesa e cadeira, onde o(a) artista se sentava, usando objetos cotidianos como personagens para lhe auxiliar nessa contação de história. À sua frente, ficava a plateia e, no meio desta, a câmera, posicionada de modo a enquadrar artista e mesa, transmitindo o espetáculo em tempo real, gratuitamente, através de um endereço eletrônico, porém, sem ficar armazenado, ou seja, permitindo que a obra pudesse ser acompanhada apenas ao vivo, em coexistência temporal ante sua exibição física.

Em 2020, respondendo à pandemia da COVID-19, o grupo inglês retomou o trabalho com as peças de Shakespeare, renomeado como *Complete Works: Table Top Shakespeare at Home*, agora com os contadores das histórias transmitindo direto de suas casas, em suas mesas, adaptando os objetos para aqueles do seu uso pessoal. As apresentações, agora puderam ser acompanhadas apenas pela modalidade remota.

#### Figuras 3 e 4 – Hamlet



À esquerda, a apresentação de *Hamlet*, em 2016, no formato original. À direita, o “elenco” de *Hamlet* preparado para a apresentação em isolamento social. Créditos – *Forced Entertainment Group*

Voltando à 2019, eu busquei trabalhar essa relação entre teatro e imagens-técnicas na construção do espetáculo “Bagagem de Desjeitos”, junto a alunos formandos do Curso de Licenciatura em Teatro da UFT. A encenação propunha um diálogo com o audiovisual, principalmente com imagens midiáticas, utilizando por exemplo trechos de notícias televisivas, como vídeos que retroalimentavam a cena e serviam como ambientação ao espetáculo. Os atores se viam imersos nesse grande painel noticiário televisivo que suscitava temas de relevância social e política. Além do público presencial, o espetáculo era transmitido ao vivo através do Facebook e também tinha suas cenas gravadas, que posteriormente foram editadas e utilizadas como material para uma instalação realizada sob o mesmo nome. Além de trechos em vídeo, a instalação contava com fotografias, textos e materiais que foram utilizados na encenação, como o uso de uma vitrola, e a combinação da iluminação cênica com uso de velas e a produção de aromas através da mistura da cera queimada das velas com o uso de incensos. O objetivo, portanto, foi a construção de uma experiência teatral em três níveis de testemunho: um público presencial e

contemporâneo ao acontecimento; o público que acompanhava ao vivo através da transmissão digital; e, por fim, um testemunho extemporâneo ao acontecimento, através da instalação, onde se apresentavam tanto elementos formadores do espetáculo, como objetos de testemunho da sua realização.

**Figuras 5 e 6 – Registros do espetáculo *Bagagem de Desjeitos***



À esquerda e da *Exposição Bagagem de Desjeitos* (2019), à direita. Créditos do autor.

Diferentes níveis de presença e de acesso ao acontecimento teatral. De um lado o acesso a obras que não poderiam ser vistas por aquelas pessoas. Uma democratização do acesso à arte. De outro, a perda da presença e o risco de uma elitização ainda maior do espaço físico da plateia, restringindo o acesso de parte do público apenas à modalidade remota. Com o avanço tecnológico e a multiplicação de interações por meios digitais e virtuais, o próprio conceito de presença começa a ser repensado. Como então uma arte que ainda se define pela presença lida em uma situação onde a própria presença se transforma. Se a presença se torna virtual, seria essa também uma possibilidade para a construção teatral? Como as interações entre a cena e o audiovisual se apresentam nesta realidade expandida?

Retornando às consequências do advento da COVID-19. Como já dito antes, o necessário isolamento social fez com que os teatros fossem fechados e o setor cultural tivesse suas atividades em geral suspensas, impossibilitando a realização de espetáculos presenciais. Foram diversos os artistas que tentaram reorganizar seus projetos, ou mesmo que buscaram criar novos espetáculos para um formato virtual. Editais foram criados com esse propósito, como o Prêmio Funarte RespirArte, que oferecia um aporte para construções de produtos culturais para exibição virtual em várias áreas culturais, entre elas o teatro e espetáculos cênicos, em geral. Outra iniciativa neste âmbito, foi a aprovação da Lei Nº 14.017, conhecida como Lei Aldir Blanc, que “Dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública.” (BRASIL, 2020)

Surgiu também um novo modo de comercialização dessas obras, em plataformas como a *Sympla*, cujo próprio site se define como: “um conjunto de soluções criadas pela Sympla para a realização de eventos de maneira remota” (SYMPLA, 2020). Entre esse conjunto de soluções, está a venda de ingressos para transmissões virtuais, incluindo espetáculos teatrais, pela plataforma de videoconferências Zoom (outra empresa que se popularizou no período de isolamento social). Entre os exemplos de atividades teatrais que se utilizaram da Sympla, estão o espetáculo “A Arte de Encarar o Medo”, do Grupo Satyros, de São Paulo, produzido diretamente para a modalidade virtual, assim como o projeto “Solos em Todos os Solos”, que reuniu trabalhos de repertório dos artistas Fábio Vidal, de Salvador, e Vinicius Piedade, de São Paulo, reorganizados e repensados para o formato digital-virtual.

Já o grupo Clowns de Shakespeare, de Natal, no espetáculo *Clã\_Destin@*, trabalhou com um modelo de contato direto, com divulgações em suas redes sociais, onde o espectador poderia fazer contato, recebendo assim as indicações para transferência ou depósito do valor do ingresso e preenchimento de um formulário, que o preparasse enfim, para estar, na hora marcada, com seu link de acesso ao Zoom. Pensado para o formato virtual, a obra tenta construir uma relação mais íntima com o público, ao restringir o número de acessos, com apresentações fechadas, cada uma para apenas 6 pessoas.

Nos casos mencionados, as obras transmitidas pelo Zoom não se mantêm gravadas. Há em ambos projetos a tentativa de manter um caráter singular da apresentação teatral. A ideia de que cada apresentação seja única e não se repita no tempo.

**Figuras 7 e 8 – Imagens de divulgação**



Divulgação do projeto *Solos em Todos os Solos*, de Fábio Vidal e Vinícios Piedade, à esquerda e de *Clã\_Destin@* do grupo *Clowns de Shakespeare*, à direita.

Neste primeiro momento do artigo, buscamos apresentar exemplos, pré e pós pandemia, da construção deste teatro remoto-digital. Pudemos observar, então, como o conjunto de espetáculos exibidos via streaming aumentou radicalmente, ressaltando a importância de discutirmos essas questões e analisarmos os impactos dessa mediação através da mídia, uma mediação, ou mesmo de uma transmediação. Para um segundo momento deste artigo, vamos analisar esse processo de mediação e transmediação, assim como a própria relação do teatro com o aparato tecnológico.

## Uma transmediação com o uso de aparelhos

Entendendo a mídia como ferramenta de comunicação, utilizamos esse conceito de mediação e transmediação como apresentados por Lars Elleström, que utiliza o termo *midiar* “para descrever o processo através do qual um meio técnico torna percebível algum tipo de conteúdo de mídia” (ELLESTRÖM, 2017, p.182) e a transmediação quando o conteúdo de mídia passa por um novo processo de mediação, “é midiado uma segunda vez (ou terceira ou quarta) por outro meio técnico” (ibidem, p.182). Elleström utiliza o poema como exemplo:

Uma página de livro pode mediar um poema, um diagrama ou uma partitura musical. Se o conteúdo de uma mídia é mediado uma segunda vez (ou terceira ou quarta) por outro meio técnico, eu chamo a esse processo de transmídiação; o poema que foi midiado e assim visto na página pode ser ouvido mais tarde, quando ele é transmidiado por uma voz. (ELLESTRÖM, 2017, p.182).

Elleström advoga que os produtos de mídia possam ser analisados e, desta forma, categorizados, a partir do que ele define como características, como traços básicos, inerentes a todos os produtos de mídia, sem exceção. Esses traços, que o autor vai denominar *modalidades de mídia* (2010 e 2018), se dividem em duas categorias: pré-semiótica e semiótica. As modalidades denominadas como pré-semióticas, não são assim denominadas por uma relação de negação ao processo de significação. Muito pelo contrário, o prefixo escolhido reforça a noção de que estes traços são características e condições necessárias para que o processo de significação e comunicação se estabeleçam. De acordo com Elleström, as modalidades midiáticas pré-semióticas são três: a modalidade material – “Os produtos de mídia são todos materiais no sentido natural de que podem ser, por exemplo, sólidos ou não-sólidos, ou orgânicos ou inorgânicos” (ELLESTRÖM, 2018, p.4); espaçotemporal – “a modalidade espaçotemporal consiste em traços de mídia comparáveis, como temporalidade, estase, espacialidade bidimensional e espacialidade tridimensional” (ibidem, p.4); e sensorial – “a percepção sensorial é o denominador comum dos traços midiáticos pertencentes à modalidade sensorial – os produtos midiáticos podem ser visuais, auditivos, táteis e assim por diante.” (ibidem, p.4-5).

A quarta modalidade de mídia é a que faz parte da relação semiótica. Ela é diretamente derivada das outras três e a responsável pelos traços representativos. Enquanto as modalidades pré-semióticas apresentam relações de mediação, sendo responsáveis pelas condições com as quais o produto de mídia se forma, a modalidade semiótica é representativa, sendo a responsável justamente pela percepção das outras três. Como a materialidade se revela? Como se faz percebida através da forma de representação. O mesmo se entendendo para o espaço-tempo e para a relação sensorial, como o próprio autor aborda:

As configurações sensoriais midiadas de um produto de mídia não transferem nenhum aporte cognitivo até que a mente do perceptor as compreenda como sinais. Em outras palavras, as sensações são insignificantes até que sejam entendidas como representando algo através de interpretações inconscientes ou conscientes. Isso quer dizer que todos os objetos e fenômenos que atuam como produtos de mídia têm traços semióticos por definição. (ELLESTRÖM, 2018, p.5).

O teatro seria, portanto, um produto de mídia com características multimodais. Sua materialidade, por exemplo, mistura elementos orgânicos e não orgânicos. Sua atividade se insere tanto no tempo quanto no espaço e trabalha com sentidos visuais, auditivos, olfativos e, muitas vezes também táteis e gustativos. Quanto à modalidade semiótica, a representação teatral, por sua vez, pode tanto ser icônica, como indicativa ou mesmo simbólica.

Também deve ser notado que os produtos de mídia são mais ou menos multimodais no nível de pelo menos algumas das quatro modalidades, o que significa que elas incluem, por exemplo, tanto o modo visual quanto o modo auditivo, tanto o modo icônico quanto o simbólico, ou ambos os modos espacial e temporal. [...] Penso que é justo dizer que todas as mídias são multimodais no que diz

respeito à modalidade semiótica, enquanto alguns tipos de mídia, como jogos de computador e teatro, são multimodais no nível de todas as quatro modalidades. (ELLESTRÖM, 2018, p.6).

Elleström entende o fazer teatral, em sua multimodalidade, como processo de construção a partir de diferentes referenciais, ou seja, essa construção de cenas que são resultado de um desenvolvimento sucessivo de pesquisas e práticas envolvendo diferentes estímulos de diversas fontes, sejam textuais, imagéticos, audiovisuais, entre outros.

Retomando, então, a noção do mediar, podemos considerar o fazer teatral como um processo de mediação, em si. A mediação do espetáculo teatral através das mídias digitais, estaria no campo da transmediação, ou seja, nessa mediação de segundo grau. Se considerarmos a realização desse teatro remoto-digital como uma transmediação e que, ainda de acordo com Elleström, “todas as transmediações envolvem algum grau de transformação” (2017, p. 182), justifica-se um questionamento fundamental a essa pesquisa que é o da transformação do fazer teatral ao passar para um formato remoto-digital. Quais seriam essas transformações? São elas suficientes para estabelecer características próprias e distintas? Qual o impacto dessa transmediação pelas mídias digitais e do uso do aparelho tecnológico.

O impacto visto ao longo do século XX do diálogo do teatro com outras linguagens, resultou em um teatro pós-dramático que apresenta uma noção fluida da teatralidade, levando a hibridismos estéticos, como aponta Lehmann (2007), misturando incorporando características de diferentes manifestações e diretamente influenciado pelo que Flusser vai apontar como imagens técnicas. De que modo então essa nova relação com as mídias digitais e a profusão da produção de conteúdo cênico por meio dessas mídias pode transformar o fazer teatral? Nessa perspectiva flusseriana, onde os elementos ontológicos das imagens técnicas tornam obsoletos os fenômenos que se manifestavam antes delas, quais seriam os impactos dessa transmediação digital do teatro, desse teatro remoto-digital, no próprio fazer teatral e na noção de teatralidade?

Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa. O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim ad infinitum. No jogo simbólico do poder, este se dilui e se desumaniza. Eis o que são “sociedade informática” e “imperialismo pós-industrial”. (FLUSSER, 2018, p. 40).

Para a realização do que estamos chamando aqui de teatro remoto-digital, a ação dos artistas, a cena, precisa ser captada por um aparelho, no caso uma câmera, passando por uma transmissão via mídia digital, para então ser exibida em um outro aparelho (TV, celular, computador, tablet, etc.). Diferente da fotografia, não temos uma superfície física permanente onde a imagem produzida pelo aparelho fique disposta. O sujeito espectador terá de se relacionar, ele mesmo, com um outro aparelho, com questões análogas às do realizador. Assistir as cenas em tela cheia, ou dividida, até mesmo em segundo plano, enquanto realiza outras atividades. Ele pode ser um espectador oculto, ou ter sua imagem também compartilhada. Em alguns casos, poderá interagir, realizar comentários. Mas também terá de lidar com possíveis limitações, relacionadas à capacidade técnica do aparelho e pela velocidade de conexão com a rede de internet.

Transpondo a relação apresentada por Flusser, A cena teatral exerce poder sobre quem a assiste. Enquanto isso, o operador de câmera exerce poder sobre a cena teatral. A câmera de vídeo exerce poder sobre esse operador de câmera. O veículo de mídia digital, exerce poder sobre a imagem-técnica produzida pela câmera e, no outro lado do espectro, exerce poder sobre a indústria na produção de aplicativos e aparelhos em função da sua veiculação. O veículo digital, portanto, exerce poder sobre o aparelho no qual o espectador assiste ao espetáculo e este aparelho exerce poder sobre o espectador em si. Nesta breve analogia do encadeamento de poder desumanizante que Flusser apontava no jogo com os aparelhos, podemos perceber como a questão se desdobra quando estamos falando numa simples transmissão de um espetáculo via um meio digital, onde ainda teríamos de considerar seu caráter multimodal, envolvendo o jogo de poder entre indivíduos com diferentes funções, além de diferentes operadores, jogando com diferentes aparelhos, como iluminação, som, projeção de imagens e assim por diante. Cada operação apresentando seu próprio jogo com um aparato e todas elas organizadas em um único espetáculo.

## (In) Conclusão

Quais as consequências de um fenômeno cujas categorias, que eram antes organizadas pela troca física presencial, passam a ser organizadas pelas imagens técnicas, e quando a própria noção de presença se virtualiza? Estamos diante de um outro teatro, de uma outra forma artística, ou apenas o subsequente transformar de um fazer que remonta a milhares de anos?

Césare Molinari, em sua obra sobre a *História do Teatro* (2010), aponta para um momento bem específico de eclipse da instituição teatral, mas que, apesar disso, apresentou um grande desenvolvimento do que o autor define como uma “teatralidade generalizada”: “Não se trata, obviamente, da sobrevivência das formas mais simplificadas da linguagem teatral, mas da perpetuidade e, aliás, da minuciosa difusão da categoria dos profissionais do espetáculo”. (MOLINARI, 2010, págs.79-80). Se atendo apenas a estes dados, o leitor poderia achar que o professor de Florença fazia referência às transformações que o teatro sofreu desde final do século XIX e ao longo do século XX, levando ao que inicialmente Peter Szondi (2001) chamou de “crise do drama moderno” e que Hans-Ties Lehman (2007) definiu como o surgimento de um “teatro pós-dramático”. O texto de Molinari, porém, faz menção a séculos antes, sobre o período medieval. Ao citar o filósofo do século XIV Hugo de São Vítor, ele aponta como que, mesmo neste que é considerado um dos períodos de maior hiato da instituição teatral, haviam pensadores que apontavam que: “O teatro, poder-se-á concluir, não existe como coisa em si, existem antes os teatrantes.” (MOLINARI, 2010, págs.79-80). Novas teatralidades surgem, exatamente como respostas aos desafios de seus tempos. No século XXI, como se darão os próximos passos dessa transformação da cena ante o mundo digital? Talvez precisemos de um maior distanciamento histórico para afirmar alguns dos questionamentos levantados aqui, mas já podemos constatar que o fazer teatral, como reflexo de seu tempo, segue sempre se reorganizando, encontrando novas formas de existir e, como reflexo de uma sociedade cada vez mais conectada, também vai se conectando cada vez mais aos aparelhos.

Não podemos dizer que o teatro abandonou os preceitos de sua caixa preta mágica, mas é notório que ele adentra cada vez mais, junto com toda sociedade que lhe forma, nessas novas caixas pretas tecnológicas. Tecnologias que cada vez mais nos conduzem.

## REFERÊNCIAS

AMARANTE, Dirce Waltrick do. “O teatro e o virtual”. In: Teatrojornal.com.br, dia 07/08/2015. Disponível em <https://teatrojornal.com.br/2015/08/o-teatro-e-o-virtual/>. Acesso em 29 de julho de 2020.

BRASIL. Lei Nº 14.017 In: Diário Oficial da União. Edição: 123. Seção:1. Página: 1. Publicado em: 30/06/2020. Disponível em <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/lei-n-14.017-de-29-de-julho-de-2020-264166628>. Acesso em 22 de julho de 2020.

ELLESTRÖM, Lars. “Adaptação no Campo das Transformações das Mídias”. In: **Midialidade: Ensaios Sobre Comunicação, Semiótica e Intermedialidade**. Organizadoras Ana Cláudia M. Domingos, Ana P. Klack e Glória Maria G. de Melo. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017, p. 175-198.

\_\_\_\_\_. “Identificando, construindo e transpondo as fronteiras das mídias” – Tradução de Camila Figueiredo. In: **X Seminário de Pesquisa, II Encontro Internacional: Jornada Inter-mídia** / [ed] Greicy Pinto Bellin, Curitiba: Uniandrade, 2018a, p. 1-15

\_\_\_\_\_. “Identifying, Construing, and Bridging over Media Borders”. In: **Scripta Unian-drade**, 16(3), 2018b, p. 15-30

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaios Para um Filosofia da Fotografia**. São Paulo: É Realizações, 2018.

GOB SQUAD. “Show Me A Good Time”. In: **Gobsquad.com**, [2020]a. Disponível em: <https://www.gobsquad.com/projects/show-me-a-good-time/>. Acesso em 03 de agosto de 2020.

\_\_\_\_\_. “Super Night Shot”. In: **Gobsquad.com**, [2020]b. Disponível em: <https://www.gobsquad.com/projects/super-night-shot/>. Acesso em 03 de agosto de 2020.

KAMPNAGEL. “Show me a good time” In: **kampnagel.de**, 2020. Disponível em: [https://www.kampnagel.de/en/program/show-me-a-good-time/?id\\_datum=9019](https://www.kampnagel.de/en/program/show-me-a-good-time/?id_datum=9019). Acesso em 05 de agosto de 2020.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007

MENDONÇA, Renato. “Espetacular Tiro no Escuro”. In: Jornal Zero Hora, 21 de outubro de 2006. Disponível em: <https://recrutadogobsquad.files.wordpress.com/2009/11/nightshot-zerohora-012.jpg>. Acesso em: 03 de julho de 2020.

SANTOS, Valmir. “A disputa de presenças e o lugar do teatro”. In: Teatrojornal.com.br, dia 20/08/2015. Disponível em: <https://teatrojornal.com.br/2015/08/a-disputa-de-presencas-e-o-lugar-do-teatro/>. Acesso em 29 de julho de 2020.

SZONDI, Peter, Teoria do Drama Moderno[1880 –1950], Cosac Naify, São Paulo, 2001.

SYMPLA. “O que é o Sympla streaming” In: **Sympla.com.br** [2020]. Disponível em: <https://www.sympla.com.br/solucoes/sympla-streaming?gx=104>. Acesso em 12 de agosto de 2020.

## CAPÍTULO III

# POR UM ENSINO TÁTICO DAS ARTES DA CENA: MEDIAÇÃO E TEATRO FILMADO NO NORTE DO BRASIL

*Thaise Luciane Nardim*

A conhecida passagem de autoria de Boaventura de Souza Santos nos informa que, para praticarmos pensamento que vise à promoção de alguma justiça cognitiva para com as epistemologias historicamente subsumidas ao pensamento moderno ocidental, será preciso “aprender que existe o sul; aprender a ir para o sul; aprender a partir do sul e com o sul” (Santos, 1995: 508). Para o caso da experiência de que este texto parte, assim como em tantos outros casos em que a ideia de sul é predominantemente metafórica - e como na obra “América Invertida”, do artista uruguaio Joaquim Torres Garcia - é no Norte que está geolocalizado o sul em questão: na macrorregião política brasileira Norte, NO – e, mais especificamente, no território que desde 1988 compõe o estado do Tocantins.

A demarcação da posicionalidade do texto justifica-se não porque eu pretenda refletir sobre a identidade tocaninense ou sobre elementos que caracterizariam as artes da cena que propriamente tocaninenses, mas porque a tarefa a que me proponho aqui é, partindo de minha prática como artista-docente-pesquisadora, nascida, criada e formada humana e artista na região Sudeste, migrada e formada professora para o e no Tocantins, pensar didáticas que favoreçam a aprendizagem em/com o teatro em um recorte preciso do contexto que no Tocantins vivemos, a saber, a pouca oferta de espetáculos teatrais profissionais - quando teatro é pensado em sua concepção ocidental convencional.

A partir do contato com esse contexto, ocorreu-me refletir que, diferentemente daquela das cidades em que eu me formara e atuara profissionalmente antes de chegar a Palmas, a programação teatral da absoluta maioria das cidades aproxima-se mais da escassez que da abundância. Como, então, formar professores de teatro praticando o discurso de que se aprende a fazer teatro fazendo e vendo, se não desenvolvemos estratégias para que os professores em formação acessem uma quantidade suficiente de experiências de recepção teatral, assim como não pensamos juntos táticas de acessibilidade para os estudantes a quem esses futuros professores atenderão?

Posta em movimento por essa inquietação, realizei algumas investigações com a mediação da recepção de peças teatrais filmadas projetadas em sala de aula com o equipamento audiovisual disponível para as aulas expositivas. Atualmente, encontramos espetáculos teatrais de

toda a sorte de companhias disponíveis em plataformas *online* de vídeo, muitas vezes disponibilizadas gratuitamente, o que amplia sobremaneira a possibilidade de relação do estudante de uma cidade fora do circuito habitual e comercial dos espetáculos com poéticas teatrais as mais diversas. A partir dessas experiências, venho praticando um método, que considero estar ainda em desenvolvimento, mas já com maturação suficiente para que seja compartilhado com professores com inquietações semelhantes.

Para iniciar a explanação sobre a prática de mediação teatral em sala de aula da filmagem de peças teatrais, convém introduzir a pessoa leitora à didática da aula de teatro. O sequenciamento didático de uma aula de teatro tradicional prevê uma cadeia de atividades que vão da ênfase na preparação do corpo e da mente para o trabalho criativo (popularmente conhecido como aquecimento), passando por exercícios em que os indivíduos reconhecem-se, habituem-se e estranham-se uns aos outros a fim de que compreendam-se como um coletivo, e evolui para práticas efetivamente criativas, estas mais próximas do exercício da linguagem teatral (improvisações e cenas). Chamo a essa sequência que acabei de descrever de eu-todos-mundo, muito embora seu uso tenha mais efeito prático didático que precisão conceitual. Professora da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Carmela Soares propõe que esses momentos, quando no contexto do ensino de teatro para não-atores, sejam compreendidos como quatro etapas, sendo a primeira a integração do grupo; a segunda, o estímulo cênico; a terceira, a composição cênica; e a quarta, a avaliação. A autora observa que essa divisão não é rígida e que aulas mais curtas, como aquelas realizadas em contexto escolar formal, provavelmente contemplarão apenas duas ou três das etapas por ocorrência – caso em que a autora recomenda, na esteira das metodologias tradicionais de ensino de teatro, que não se deixe de incluir a avaliação. A autora refere, ainda, a (Soares, 2007: 88). A autora cita ainda Hilton Araújo, segundo o qual existiriam duas espécies de jogos nas aulas de teatro, quando categorizados pela sua função na estrutura da aula: o jogo preparatório e o jogo dramático. “Segundo ele, o jogo preparatório, como o nome indica, é uma preparação. Ele tem como objetivo estimular no aluno habilidades necessárias para a realização do jogo dramático, tais como criatividade, socialização, observação, imaginação e relaxamento” (p. 88), devendo-se recorrer a eles em acordo com as necessidades que as atividades previstas na aula impõem. Araújo justifica a sua categorização do seguinte modo:

Na ontogênese, o jogo dramático (faz de conta) antecede o jogo teatral. Diferentemente do jogo dramático, o jogo teatral é intencional e explicitamente dirigido para observadores, isto é, pressupõe a existência de uma platéia. Todavia, tanto no jogo dramático como no jogo teatral, o processo de representação dramática ou simbólica no qual se engajam os jogadores desenvolve-se na ação improvisada e os papéis de cada jogador não são estabelecidos a priori, mas emergem das interações que ocorrem durante o jogo. (Japiassú, 2001, p. 21).

Ainda de acordo com Soares (2007), um método adequado para o início de aulas como as que ela sugere seria o círculo de discussão – que ela considera como um método integrante da primeira etapa, a “preparação do grupo”. Sem caracterizar explicitamente o que, no círculo, configuraria uma discussão, autora afirma que a realização do círculo seria um momento privilegiado que o professor transmita informações sobre o fazer teatral aos estudantes, tais como benefícios da prática e motivações para a participação na aula – além de oportunidade para que ele realize um diagnóstico da disposição e nível de energia dos estudantes presentes naquela aula.

Grande parte das pessoas que tenham passado por aulas de teatro nos últimos 50 anos no Brasil terão identificado essas etapas na absoluta maioria de suas aulas. Poucos de nós, porém – e mesmo entre os licenciados – tiveram acesso às fontes que originam essa estrutura, ou ainda, às reflexões que justifiquem que a sequência se dê dessa forma e não de outra. Não pretendo, neste texto, realizar essa retomada histórica, mas apenas observar que mesmo nas artes – onde muitos de nós afirmam encontrar o exercício mais pleno possível da liberdade - existem prescrições ocultas, sutis imposições recebidas de forma acrítica. Elas não são, necessariamente, ruins ou más<sup>8</sup>. Nem boas. Porém, será ruim ou mal não nos apercebermos dessa qualidade hereditária em nossas práticas, pois essa é uma postura característica de uma mente servil e passível de contínua colonização. Quando na posição de professor, convém sempre questionar: qual é a sequência que essa aula solicita? Qual é a atividade que os objetivos de aprendizagem dessa aula requer? Para atingir esse objetivo de aprendizagem, realmente preciso de um alongamento corporal? Realmente preciso trabalhar com jogos? Devo utilizar a sala de espetáculos (ou de ensaios), ou posso utilizar outros espaços – a quadra, o jardim? Afinal, posso fazer teatro no jardim? Será teatro se acontecer no jardim? Será teatro se acontecer com nível mínimo de representação? Por quê?

## Será teatro se for visto na televisão?

Seria prepotente e de ares coloniais dizer que a região Norte não tem seu próprio teatro. Seria totalmente equivocado, na verdade. No Tocantins, existem numerosas manifestações cênicas de caráter tradicional – como a dança da súcia -, indígena ou o que chamarei de *popular renovado* – como as chamadas juninas, anteriormente conhecidas como quadrilhas juninas, espetáculo coletivo com semelhanças contextuais e estruturais aos desfiles de carnaval ou, à festa do boi no Festival Folclórico de Parintins. A questão deste trabalho não é destituir as artes da cena produzidas nessa região de seu estatuto legítimo. O problema que me foi colocado pela atuação na formação de professores de teatro, fundado no projeto pedagógico do curso e nas demandas que me foram apresentadas por suas ementas, foi apresentar a esses estudantes aquilo que o regime de identificação da cena teatral contemporânea considera como bom teatro. Podemos, certamente, questionar os valores e diretrizes que determinam o quê, quem, quando e como entram nesse rol. Sem dúvida nenhuma, tratam-se de elementos dotados de grande carga colonial, orientados pelo moderno teatro ocidental e muito próximos de culturas de mundos que talvez não sejam aqueles que desejamos exercitar e construir. Porém, a operação dessa crítica não é meu objetivo neste texto. Inclusive porque, em consonância com a orientação que o docente oportuniza ao trabalho de mediação da recepção de filmagens de peças, essa experiência pode ter um caráter de alienação ou de emancipação, pois não se pode desejar escapar de algo que não se conhece bem.

\*

A sequência didática da aula estruturada por Carmela Soares, apresentada anteriormente, diz respeito a uma aula com ênfase na criação corpóreo-vocal por parte dos estudantes. Apesar

8 Sobre a técnica e sua transmissão, dizia o encenador Jerzy Grotowski que “Uma filosofia vem sempre atrás de uma técnica [...] Você vai para casa usando suas pernas ou suas ideias?” ao que responde o encenador baseado no Brasil Yan Michalski, prefaciando um livro sobre a obra de Grotowski: “Uma leitura atenta deste livro ajudará qualquer ator a chegar à sua casa – o teatro – usando convenientemente suas pernas e suas ideias” (Michalski, 1971, não paginado).

de ser uma prática dominante nas aulas de teatro, ela não é a única sequência possível. Se considerarmos, como uma metáfora de trabalho, o tripé da Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa (2014), composto pelas ações fazer, ver e contextualizar, podemos inferir que, embora o ver e o contextualizar estejam presentes na aula de teatro desse modelo, ela tende a privilegiar o fazer. É evidente que, em toda aula de jogo, está implicada também uma dimensão de recepção - como quando os estudantes assistem às improvisações dos colegas e as comentam em suas avaliações. Mas, como trabalhar com ênfase na recepção, com a chamada “formação” do espectador e com a ampliação do repertório do estudante, deslocando o privilégio provisório do fazer para o ver? E, em particular, como fazê-lo quando as fórmulas tradicionais desse tipo de prática pressupõem um recurso de que você dispõe apenas parcamente – a saber, a frequência a espetáculos de teatro? A mediação é um dos caminhos para essa finalidade.

Segundo o experiente mediador teatral Wendell Oliveira, “a mediação teatral é um processo artístico pedagógico que interliga o público e a obra teatral, possibilitando o acesso e a formação das pessoas, como espectadores autônomos, capazes de observar, criticar e se transformar, a partir da vivência da obra de arte” (Oliveira, 2011: 32). Já para Flávio Desgranges, professor universitário em atuação na Universidade Estadual de Santa Catarina, a mediação teatral pode ser compreendida como “qualquer iniciativa que viabilize o acesso dos espectadores ao teatro, tanto o acesso físico quanto o linguístico” (Desgranges, 2007: 76). A proposta que aqui apresento dialoga com ambas as caracterizações, já que prevê a condição processual; o caráter híbrido artístico-pedagógico; o acesso tanto físico quanto linguístico; e a promoção de auto-reflexão de sua condição de espectador, com vistas à promoção de autonomia sensível e interpretativa no consumo e apreciação de artefatos e eventos artístico-culturais, com possível produção, inclusive, de demanda afetiva pelo encontro com tais artefatos e eventos – no caso, espetaculares, cênicos ou teatrais.

De acordo com Ingrid Koudela, professora aposentada pela Universidade de São Paulo e autora muito lida no campo da pedagogia teatral, ações de formação de espectadores visam garantir ao espectador o acesso aos bens simbólicos da cultura em que ele está inserido. Na prática corrente, trata-se, como já apontamos, de promover acesso à cultura dominante – do teatro de origem européia, no formato que ele assume sob influência do capitalismo moderno colonial patriarcal. Conforme Koudela,

“O dramaturgo e encenador alemão Bertolt Brecht compreendia a apreciação do teatro pelos espectadores como uma democratização dos meios de produção. Se por um lado o acesso físico ao teatro deve ser ampliado, diversificando as formas de produção do teatro, o acesso aos bens simbólicos implica um processo de educação, focada na apreciação e leitura do espetáculo de teatro pelo espectador.” (KOUDELA, 2010, p. 15)

A opção pela exibição de vídeos de peças teatrais filmadas pode ser utilizada tanto como um recurso de colonização como de emancipação, assim como, potencialmente, de renovação do próprio teatro. Em sala de aula, a contextualização promovida pelo docente é que possibilita essa tática assumir uma ou outra característica. Um professor de teatro que não tem acesso a espetáculos teatrais em sua cidade, ou que não reúne condições materiais de levar seus alunos até o teatro, pode optar por planejar uma aula de recepção de teatro em vídeo tendo como objetivo favorecer ao estudante ferramentas de apreciação, fruição e leitura de espetáculos e isso poderá, em si, favorecer a progressiva emancipação linguística e expressiva daqueles indivíduos. Talvez,

pela via do vídeo, o professor poderá levá-los a conhecer a estrutura de um teatro, e certamente ele poderá trabalhar sobre questões da linguagem teatral que, mesmo nas filmagens, se evidenciam. Mas o estatuto político-cultural que essa experiência terá para os estudantes será orientado pelo discurso que o professor constrói acerca dela. Trata-se do “verdadeiro” teatro? Trata-se da forma “correta”, “boa” de se fazer teatro? Trata-se de algo que não possuímos, localmente, sob nenhuma forma e que precisamos trazer para cá? Ou trata-se de mais uma manifestação cênica, aquela própria do capitalismo moderno ocidental, fruto das suas relações, assim como as nossas formas cênicas tradicionais são frutos de nossa cultura e de nosso processo ao longo do tempo? Trata-se de um bom espetáculo, assim como nossos artistas também estão produzindo?

Um processo de mediação da recepção pode acontecer em diferentes espaços e formatos. Um deles é a mediação no teatro, que acontece quando um grupo vai ao espaço teatral eleito pelo espetáculo para sua instauração (sendo o edifício teatral o espaço tradicionalmente estabelecido), e nesse mesmo espaço, após a realização do espetáculo, desenvolve-se o processo de mediação, que pode ser conduzido por mediadores institucionais não-escolares, pelos próprios artistas ou mesmo por um professor de turma em combinação prévia com a equipe do espetáculo. Nas escolas que frequentei, no interior de São Paulo e nos anos 90, quando o professor levava suas turmas ao teatro, isso era chamado de “saída” ou “saída cultural”.

No caso das “saídas”, é também muito recorrente que as ações de mediação aconteçam não no espaço teatral, mas sim na própria escola, antes e depois da ida ao espetáculo, com atividades que preparam o grupo para a participação como espectadores na peça – o que acontece antes da saída – ou que colaboram na elaboração das leituras e reconhecimento de processos da linguagem teatral identificados no espetáculo – o que acontece depois da saída, no retorno à escola ou em dia posterior.

Ainda segundo Koudela, a preparação antes da ida ao teatro e as atividades no retorno à escola podem constituir oportunidades de estabelecer situações de ensino-aprendizagem “na qual a descoberta e a construção de conhecimento estejam presentes” *apesar* do caráter extracotidiano da ida ao teatro, se comparada à rotina escolar (KOUDELA, 2010, p 13). Minha percepção, entretanto, é que justamente o caráter extracotidiano da atividade garantiria a ela grande potencial de disparar aprendizagens. A atuação docente em momentos anteriores ou posteriores à saída ajuda a ampliar e reforçar essas aprendizagens – ou, a depender do caso, tão somente a escolarizá-las. Não entendo, portanto, que a aprendizagem pode acontecer *apesar* da extracotidianeidade, mas por ela e com ela – aliás, parece-me que o professor pode recorrer ao caráter extracotidiano do evento como um impulsionador de aprendizagens.

Outro processo, semelhante à mediação que acontece na saída ou antes e depois dela, é a mediação de um espetáculo teatral assistido na escola. Espetáculos podem acontecer no teatro da escola, caso ela possua um; em espaços similares a teatros que a escola possua, como anfiteatros ou palcos em salões de festas; podem acontecer no próprio pátio ou em outros espaços, a depender das opções poéticas do espetáculo. Também no caso de um processo a partir do teatro na escola, ações de mediação da recepção podem ser realizadas pelo professor antes e depois da peça. Convém observar, contudo, que embora a primeira situação e essa sejam muito parecidas, elas guardam entre si diferenças<sup>9</sup> que devem ser levadas em conta no planejamento das atividades: assistir a uma peça no pequeno palco do pátio, sentados no chão, sem equipamentos de iluminação é ou não é totalmente diferente de assistir a um espetáculo num teatro confortável

<sup>9</sup> Sem que haja, contudo, uma experiência superior ou inferior à outra, isto é, uma hierarquia fundada unicamente no caráter das duas qualidades de experiências.

e equipado? Não é diferente pra bom ou diferente pra ruim: estar sentado no chão pode não ter o luxo de estar sentado numa cadeira de couro em um teatro antigo, mas pode, também, promover menor intimidação, deixar o estudante mais à vontade para simplesmente ver a peça. O importante é o professor manter a ciência das diferenças e fazer uso delas para potencializar seu planejamento.

A sala de aula, portanto, é um espaço onde podem acontecer mediações prévias e posteriores à recepção de espetáculos experienciados tanto no edifício teatral, como na escola. Porém, além desses dois tipos de experiência, também podem ser realizados processos de mediação com a recepção de peças teatrais filmadas que são projetadas em sala de aula. Certamente não se trata de uma situação ideal, pois o registro da peça filmada não vem acompanhado da principal característica da experiência do espectador, que é o compartilhamento de presença - seja ele entre palco e plateia, ou entre espectadores-fruintes-em-situação. Não pretendo afirmar que essa opção didática deve substituir a ida ao teatro-mesmo. Porém, em muitas cidades talvez esse seja o único contato que um estudante poderá ter com o teatro ou com determinadas formas de teatro.

Costumo frequentar sessões de ópera projetada no cinema, em Palmas. Nessa cidade, que é muito privilegiada em termos de equipamentos culturais se tomada em relação com outras cidades do estado, e mesmo na comparação com algumas capitais da região Norte, nós temos algumas apresentações teatrais anuais, às vezes mais de uma por mês; temos o privilégio de uma sala de teatro municipal, e uma sala muito bem equipada no Centro de Atividades do SESC. Porém, nenhuma dessas salas teria condições de receber uma grande ópera. Também seria muito difícil que uma grande companhia de ópera pudesse vir até à essa pequena cidade, e a possibilidade de me deslocar até uma outra cidade, maior, exclusivamente para desfrutar de uma apresentação de ópera é pequena, visto que estamos 800km distantes da capital mais próxima. Então, assistir à ópera no cinema, ainda que muito distante da experiência de vê-la num teatro de ópera, é de grande valor para mim. Pode ser um impulso para minha demanda de consumir mais ópera, e me programar para ir a alguma apresentação física; pode, também, ser suficiente em si, me oferecendo o que há de ópera ali para me oferecer.

No mesmo sentido, o renomado pesquisador de literatura Massaud Moisés, que foi professor da Universidade de São Paulo, publicou em 1960 um livro sobre a literatura portuguesa em que ele, além de analisar, apresenta diversos excertos das obras abordadas. À época em que foi publicado “A Literatura Portuguesa”, o mercado editorial brasileiro era pequeno; publicar um livro era um processo muito dispendioso; não havia a internet para facilitar o acesso às obras; e as bibliotecas eram menos numerosas. Muitos dos livros analisados por Massaud estavam disponíveis apenas em edições portuguesas, e muitos apenas em Portugal. Buscando contornar essa limitação para que sua apresentação da literatura portuguesa fizesse sentido para o leitor e alcançasse maior público, ele elaborou sua obra de mediação literária, promovendo acesso físico e linguístico ou simbólico aos textos em questão e, conseqüentemente, impulsionando a popularização da literatura portuguesa no Brasil.

## Tática/didática: mediação da recepção teatral com o uso de peças filmadas

Antes de que prepare a aula, eu sugiro ao professor que faça um exercício de memória: como foi sua experiência com o teatro na escola? Teve aulas ou não teve? E qual foi a primeira vez em que foi ao teatro? Lembra-se de como se sentiu? Dessas sensações que teve, o que gostaria de transmitir aos estudantes? E quais são suas relações com outras manifestações cênicas? Esse professor, ele participa de alguma delas como atuante, brincante, *performer*? E os estudantes, participam? As respostas a essas perguntas devem ser disparadores que serão friccionados com os objetivos de aprendizagem da aula (ou das aulas) para a escolha do espetáculo.

Para selecionar o espetáculo gravado que será assistido por todos, portanto, mantendo a consonância com os objetivos de aprendizagem, o professor terá, invariavelmente, de tê-lo assistido com cuidado. Tendo assistido, e tendo selecionado o espetáculo que irá mostrar, deverá informar-se sobre ele. Deverá, ainda, pesquisar sobre a companhia que o produziu, procurar pela sinopse ou release da peça, verificar em que lugares já foi apresentado e procurar saber as reações dos espectadores naqueles lugares. Todas essas informações poderão ser conhecidas pela internet. O professor deve, ainda, verificar se o texto que o espetáculo utiliza, ou que serve de fundamento a ele, caso haja um, está disponível para leitura, ou se pode ser conseguido junto à companhia ou a pesquisadores. Estando de posse do texto, deve lê-lo cuidadosamente. Pode ser, inclusive, que esse professor tenha selecionado esses espetáculos justamente porque está trabalhando num projeto interdisciplinar com o professor de português, por exemplo. Isso é ótimo. Ele também poderá planejar algumas das atividades acima listadas para que sejam feitas em sala de aula, com os alunos.

À atividade em sala de aula que antecede a peça eu chamo de Dinâmicas de Relação. Isso porque entendo essa aula como o momento de promover uma primeira aproximação do estudante com o que será o espetáculo assistido, destacando sempre se tratar de uma peça de teatro filmada, ou seja, observando para os estudantes de que não se trata de um filme, de um produto feito para ser apreciado como audiovisual pela mediação do vídeo – assim como nós, o estudante deve ter ciência de que se trata de uma experiência que substitui outra, que, no momento, não está ao nosso alcance.

Ingrid Koudela aponta dois métodos quando o que se pretende é preparar os estudantes para assistir a uma peça: o discursivo e o apresentativo. Segundo a autora,

O método discursivo aposta principalmente na mediação de informações (palestras introdutórias, documentos em forma de textos) e na troca verbal de opiniões (debates). Ele visa principalmente ao conhecimento cognitivo e racional. O método apresentativo utiliza técnicas criativas e lúdicas na preparação para a visita ao teatro e leitura do espetáculo após a volta à escola, como jogos, desenhos e rodas de conversa, através das quais os alunos contam a sua experiência sensível. Visa primordialmente à compreensão associativa e emocional. (KOUDELA, 2010, p. 23)

Apesar de considerar a nomenclatura proposta pela autora como elucidativa, não recorrerei a ela, por entender que não se ajusta totalmente ao que busco propor: nas Dinâmicas de Relação, o discursivo e o apresentativo encontram-se combinados, aparecendo como possibili-

dades ao planejamento docente na medida em que o espetáculo o solicita, convocando o docente a criar suas ações como num processo de criação artista, inventando o que precisa ser inventado. As Dinâmicas de Relação devem oferecer ao estudante a primeira chave para “abrir” o espetáculo – isto é, possibilitar que se aproxime da peça, oferecendo algumas ferramentas básicas para que possa chegar ao vídeo já sem muitos preconceitos, receios, preguiças, não apenas numa perspectiva racional e discursiva, mas também sensível e simbólica.

Muitas pessoas, críticas de certo dirigismo dos trabalhos de mediação, dirão que essa orientação inicial condiciona sobremaneira o olhar do estudante para a peça – como se, a partir das proposições do professor, o estudante passasse a ver a peça que o professor vê, e não a que ele mesmo veria. O que contra-argumento é que esse olhar já chega à sala de aula direcionado, isto é, ele nunca é um olhar neutro, ou um olhar do “bom selvagem” teatral – alguém de uma suposta percepção pura e límpida: um estudante, mesmo que criança, está soterrado em uma cultura audiovisual que dirige o modo como ele olha – literal e metaforicamente – para o teatro. E, em geral, o estudante contemporâneo irá olhar para o teatro com olhos que procuram a estética dos filmes *blockbuster* ou das novelas de televisão. Lente por lente, que ele use aquela que planejamos cuidadosamente ofertar – embora, é claro, há que se manter cuidado, sempre, dado que nosso intuito é justamente favorecer a autonomia do estudante enquanto espectador.

São dois os disparadores para a seleção ou criação das Dinâmicas de Relação: 1) os objetivos de aprendizagem – uma vez mais, eles! e 2) a própria peça. O professor poderá selecionar apenas um tema ou característica do espetáculo, ou abordá-lo de forma global. Poderá, também, problematizar temas formais do espetáculo, como o uso de determinado recurso cênico, ou a construção do espaço cenográfico, ou alguma opção poética da direção. Esses temas – formais ou conteudísticos – determinarão as atividades - palestras, falas, exibição de vídeos correlatos, leitura de textos, jogos, dinâmicas, improvisações, criação de cenas e muitas, muitas outras possibilidades a inventar - que se relacionarão com o espetáculo que será assistido.

Segue uma narrativa breve de uma aula de Dinâmicas de Relação que realizei para a mediação da peça filmada “Inimigos”, da Cia De Feitos (São Paulo/SP), com uma turma de estudantes de Pedagogia, no contexto da disciplina Fundamentos e Metodologia do Ensino de Arte e Movimento. Tratava-se de uma turma sem experiência de prática teatral, que vinha praticando alguns jogos há dois meses, apenas em nossos encontros semanais. Neste caso, cada uma das três etapas aqui elencadas durou uma aula de três horas. Iniciei esse nosso primeiro encontro realizando a leitura em voz alta do verbete “Inimigo” na Wikipédia, ocultando, porém, todas as ocorrências da palavra “inimigo” - criando, com isso, um jogo de adivinhação. Durante as tentativas de adivinhação, foram aventadas várias alternativas de ideias que estão no mesmo campo semântico de “inimigo”, como “opositor” e “concorrente” - e pudemos, então, falar sobre esses temas, em comparação. Na sequência, elencamos frases do senso comum ou ditos populares sobre a inimizade, e refletimos sobre elas. Por fim, utilizando algumas das frases levantadas e o que havíamos conversado sobre elas, criamos um livreto intitulado “Breve manual de como ser um inimigo”, em diálogo com um manual que apareceria na peça e que é um elemento importante da dramaturgia para a expressão do posicionamento ético do espetáculo quanto à temática que ele aborda.

A aula seguinte – no meu caso, mas pode ser o “momento seguinte”, para quem não tem muito tempo de aula - será o momento de assistir ao espetáculo. Mesmo não estando numa sala de espetáculos, pode ser conveniente refletir junto aos estudantes sobre a estrutura tradicional

de um edifício teatral. Bilheteria, *foier*, refletores, bambulinas, coxias, camarins, mesas de som e mesa de luz, o cartaz e o programa do espetáculo: quais desses elementos ausentes na experiência de assistir à filmagem fazem-se presentes em seus efeitos? O mesmo é válido para espetáculos que recorrem a outros tipos de espaços cênicos: o que podemos apreender da experiência desse espaço sem estar nele? A depender do espaço em que o espetáculo filmado foi realizado, cabe também refletir sobre seu contexto histórico e social. O Teatro Municipal de São Paulo, por exemplo, ou o Teatro Amazonas, em Manaus, o Teatro da Paz, em Belém, envolvem toda uma história em torno do prédio, da disposição da plateia – organizada por classes sociais – histórias sobre sua construção, elementos arquitetônicos. Como isso incide na recepção via vídeo?

Na sala de espetáculos tradicional, o espetáculo inicia-se com os três sinais que tradicionalmente o anunciam. Talvez, também com a abertura das cortinas. Pode haver um black-out (muitos espetáculos utilizam o recurso de apagar todas as luzes da sala de espetáculos antes do início). Tais elementos aparecem na filmagem?

Há muito o que ver, ouvir, reparar. Porém, não se pode esquecer: a experiência de assistir ao teatro é boa em si mesma, e por isso é preciso oferecer ao estudante o privilégio de deter-se naquilo que ele vê. Por isso, eu não recomendo que sejam feitas perguntas durante a projeção, nem que haja um roteiro de observação ou que haja um questionário sobre a peça oferecido previamente aos estudantes. Esse tipo de material pedagogiza a experiência e previne a relação sensível com o espetáculo. Esse momento é a oportunidade de apenas assistir, de ver certo detalhe ou não vê-lo, de gostar ou não gostar, de escolher para onde o olho vai. Assistir ao espetáculo deve ser simples, deve ser bom, para que a vontade de ver mais um possa vir a aparecer.

Chegamos, então, ao pós-peça – momento que eu chamo de Dinâmicas de Apropriação. Nessa ocasião, vamos incentivar algumas ações que, para estudantes que foram mais afetados pela experiência, aconteceriam naturalmente, como comentar o espetáculo. No primeiro momento após a turma assistir ao espetáculo filmado, o professor deve preocupar-se em favorecer o compartilhamento de impressões e percepções. Koudela orienta, para o caso da mediação do espetáculo ao vivo, que o professor “poderá desenvolver procedimentos variados para avaliar a apreciação e leitura do espetáculo, fazendo propostas para a tematização do conteúdo da peça” (KOUDELA, 2010, p. 25), o que também se aplica aqui. Porém, mais que avaliar, o primeiro momento deverá desejar fazer falar - mas falar sobre. Ainda que, neste momento, não exista a necessidade de orientar a reflexão, o aproveitamento será melhor se os estímulos que o professor oferece forem direcionados a questões do espetáculo. As perguntas podem ser como: “o que aconteceu que levou X a fazer Y?”; “por que Fulano não podia se casar com Beltrana?”; “o que era que as personagens mais queriam fazer?”. As questões variarão de acordo com a faixa etária e o repertório cultural dos estudantes em questão, assim como com os objetivos de aprendizagem da aula ou módulo. Com estudantes mais jovens, é crucial que o estímulo à conversa chegue a abordar o gosto: do que vocês gostaram? Do que não gostaram?

Na condução dos estímulos dialógicos, cabe ao professor organizar-se para partir do geral e rumar para o específico. Dessa forma se estruturam algumas técnicas de mediação, dentre as quais está o *Image Watchig*, técnica desenvolvida por Robert Ott para a mediação em museus. Por exemplo: em uma peça com narrativa fabular tradicional (história com início, meio e fim logicamente e cronologicamente encadeados), o professor começará perguntando qual a história que a peça conta; depois, mais específico, qual o tema ou assunto da peça; então, especifican-

do ainda mais, perguntará sobre os acontecimentos em cenas específicas e sobre personagens, cenário, passagem do tempo; e então, sobre características específicas desses.

Outra orientação que auxilia a condução de conversas produtivas no pós-espetáculo, essa um pouco mais voltada para futuros profissionais ou espectadores que não sejam muito imaturos, subdivide a apreciação partindo do objetivo para o subjetivo. A primeira etapa, a mais objetiva, é aquela em que se pergunta o que foi visto ou ouvido – o que foi captado pelos sentidos, mas de modo objetivo. As respostas esperadas seriam: “Eu vi um tijolo de barro vermelho”; “eu ouvi um som agudo”; “eu vi um movimento incessante da esquerda para a direita”. A tentativa é conquistar respostas com o menor índice de subjetividade possível – embora a objetividade pura seja, como sabemos, impossível. Na segunda etapa, intermediária entre objetividade e subjetividade, a pergunta é sobre interpretações – “o que você entendeu”. Respostas: “Fulano sentia ciúmes de Beltrana e por isso a matou”; “A casa estava velha e por isso ela sentia medo”? Nesse momento, pode-se questionar o que levou o estudante a chegar àquele entendimento, retomando, se possível, respostas dadas à primeira questão. Já na terceira etapa, aquela que refere ao polo da subjetividade, pergunta-se “o que você sentiu? O que você achou? Gostou, não gostou?”. Uma vez mais, as respostas anteriores podem ser retomadas, na busca de auxiliar o estudante a construir o caminho de elaboração da sua experiência de recepção, na medida do possível e interessante.

Koudela adverte que professores e alunos devem estar conscientes ou serem conscientizados de que a tarefa de compreender a experiência teatral é de cada um deles. “O objetivo das rodas de conversa é estimular os alunos a produzirem interpretações pessoais, desenvolvendo a sua autonomia” (2010, p. 25). Não se trata, porém, de não haver resposta certa ou errada, como se diz muito recorrentemente em processos de mediação: isso porque ali existe um grupo, compartilhando uma experiência de apreciação de uma obra comum a todos, cujos símbolos e signos são erigidos com base na cultura que todas essas pessoas compartilham. Um estudante que viu ou ouviu algo muito diferente dos demais e enuncia isso durante a conversa será rapidamente “corrigido” pelos demais – pode ser que seja humilhado, também. Essa situação é uma excelente oportunidade para abordar o tema dos ruídos na comunicação – na comunicação da expressão artística assim como na comunicação cotidiana.

A segunda operação da aula ou momento de Dinâmicas de Apropriação, a ser realizada após os estímulos dialógicos, deve ser conduzida no sentido de que os estudantes façam traduções simbólicas de suas experiências. A criação de cenas improvisadas ou escritas, performances, intervenções urbanas, ou mesmo trabalhos em outras linguagens como desenhos, colagens, trabalhos visuais tridimensionais: todas essas possibilidades expressivas podem favorecer que o estudante volte-se sobre si para apoderar-se ainda mais da experiência que vivenciou, conhecendo ainda mais os seus meandros e sua relação com as práticas culturais do cotidiano. Uma vez mais, de uma coisa pode vir a derivar outra: se os estudantes fazem uma improvisação sobre a peça e você verifica que houve alguma recorrência temática ou formal, isso pode conduzir à improvisação de mais uma atividade, ou da adaptação daquelas que haviam sido planejadas, para que esse tema que ganhou relevo na percepção deles possa ser problematizado. Nesse sentido, encerro a seção com mais uma breve narrativa de experiência: com a mesma turma de estudantes de pedagogia, ainda na disciplina Fundamentos e Metodologia do Ensino de Arte e Movimento, nas Dinâmicas de Apropriação de um outro espetáculo que assistimos filmado, “O pato, a morte e a tulipa”, da mesma companhia. Ao final da aula de recepção, eu notara que as estudantes estavam muito incomodadas com o final do espetáculo. Já na aula das Dinâmicas de

Relação, durante a conversa mediada, elas externaram esse incômodo e começamos a dar nome a ele. Então, identificando que o principal motivo cênico do incômodo era o modo como se dava a cena final, e tendo em vista os objetivos de aprendizagem da aula – que ainda era relacionado à formação estética do pedagogo, ao seu desenvolvimento como pessoa que aprecia arte -, improvisei uma solução conveniente para a apropriação daquela experiência, abandonei a atividade que havia planejado e orientei que improvisássemos variações sobre a cena final, incluindo a dificuldade de que cada um dos grupos teria de usar um determinado material, selecionado por mim, em sua cena. Pela realização dessa nova atividade, o que verifiquei foi que a reflexão sobre a temática da peça expandiu-se, colaborando para uma elaboração psíquica amadurecida por parte das estudantes.

## A título de encerramento

Como pode notar a pessoa leitora, em termos de forma global a mediação teatral da recepção teatral com o uso de filmagens de espetáculos não difere muito daquela mediação praticada quando a experiência se dá frente a peça ao vivo. Entretanto, não é por esse motivo que o professor poderia oferecer o mesmo tratamento às duas naturezas de processo. De partida, apresentar uma peça filmada significa optar por reconhecer a necessidade da apresentação de um espetáculo de tal natureza naquele contexto e estar ciente do que isso significa. Então, apresentar a peça filmada deve partir de uma compreensão segura de que se trata de uma ação tática, cuja ocorrência está estritamente vinculada ao seu contexto. É uma ação posicionada. A ciência dessa posição garantirá ao professor as condições de construir um discurso sobre a prática que extravasa o contexto particular do planejamento docente e chega à sala de aula – inclusive, embora não apenas, em formato invenção. Dividir com o estudante as motivações dessa opção didática – seja no Ensino Básico, seja no Ensino Superior – é parte integrante e indispensável dessa pedagogia tática das artes da cena.

## REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte: anos 1980 e novos tempos**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- DESGRANGES, F. Mediação teatral: anotações sobre o projeto formação de público. **Urdimento**, Florianópolis, Universidade do Estado de Santa Catarina, n. 10, p. 79-87, dez. 2008.
- JAPIASSU, R. **Metodologia do ensino de teatro**. Campinas: Papirus, 2001.
- KOUDELA, Ingrid. A ida ao teatro. **Sistema Cultura é currículo**. São Paulo, 2008, 39 p. Disponível em: <http://culturaecurriculo.fde.sp.gov.br/Escola%20em%20Cena/>. Acesso em: 27 set. 2020
- MICHALSKI, Yan. *apud* Sodr , Carlos. A presen a e a heran a viva de Grotowski na cena brasileira. **Performatus**, v. 1, n. 6, n/p, set. 2013. Disponível em: <https://performatus.com.br/estudos/grotowski-cena-brasileira/>. Acesso em: 27 set. 2020

OLIVEIRA, Nei. W C. **A Mediação Teatral na Formação de Público: O Projeto Cuida Bem De Mim Na Bahia e As Experiências Artístico-Pedagógicas nas Instituições Culturais do Québec.** 2011. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) - Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2011.

SANTOS, Boaventura. de S. **Toward a New Common Sense: Law, Science and Politics in the Paradigmatic Transition.** Nova Iorque: Routledge, 1995.

SOARES, Carmela. **Artes na Educação**, v. 2. Rio de Janeiro: CECIERJ, 2006

## CAPÍTULO IV

# PAISAGENS CELESTES: UMA PERSPECTIVA ARTÍSTICA SOBRE TRÊS DIMENSÕES DO CÉU

*Anderson dos Santos Paiva*

## INTRODUÇÃO

Paisagens Celestes é um projeto inicialmente fundado por <Artista anonimizado> no âmbito do Doutorado em Arte Contemporânea do Colégio das Artes da Universidade de Coimbra, no início de 2014, através de uma investigação centrada na precária imagem e na perspectiva da apresentação celestial.

Os trabalhos de campo realizados em território português permitiram ao projeto atingir uma escala maior e produziram um conjunto de obras que vão da fotografia às instalações interativas, numa cartografia de espaços e territórios que visa a exploração de uma paisagem persistente e ao mesmo tempo fugaz, semelhante a maneira como percebemos o céu.

Como prática de descoberta, a deambulação foi um dos principais gatilhos do projeto artístico. Adicionalmente, a procura de uma visão minimalista da paisagem e um certo silêncio visual onde a atmosfera e a natureza apresentam uma presença co-criativa, foi estabelecida como a base para empreender a nossa prática.

Esse processo está no centro das reflexões sobre o Antropoceno (no sentido dos impactos do ser humano como o principal elemento geológico capaz de moldar a paisagem do planeta), com um desequilíbrio produtor de distopias que comprometem o futuro da humanidade pelos impactos contra seres não humanos. Acreditamos que a condição atual torna necessário que as ações artísticas emergentes sejam capazes de lidar com esse ponto crítico por meio da poética dos processos, resgatando o plano da fabulação para o enfrentamento da realidade. É a esta iniciativa que reportamos através deste projeto.

Neste artigo apresentamos as principais questões do desenvolvimento, preocupações e conceitos que trabalhamos durante cinco anos (2014-2019) demonstrando como a pesquisa foi feita, metodológica e processualmente, como um deslocamento e construção de uma nova percepção sobre a agência da natureza, englobando cosmologias e os planos de leveza, fábula e cosmicidade.

A fim de esclarecer o processo de pesquisa, este artigo é estruturado em torno dos conceitos de *Aquém-Céu*, *Céu Pleno* e *Além-Céu*, junto às referências e correspondentes explorações artísticas. Por fim, apresentamos o desenvolvimento e as convergências que nos permite definir novos contornos e impactos nos contextos acadêmico, artístico e comunitário.

## AQUÉM-CÉU

A primeira camada do céu – *Aquém-Céu* - é aquela que está ancorada na linha do horizonte e faz referência, como visualidade, ao plano secundário da composição, seja na pintura ou na fotografia. Embora artistas como John Constable (1776-1837) e William Turner (1775-1851) elevassem o status desta paisagem em suas pinturas no século XIX, a atmosfera celestial foi por muito tempo retratada a partir de sua relação com outros elementos da natureza e não como um território de pensamento e reflexão capaz de assumir o plano central da imagem.

Marcado pela noção de temporalidade, o *Aquém-Céu* muitas vezes aparece como uma passagem do crepúsculo ao amanhecer, irradiando em ressonância e perspectiva de um ponto de luz. Tem uma agência luminosa por variação cromática que, no entanto, dá lugar a certo enquadramento e equilíbrio entre os tons recorrentes de azul, branco e cinza usados para retratar seu “estado de espírito” devido às variações e mudanças climáticas. Estando no plano de base das três camadas do céu, como aqui propomos, não está subordinado a outras hierarquias, como as esferas celestes da astronomia aristotélica. *Aquém-Céu* é feito pela linearidade que força o cruzamento do olhar, de seu ponto de repouso paralelo à terra. O convite à imersão profunda por esta paisagem é, portanto, de primeira ordem e foi através da qual partimos captar a sua atmosfera poética com a obra *Vertizante*.

### 1.1 Série fotográfica *Vertizante*

*Vertizante* (2014-2016) é uma série fotográfica que criamos para dar início à nossa cartografia das paisagens celestes e que foi produzida como imagens precárias (SHAEFFER, 1996) por meio de mídias móveis de baixa resolução (Figura 1). *Vertizante* é também o conceito incorporado no processo criativo e se refere às linhas pouco convencionais que surgem da captura fotográfica de imagens do céu em um panorama vertical de 180°, de um horizonte frontal a um fundo.

Figura 1 - *Vertizonte*Artista anonimizado, *Vertizonte* (detalhe), 2015

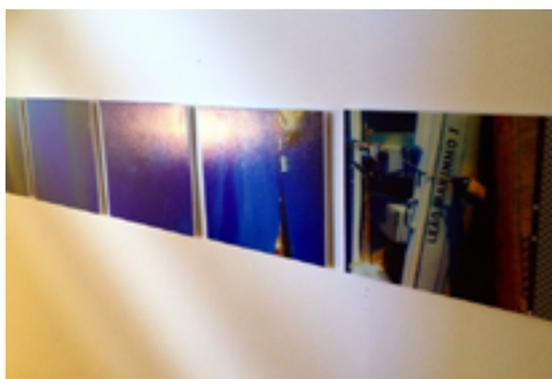
O conceito se originou das nossas práticas de errância e teve como objetivo o georreferenciamento como suporte no mapeamento afetivo de paisagens a partir do reconhecimento de espaços de referência para capturas fotográficas e apreciação do céu.

As obras de arte do artista japonês Hiroshi Sugimoto (1945) intituladas *Drive-In/Theatres* e *Seascapes* foram fundamentais para estabelecer um paralelo entre as linhas de força causadas pelos raios de luz e o contraste do campo celeste ofuscado ou diluído quando em contato com o mar.

A sutil transição fílmica e temporal que revela o resíduo audiovisual como branco puro na tela de projeção e ao mesmo tempo registra o movimento das estrelas celestes no *Drive-In*, cria uma dupla dimensão através de um jogo entre elementos que parecem se antagonizar em diferentes planos ficcionais. Em *Seascapes* o equilíbrio pela centralidade da linha do horizonte também define dois níveis de natureza diversa (céu e mar) que simultaneamente se cruzam e se unem a partir da névoa que suprime o enquadramento linear.

Desenvolvida a partir da dissolução da paisagem e do movimento transitório nas imagens de Sugimoto, aliada à prática do vaguear herdada do *flâneur* - caminhar e perder-se no tempo - e dos passeios surrealistas, a série *Vertizonte* propõe um encontro com a natureza através de ambas corporeidades e a percepção no céu também formada por linhas de subjetividade (Figura 2).

A cartografia, nesta peça, foi tanto a poética quanto o processo de criação (ROLNIK, 2011) que utilizamos como método em nossa prática de investigação, conforme proposto por Hissa (2017), onde a pesquisa artística gera seu próprio método.

Figura 2 - *Vertizonte*Artista anonimizado, *Vertizonte*, 2015

*Vertizonte* consolidou-se como uma série fotográfica produzida no formato 30x30cm e impressa em *fine art* a partir de imagens precárias de baixa resolução com o uso de ruídos de pixel visando mostrar não uma visão passivo-contemplativa, mas a percepção crítica e reflexiva do céu como uma paisagem singular em ação contínua com as forças dentro da terra.

A série foi exibida na Ocupação Tropicana: Multiplicidades, realizada em 2015 na cidade de Coimbra (Portugal) - um evento artístico colaborativo e independente promovido por pesquisadores-artistas. Desde então, ela foi reconfigurada para grandes dimensões e a sobreposição de grades transparentes em novas aplicações artísticas.

## CÉU PLENO

O céu auto-referenciado em evidência e plenitude – *Céu Pleno* - dispensa uma conduta dialógica aberta ao superar o nível do olhar horizontal em um deslocamento vertical. Esse atributo lembra conscientemente o modelo arcaico mais comum nos primórdios da humanidade, segundo o qual o céu e não a terra é considerado a referência.

O *Céu Pleno* está localizado entre o nível subordinado (*Aquém-Céu*) e um nível insubordinado (*Além-Céu*) desta paisagem e é caracterizado pela atemporalidade, efemeridade e transitoriedade dos elementos, sejam eles indexados (nuvens e estrelas), naturais (pássaros e insetos) ou artificiais (drones, aviões, satélites). Nenhum habitat existe neste plano, é por excelência um não-lugar (AUGÉ, 1994) que funciona como passagem de transição. Meridianos simbólicos como vertizontes são evidenciados, principalmente pelos *contrails*, as trilhas de água condensada das aeronaves em grandes altitudes, então visíveis como riscas brancas no céu, que, nesta cartografia artística e afetiva, são captadas ao longo de memórias de percursos urbanos. Traços de nuvens artificiais deixadas por aeronaves foram acrescentadas às nuvens mnemônicas, termo ao qual nos referimos como memórias afetivas sintetizadas em “imagens atemporais” por analogia ou visualidade - que criam um caminho de percepções (DELEUZE, 1994) da perspectiva verticalizada que buscamos empreender. É a partir dessa perspectiva reformulada que as séries *In Stricto Linea* (2015-2016) e *A-Cumulus* (2015-2018) foram originadas. Esta última apresentando-se como elemento simbólico de Céu Pleno no âmbito do projeto de investigação artística *Celestial Landscapes*.

## A-Cumulus, esculturas generativas

Imagens de nuvens mnemônicas fotografadas durante andanças e posteriormente processadas usando programação criativa resultaram em *A-Cumulus*, um conjunto de esculturas generativas impressas em 3D. Chamamos tais imagens de efêmeras, como singularidades da paisagem celeste captadas a partir de um determinado ponto georreferenciado que enfatiza sua efemeridade. Além disso, sua persistência é considerada um evento relevante por meio da materialização, previamente captada pelo dispositivo fotográfico (Figura 3). Estas imagens sintéticas são aquelas cuja relevância reside ao nível da contemplação e reflexão.

**Figura 3** - *A-Cumulus*



Artista anonimizado, *A-Cumulus*, 2017

*A-Cumulus* se refere ao acúmulo de memórias como o agrupamento de nuvens pesadas que se transformam em chuva a cair na terra. É um encontro com subjetividades materializadas em imagem e objeto tridimensional, e também uma *ephemeris* do lugar sobre a impossibilidade de se capturar uma nuvem real.

No processo de criação poética em *Céu Pleno*, a obra mais inspiradora foi a série *Skyscapes* do artista americano James Turrell (2013). Suas construções foram projetadas para a apreciação do céu na forma de estruturas autônomas com abertura no plano superior. Esses tetos abertos emolduram a paisagem celeste com formas diversas que podem ser redondas, ovais ou retangulares, de onde o público pode cultivar um aspecto de ambiência que confere ao local um status semelhante ao próprio tempo, quase com uma aura mística ou religiosa. No âmbito da pesquisa artística *Celestial Landscapes*, esses espaços evocam agentes não humanos da natureza que podem ser encontrados na atmosfera como ressonâncias e variações climáticas.

Ao criar as peças *A-Cumulus*, procuramos encontrar relações como estas no próprio tecido das cidades. Num primeiro momento, conferindo-lhes um enquadramento arquitetônico e numa segunda fase tentando captar a *ephemeris* dos espaços com uma maior visão do céu, como topos de torres, miradouros, cais e desfiladeiros. As múltiplas possibilidades de observar a fugaz paisagem celeste por meio do deslocamento e do andar pelas ruas das cidades possibilitou a criação de um mapa de imagens captadas e locais que relacionamos com as *Skyscapes* de Turrell - não pela fixidez da construção artificial, mas pela simplicidade do lugar onde a imagem acontece para que possa se tornar material.

Como as nuvens são as protagonistas do céu, criando composições sobre as cores de fundo a partir de variações atmosféricas, optamos por materializá-las exatamente como um resíduo

simbólico da paisagem efêmera como nuvens mnemônicas. Para esta concretização, tomamos como referência as esculturas impressas em 3D *Eu-Abstracto* e *Binary Sculptures* do artista-programador português André Sier, partindo da poligonalização a partir do algoritmo com MarchingCubes, anteriormente desenvolvido e partilhado no domínio público por Paul Bourke e Core Gene Bloyd.

No cruzamento do trabalho artístico de Turrell (2013) com a prática em programação criativa, buscamos desenvolver um caminho entre processos e linguagens por analogia com o avanço entre as camadas do céu. Isso se reflete na metodologia e nos planos conceituais aqui apresentados.

Como nas demais peças criadas no âmbito do *Celestial Landscapes*, a série *A-Cumulus* foi produzida como uma cartografia afetiva feita através da descoberta de lugares de contemplação e ativação de memórias como imagens alegóricas (nuvens mnemônicas) captadas em passeios errantes e encontros urbanos.

As imagens produzidas deram origem a um *corpus* que serviu para criar as peças. Como critério de seleção, escolhemos o escopo e o significado. Procurou-se assim demonstrar a junção de rastros e caminhos feitos como rota fragmentária de um mapa celeste das várias cidades portuguesas que percorremos. No segundo momento, os registros das imagens foram trabalhados no software Processing com um algoritmo adaptado de Sier. Este código possibilitou a conversão para um arquivo de modelagem tridimensional que foi então trabalhado no software de computação gráfica Blender para ajustes finais e fabricação digital no MILL - Makers in Little Lisbon - utilizando filamento plástico de PLA para 3D impressão.

Esse processo possibilitou a criação de esculturas transparentes capazes de acionar várias imagens interiores, algo semelhante a quando se vê nuvens se dissipando, dissolvendo e se recompondo no firmamento. A conexão conceitual com a captura de memória foi complementada com a montagem de uma base de suporte sugerindo o formato de uma caixa de armazenamento. Nas primeiras peças foram utilizadas caixas de antiguidades, enquanto nas peças seguintes as caixas de compensado recortado a laser ficaram muito mais próximas da desejada “estética maker” (Figura 4). A captura da imagem como armazenamento e a obra de arte como elemento de arquivo fizeram parte dessa produção de trilhas de passagem e consciência: um mapa traçado entre linguagens e processos artísticos.

**Figura 4 - *A-Cumulus***



Artista anonimizado, *A-Cumulus* Serie, 2018

As peças da série *A-Cumulus* foram expostas na Bienal de Arte de Cerveira (2015) e na exposição “Aproximadamente 800cm<sup>3</sup> de PLA”, ligada a *The Wrong (Again)* no âmbito da *New Digital Art Biennale* (2015-2016), realizada na Galeria de Arte Universitária da UFES (Vitória, Brasil). Foi também exibida na exposição *Synaísthesis* (Galeria de Belas Artes da Universidade de Lisboa, 2017) e na *Maker Art* (Sociedade Nacional de Belas Artes) no âmbito do *The New Art Fest* em 2018. Em cada uma destas exposições foram criadas e adicionadas novas peças à série aumentando seu potencial cartográfico no projeto.

As perspectivas futuras da *A-Cumulus* incluem a expansão para novos países e a pesquisa e experimentação de materiais de impressão 3D em maior escala, bem como a exploração em diferentes espaços até sua desfragmentação através de aplicativos de realidade virtual e aumentada que iremos desenvolver posteriormente.

## ALÉM-CÉU

Nossa terceira e última dimensão da paisagem, o *Além-Céu*, é o espaço de devaneio, mito, fantasia e visão científica, com suas poderosas lentes de telescópio apontando para as estrelas e outros corpos celestes. Estende-se do céu-firmamento ao céu-espaço e se consolida nas palavras de Carl Sagan ao tratar do universo como tudo o que existiu, existe e existirá (SAGAN, 2017). Esta paisagem reúne também uma cosmicidade como elemento chave capaz de aproximar cosmologias, ficções e imaginários.

Neste projeto artístico e de pesquisa desenvolvemos tal cosmicidade (BACHELARD, 1978) como uma forma de despertar nossa consciência planetária por meio da percepção interna (microcosmo) em um processo de fabulação - compartilhado com as coletividades humanas e a agência da natureza - e as forças ressonantes e criativas (macrocosmos).

Esta proposição é uma forma de reação ao “princípio antrópico” como fundamento do Antropoceno com seu “perigo petrificante” em oposição à noção de leveza (CALVINO, 1999). Tornar-se luz é escapar da gravidade e adquirir movimento em direção ao espaço em uma reconciliação tanto com nossas imagens expansivas quanto com nossas subjetividades e universos simbólicos individuais.

Em *Além-Céu* buscamos, antes de tudo, um devir-céu que emerge do encontro com o sentimento unitário de plena interconexão entre as coisas existentes. Para isso, a agência da natureza é feita por meio de uma chamada cósmica capaz de evocar afetos e percepções que perpassam a prática artística e as noções de interatividade e espacialidade a ela relacionadas. Assim, o espaço sideral (cosmos expansivos) dá lugar a um espaço zideral (cosmos convergentes), que surge como força de subjetividade, capaz de abarcar cosmologias e imaginário muito além da realidade astronômica. E, nesta dimensão, as partes do *Além-Céu* são inscritas.

## SkyFIE, instalação interativa

*SkyFIE* é um processo de dispositivo consolidado em uma instalação interativa de produção de sinestesia. Ao capturar o movimento da mão do interator, vídeos e imagens dos elementos celestes são então “manipulados” em sua projeção superior.

Esta peça de techno-natureza foi conceituada ao pensar na possibilidade de produzir “selfies” do céu. Assim, a natureza se estabelece como elemento de co-criação na tentativa de confrontar a noção de autoria da obra artística por meio da definição de uma obra em sintonia com a agência da natureza.

*SkyFIE* é, portanto, uma instalação *moist media* (ASCOTT, 1999) formada pelo dispositivo de imagem por meio de variações climáticas (umidade e temperatura) e a parte interativa que as incorpora em seu banco de dados e algoritmo. Aborda o “potencial sensível das tecnologias” (MCLUHAN, 2013) e a poética da interação por meio da humanização da tecnologia (DOMINGUES, 2003) na compreensão da agência por relações múltiplas.

*“Agency repeatedly has been identified as a primary goal of multimedia technology. Interactive technologies and agency have become so closely connected that meaning in multimedia signifies as agency, in so far as meaning derives from the qualities that agency obtains in interaction. Meaning is purposive, entailing intention, aim, and objective result. While meaning is inherent in the semiotics of the interactive exchange among artist, artwork, and audience, in order to be meaningful, agency and interaction must activate semiotic signification that is literally full of meaning. Interactive multimedia art, therefore, can be meaningful when it enhances the fullness of agency, otherwise meaning is missing in interaction, and meaningfulness is missing in agency.”* (LOVEJOY; VESNA, 2011, 141).

A instalação é um passo no sentido de estabelecer uma dimensão dialógica e transdisciplinar entre arte, ciência e natureza. Uma síntese da proposta maior do *Celestial Landscapes* de trazer a atmosfera do céu, como cosmicidade, para o plano central da criação.

No âmbito mais amplo da transdisciplinaridade utilizamos em *SkyFIE* diversas referências artísticas, entre elas o projeto ARTiVIS (MENDES et al., 2018), cujos artistas-programadores foram nossos parceiros em diversas iniciativas e produções.

A estreita relação entre as explorações artísticas do projeto ARTiVIS e *SkyFIE* reside na forma como a “natureza interativa” está presente e na produção de subjetividade dela decorrente. As instalações interativas *Play with Fire*, *B-Wind!* e *Hug@ree* (Figura 5) simultaneamente evocam a responsabilidade da ação humana no ambiente natural e nos ecossistemas e produzem um chamado consciente para a convergência entre microcosmos e uma consciência planetária que lembra a Hipótese Gaia de Lovelock.

Nessas instalações interativas, a programação criativa foi usada com microcontroladores e sensores de movimento para gravação e processamento de vídeo em tempo real. O próprio kit de recursos multimídia ARTiVIS (MENDES; ANGELO, 2013) serviu de modelo para a criação do dispositivo fotográfico *SkyFIE*.

Figura 5 - Hug@ree



Artista anonimizado, Hug@ree, 2010

Outra referência importante foi o coletivo interdisciplinar *teamLab*, fundado pelo artista japonês Toshiyuki Inoko (1977). Suas obras interativas estão expostas no *Mori Building Digital Art Museum*, conhecido como o primeiro museu de arte digital interativo do mundo, criado em 2018, na cidade de Tóquio. São cerca de cinquenta obras do *teamLab Borderless*, um mundo sem fronteiras conectado nos 10.000 m<sup>2</sup> de espaço físico.

A instalação *Crystal Universe* é uma das mais emblemáticas dos jogos de luz que privilegiam uma viagem imaginária da Terra ao Cosmos.

Finalmente, a instalação Leo Villareal, *Cosmos*, presente no *Johnson Museum of Art da Cornell University*, na qual 12.000 LEDs são usados, nos remete a cometas, nebulosas, átomos e estruturas ou formas biológicas em sua operação por processos aleatórios situada no topo de uma forma arquitetônica.

Todas estas obras interativas estiveram presentes na conceituação inicial de *SkyFIE* como um repertório artístico e tecnológico aliado ao conceito de *Além-Céu* no âmbito do nosso projeto.

Tanto o dispositivo como a instalação foram desenvolvidos no âmbito da Expand!, uma residência artística promovida pelas instituições portuguesas Ciência Viva, O Espaço do Tempo e Audiência Zero, para impulsionar projetos de investigação nas artes digitais com uma forte componente de investigação tecnológica. A residência decorreu no Convento da Saudação (Montemor-o-Novo), de 3 a 15 de dezembro de 2018, e teve 12 projetos envolvidos.

Concebemos e produzimos a peça com os mais diversos contributos, desde soluções de software com Bonsai (2.0), no que diz respeito à linguagem de programação visual criada pelo programador Gonçalo Lopes, até à prototipagem do dispositivo na plataforma digital OnShape pelo designer e programador Tiago Rorke (co-criador), ambos também participaram da residência.

*SkyFIE* (Figura 6) está, portanto, inserida no contexto de uma arte DIT - *Do it Together* - maker, abrangendo processos comuns aos FabLabs, como também a pesquisa artística e programação criativa. Na estrutura do dispositivo de imagem utilizamos basicamente um sensor DHT11 e um microcontrolador Raspberry Pi Zero para garantir baixo custo e reprodutibilidade da proposta por outros artistas e desenvolvedores. O algoritmo foi criado na linguagem Python e pode ser facilmente alterado para gerar diferentes resultados.

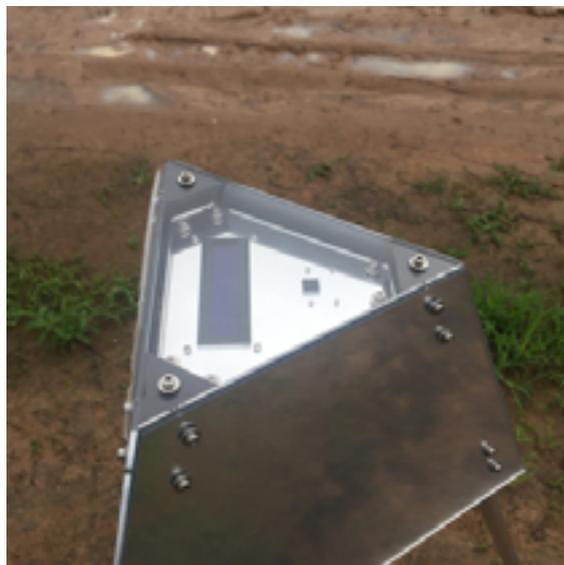
**Figura 6 - *SkyFIE***



Artista anonimizado, *SkyFIE* (dispositivo), 2018

O container que protege os circuitos foi criado em formato piramidal abrigando uma webcam na parte superior, assim como materiais impermeabilizantes e um tripé de 60cm para facilitar sua sustentação e resistência à força do vento, pois o dispositivo foi projetado para ser instalado em ambiente externo em locais naturais. Para isso, possui uma bateria removível que alimenta os instrumentos a cada 10 minutos para estender o tempo de captura dos dados (Figura 7).

**Figura 7 - *SkyFIE***



Artista anonimizado, *SkyFIE* (dispositivo), 2018

Na instalação propriamente dita (Figura 8) nós utilizamos programação com o software Bonsai instalado em um mini PC com sistema operacional Windows. Este processava as imagens do céu (fotografias e vídeos) capturadas dos ambientes abertos pelo aparelho e as exibia de forma aleatória no teto do ambiente expositivo para visualização e interação do público, por meio de um sensor Kinect que captura e processa seus movimentos por mão, permitindo o controle de elementos da paisagem celeste.

Figura 8 - *SkyFIE*Artista anonimizado, *SkyFIE* (instalação), 2018

Este jogo lúdico em *SkyFIE* visava refletir sobre as imagens de formas diluídas que desencadeiam as memórias e o plano da fábula desde a infância ao se imaginar desenhos formados pelas nuvens. Por outro lado, reflete sobre a cosmicidade e a ação da natureza em sua co-criação e composição de imagens.

A instalação interativa foi exibida pela primeira vez na mostra do projeto de residência em dezembro de 2018 em Montemor-o-Novo e, posteriormente, foi apresentada na exposição *Expand!* realizada no Pavilhão do Conhecimento de Lisboa. Atualmente esta e todas as outras peças do *Celestial Landscapes* estão sendo preparadas para novas exposições a ocorrer na cidade de Boa Vista, capital de Roraima, onde o projeto é atualmente desenvolvido.

## CONSIDERAÇÕES

Ao longo dos cinco anos de desenvolvimento do projeto *Celestial Landscapes* produzimos uma série de obras de arte e processos de convergência que resultaram em uma perspectiva colaborativa e co-criativa em arte maker. Todo o plano conceitual do projeto em seu curso entre as três camadas celestes – *Aquém-Céu*, *Céu Pleno* e *Além-Céu* - agora aponta para um desdobramento como *Natureza Descolonizante* (DEMOS, 2019), por meio de outras perspectivas de ação em relação ao Antropoceno no contexto da Amazônia.

A cartografia afetiva segue através da sonificação baseada em informações climáticas que estará presente nas próximas versões das instalações interativas e, estamos buscando a inserção de painéis solares que permitirão mais autonomia ao dispositivo *SkyFIE*. Assim, continuamos nosso percurso entre arte, ciência e tecno-natureza operando no campo da prática transdisciplinar e da cosmicidade.

## REFERÊNCIAS

- ASCOTT, R. Seeing Double: Art and the Technology of Transcendence. In: ASCOTT (Org.), **Reframing Consciousness**. Exeter: Intellect Books. p. 66-71, 1999.
- AUGÉ, M. **Não lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papirus. 1994.
- BACHELARD, G. **A Poética do espaço**. Coleção Os Pensadores. Tradução Antonio da Costa Leal e Lúcia do Valle Santos Leal. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- DEMOS, T. J. **Decolonizing Nature**: contemporary art and the politics of ecology. New York: Sternberg Press, 2019.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **What is philosophy**. Tradução Hugh Tomlison e Graham Burchell. New York: Columbia University Press, 1994.
- DOMINGUES, D. **A Arte no Século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.
- HISSA, C. **Entrenotas**: compreensões de pesquisa. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2013.
- LOVEJOY, M.; PAUL, C.; VESNA, V. **Context Providers**: Conditions of Meaning in Media Arts. Bristol: Intellect, 2011.
- LOVELOCK, J. **Gaia**: a new look at life on Earth. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- MCLUHAN, M. **Understanding Media**: The extensions of man. California: Gingko Press, 2013.
- MENDES, M., ANGELO, P., CORREIA & N., NISI, V. Appropriating Video Surveillance for Art and Environmental Awareness: Experiences from ARTiVIS. **Science and Engineering Ethics**, nº 24, p. 947, Set.2018.
- MENDES, M.; ANGELO, P. ARTiVIS DIY Forest Surveillance Kit. **Proceedings of the 19th International Symposium on Electronic Art**, ISEA2013, Sydney, p. 7-16, Jun.2013.
- ROLNIK, S. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina, 2011.
- SAGAN, C. **Cosmos**. Tradução Paulo Geiger. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.
- SAGAN, C. **Pálido ponto azul**: uma visão do futuro da humanidade e do espaço. Tradução Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.
- SIER, A. **Eu-Abstracto**. Disponível em: <https://andre-sier.com/piantadelmondo/eu-abstracto-skate/>. Acesso em: 28 ago, 2020.

SHAEFFER, J. **A Imagem precária**: sobre o dispositivo fotográfico. Tradução Eleonora Bottmann. Campinas: Papyrus, 1996.

SUGIMOTO, H. **Seascapes | Drive-In**. Disponível em: <https://www.sugimotohiroshi.com/drivein-theatre>. Acesso em: 28 ago, 2020.

TURRELL, J. **Skyspaces**. Disponível em: <http://jamesturrell.com/work/type/skyspace/>. Acesso em: 28 ago, 2020.

## CAPÍTULO V

# MEMÓRIAS DO MAR: UMA EXPERIÊNCIA INTERATIVA EM SANDBOX – GRÃOS EM MEMÓRIA

*Adriana Moreno Rangel*

## INTRODUÇÃO

Estudar o mar como um lugar de memória e identidade surge a partir de uma experiência pessoal vivenciada na região do Algarve, em Portugal, e de alguns relatos emotivos experienciados pelos algarvios e imigrantes que relataram a presença da saudade em diferentes níveis - uns recordavam as brincadeiras da época de juventude, outros da terra de origem. O mar era recorrente nas suas narrativas. Esta foi, fundamentalmente, a motivação para se pesquisar mais sobre essas narrativas enquanto processo identitário. Numa fase subsequente, foram pesquisados registos de campo realizados no Algarve em 2014 e 2015.

Os registos realizados nessa fase favoreciam a minha perceção em relação à expressão identitária que o mar conferia naquele contexto emotivo. Foi assim entendida a potencialidade de desenvolver um estudo teórico-prático que levantasse questões sobre o mar, suas memórias e as possíveis formas de sentir e praticar esse lugar. As experiências recolhidas no Algarve e os relatos emotivos em que o mar esteve presente como um lugar não só de memória, mas também como um espaço metafórico capaz de possibilitar e agregar diferentes experiências, identidades e relações, levaram à concretização deste trabalho.

*SandBox* é uma instalação interativa imersa em dimensões complexas e peculiares como: a natureza, o humano, a ciência e a tecnologia, que sobrepostas possibilitam uma poética imersiva capaz de operar discussões sobre esse lugar mar e suas relações em distintos contextos: emotivo, ecológico, político e até mesmo institucionalizado quando toca as vertentes sociais e essencialmente econômicas.

Para o desenvolvimento conceitual e metodológico deste trabalho foi necessário um contínuo diálogo entre diferentes campos do conhecimento, fundamentalmente, a arte e a tecnologia. Consideramos ainda questões inerentes à experiência do utilizador. Não se pretendeu encontrar respostas concretas, mas provocar discussões que transponham a arte a partir do quotidiano humano com o uso da tecnologia e assim permitir ampliar ações participativas que possam promover e potencializar possíveis desdobramentos no campo da arte, bem como alargar esse estudo.

O objetivo deste projeto artístico é apresentar uma paisagem identitária existente na relação homem → (fragmento) → mar, independentemente do seu caráter representacional: objetivo (real) ou subjetivo (abstrato); o físico com o fenomenológico ou o ambiente natural com o simbólico. Desta relação temos novas paisagens sonoras, que podem permitir alargar outras referências identitárias do mar e seus conflitos, bem como compreender o espaço de experimentação poética de *SandBox* no que se refere à (re) produção de uma paisagem sonora composta por diferentes fragmentos sonoros.

O presente trabalho, *SandBox* — Grãos em Memória é uma instalação interactiva, integrada no projecto “Sea Grains: lugar de memória e identidade imersos em experiências sensoriais interactivas”, desenvolvido como investigação de doutoramento na Faculdade de Belas Artes de Lisboa, em Arte Multimídia. O objetivo deste projeto é produzir experiências de arte digital interativa através das memórias de pessoas que descrevem o mar como conectado a elas.

A instalação consiste em um conjunto de expressões sonoras definidas como ondas emotivas, obtidas a partir de Mergulhos de memória. Nessas memórias, o mar é referido como um elo de identidade (Hall 2006). O mergulho da memória e os *swells* emotivos são elementos conceituais intrinsecamente ligados ao conjunto de memórias armazenadas.

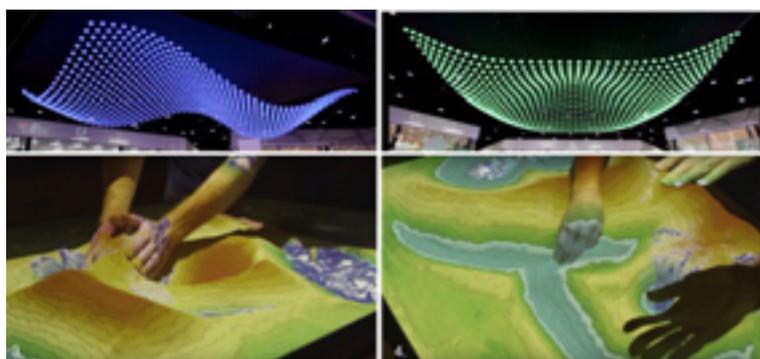
Esse conjunto de memórias compõe um corpus heterogêneo. Assim, pretende-se sublinhar as implicações simbólicas dessas memórias para apontar como se situam as relações (práticas) com o contexto, o mar.

Assim, *SandBox* desencadeia emoções, visuais e sensações através de expressões sonoras extraídas da memória de pessoas que estão intrinsecamente relacionadas com o mar. Essas expressões foram (de) compostas a partir de fragmentos sônicos sobrepostos (ruídos, assobios, onomatopeias, canções, vozes, sons naturais e fragmentos melódicos) referentes a ondulações emotivas.

## Contextualização

O projeto de arte *SandBox* — Grãos em Memória começou em março de 2016, quando eu estava pesquisando instalações que usam areia e movimento das ondas como elementos imersivos.

Figura 1 - Trabalhos pesquisados



Escultura cinética com contas de LED simétricas; 3 e 4: Projeto *Sandbox* de realidade aumentada (AR).

O simbolismo sugerido pela areia e pelas ondas do mar há muito me atraiu. Esses elementos essencialmente dinâmicos são os componentes básicos de todo o quadro conceitual envolvendo “grãos do mar”. Pensar em uma instalação envolvendo essas duas substâncias - areia e água - começou a fazer sentido para mim neste ponto. O conceito pretendido para esta instalação, desde o início, era abarcar as memórias dos “grãos do mar”, ou seja, o “mergulho na memória” em consonância com as “ondas emotivas”, evidenciadas nas imagens do mar.

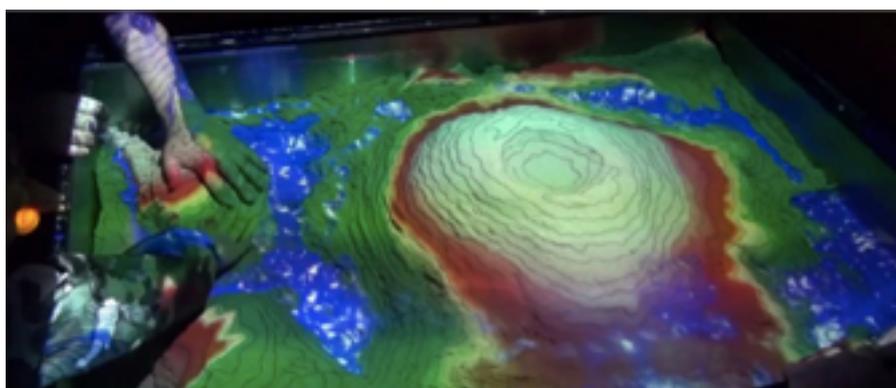
Nesse contexto, o esboço da caixa de areia começou. O objetivo foi materializar as memórias das pessoas sobre o mar, mais precisamente aquelas que as envolvem numa rede de significados, seja através da (re) significação e / ou apropriação das relações identitárias.

## Referência

Na primeira etapa da pesquisa, analisei o projeto *sandbox* de realidade aumentada (AR), desenvolvido pela Davis University of California e WM Keck Center, da University of Texas em El Paso. O objetivo deste projeto era desenvolver um sistema integrado de realidade aumentada em tempo real para criar fisicamente modelos de topografia, que são digitalizados em um computador e usados como pano de fundo para uma variedade de efeitos gráficos e simulações.

Assim, o *sandbox* permite aos usuários criar modelos topográficos modelando areia real, que é então aumentada em tempo real por um mapa de cores de elevação, linhas de contorno topográficas e água simulada. O sistema ensina conceitos geográficos, geológicos e hidrológicos, como a leitura de um mapa topográfico, o significado das curvas de nível, áreas de captação, diques e assim por diante.

**Figura 2 - Sandbox (AR)**



*Sandbox sendo apresentado no Lawrence Hall of Science, 2014.*

A caixa de areia é equipada com uma câmera 3D Kinect e um projetor para mostrar um mapa topográfico colorido em tempo real. A projeção insere linhas de limite na superfície da areia, permitindo que o fluxo de água virtual apareça na superfície. Para este propósito, uma simulação baseada em GPU Saint-Venant (conjunto de equações em águas rasas) é usada.

Este projeto foi inspirado por um vídeo criado por um grupo de pesquisadores tchecos, demonstrando um protótipo inicial de uma caixa de areia (AR) com mapeamento de cores de elevação e algum fluxo e fluido limitados.

## Desenvolvimento

Observando o projeto de UC Davis ‘e W.M. Keck Center, considerei minhas limitações técnicas em desenvolver algo em um formato semelhante. Em seguida, analisei recursos que achei interessantes para o meu trabalho e como eles favorecem a interatividade. Adotei, portanto, a dinâmica da caixa de areia e a ação imersiva do movimento que ela permite. Este projeto possibilitou o primeiro protótipo da *SandBox* — Grãos em Memória, apresentada em outubro de 2016 em Guimarães, na exposição Noc Noc Guimarães.

Com base no que foi analisado até aqui, foi possível fazer ajustes e aplicar outras estratégias de interação para melhorar as funções da caixa. Nesse ponto do projeto, já havia eliminado o uso de imagens, priorizando o movimento e o som como elementos imersivos para interação multissensorial.

## Entre plungings e swells

O mergulho surge a partir de narrativas orais gravadas em Portugal entre 2014 e 2016, onde o mar é referido na memória de pessoas com experiências e identidades diferentes. Como nas ondas que despençam, as memórias narradas mostram a intensidade emocional relacionada ao “mar” como lugar. O mar é definido como uma lembrança de momentos vividos individualmente (BACHELARD, 2007), onde cada memória marca sua excitação emocional (MCGAUGH, 2003). Ou seja, o processo de pertencimento permeia realidades que se produzem em diferentes contextos, níveis e relações, independentemente do fator tempo:

*(00: 53s) ... nasci perto do mar (pausa), em Hastings. (...) eu moro em Lisboa por causa disso. (06: 05s) em Paris, aos 18 anos, senti falta do mar (...) Só percebi isso quando estava longe do mar! (07: 22s) Em Hastings eu tinha uma vista do mar com o horizonte ... como uma linha limpa. (08: 19s) Podemos ver uma curva no horizonte se balançarmos a cabeça! (risos) ... Gosto de adivinhar o que está além do horizonte. O que o mar pode estar escondendo de nós? (PLEWS, 2016).*

Este mergulho tende a representar narrativas mais imersivas, ou seja, narrativas de memórias mais profundas de algo vivido - a (re) apresentação do passado biográfico pessoal, que guarda um sentimento de pertença e identidade com o mar, de forma intensa no aspecto emocional:

*(01: 24s) Lembro-me bem dos seis anos (pausa). Já se passaram trinta anos, que rápido! (01: 27s) Lembro-me muito bem (...) do sal e do cheiro forte da maresia ao meu redor, e dos meus olhos ardentes por deixá-los abertos sob a água do mar. (01: 43s) Sentia o mar nos olhos (pausa) (02:03) (sorriso) como lágrimas caindo dos meus olhos. Eram todos mar, faziam parte daquele grande mar! (Caldas, 2014).*

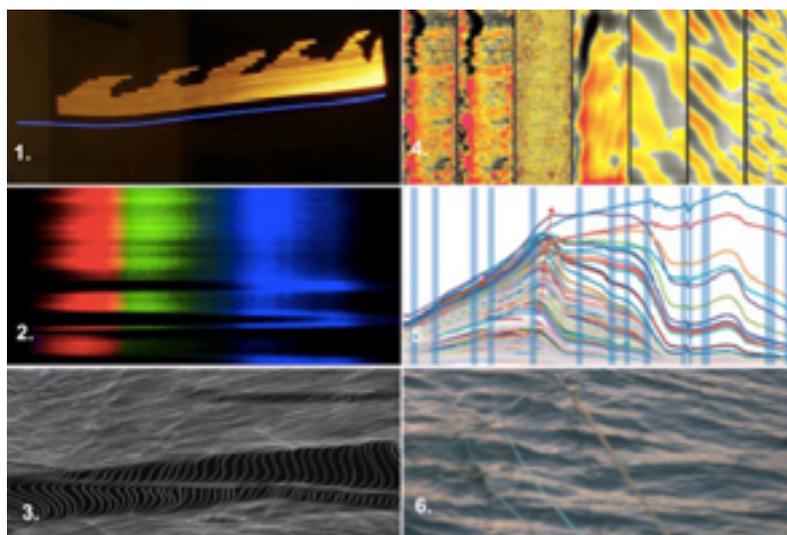
Em suma, o mergulho na memória engloba eventos e / ou experiências imersos em sentimentos íntimos / pessoais pelo elemento “mar”, independentemente de sua apropriação (Ricoeur 2007). Portanto, cada narrador tem sua interpretação do que foi vivido, vivido e compreendido

a partir de seus sentimentos mais íntimos. Cada pessoa então se torna dona do contexto “mar”, somente ela tem o poder de realizar aquela relação. Aqui não há juízo de valor, a ênfase não está em descrever suas vidas, mas em compreender o elo que faz desse “mar” um elemento importante em suas práticas identitárias.

Complementando o mergulho na memória, os *swells* emotivos são composições híbridas que abrigam os sentimentos emocionais que permeiam o movimento de mergulho. Podem ser apenas visuais ou podem ser compostos por sinestesia (WITTOFT; WINAWER, 2013), o que significa que contemplam outros elementos sensoriais, principalmente as ligações entre emoções e estímulos. Assim, as ondulações estão ligadas ao conjunto de características do sistema sensorial humano (audição, paladar, olfato, visão e tato), que enfatizam as formas de sentir o mar de cada narrador.

Com isso em mente, os *swells* emotivos são compostos por performances dadas em densidades diferentes, desenvolvidas pelo que é mostrado através das memórias. Ou seja, são um reflexo do que foi sentido pelo mar.

**Figura 3 - Exemplos de aumentos visuais emotivos**



1. Dispositivo PoV PRO POVO; 2. Espectrômetro portátil; 3. Frameworks abertos; 4. Imagem gerada a partir do sensor Seawifs; 5. Imagem da Classificação Espectral do Mar e Implicações para o Controle Remoto de Cores dos Oceanos Costeiros realizada por Sensoriamento Remoto e 6. Fotografia.

O objetivo dos *swells* é gerar diferentes formas sensoriais para representar o mergulho. Os arquivos pessoais dos narradores são usados; novos registros são produzidos nos lugares indicados pelas narrativas orais e composições híbridas são criadas. Assim, essas interpretações sensoriais determinadas pelos *swells* emotivos estendem-se neste caso particular da *SandBox*, que permite um diálogo contínuo entre os *swells* e as novas fontes sonoras.

## FONTE DE SOM: CENÁRIO DE INTERAÇÃO SENSORIAL

*SandBox* é performativamente uma caixa de escuta “que convida outros a concentrar todo o corpo na voz” (BARTHES, 2009) ou nas diferentes fontes sonoras (convencionais e não con-

vencionais). Quando previamente manipulados, esses fragmentos sonoros geram diferentes caminhos narrativos, ou uma apropriação do contexto inicial - de mergulho na memória.

É importante destacar que além do som, outros elementos atuam na instalação. A areia recém coletada do mar ainda exala o ar fresco do mar (a textura áspera e úmida às vezes incomoda algumas pessoas) e suas cores mudam conforme a água do mar evapora, tornando-a mais brilhante e mais leve para se mover. Mas para obter o máximo de interação na caixa, ouvir é essencial. O som (nesse contexto) é “dirigido e facilmente contagiado por outros sons e materialidades que atravessa ..., o som aproxima-os da sua fonte de identidade (...); ouvir torna o plural singular, o múltiplo em individual, e o corpo se torna parte desse som.” (PINTO; RIBEIRO, 2011).

Os interatores também são narradores, ou (co) autores, e produtores de diferentes fontes sonoras. Eles têm o poder de (re) construir seu território sonoro, a partir de uma experiência não apenas “submersa no som” (BARTHES, 2009), mas também em experimentos multissensoriais.

Esse desencadeamento interativo possui parâmetros diferenciados no que diz respeito às modalidades interativas e, conseqüentemente, ao comportamento do interator “É comum reconhecer entre os interatores de uma mesma obra, possuidora de multimodalidade interativa, diferenças de atenção sobre seus elementos.” (LEOTE, 2012)

Sobre isso, destacamos que a linguagem artística da instalação apreende diferentes modalidades de estímulos, aprofundamentos de vivências e percepções em relação ao mar. Por tanto, as experiências interativas mencionadas se formam a partir da imersão com a caixa e posteriormente, das interpretações íntimas que cada interator estabelece com as narrativas e/ou fragmentos sonoros.

Nesse sentido, buscamos desse ambiente vivido (afetivo), condições para acionar sensores específicos que sejam capazes de compreender e proporcionar uma interação mais intuitiva.

Assim, o território é interpretado e introduzido na *SandBox*, mas não se restringe a ele, pois sua poesia é constantemente redesenhada por diferentes sensações e efeitos sonoros - recortes de momentos vividos ou impressões percebidas pelos interatores. O conteúdo identitário se manifesta a partir desse cenário, capaz de suscitar uma captura de significados fragmentados, que dependem das interpretações de cada indivíduo (BARTHES, 2005). Assim, *SandBox* é sempre único e individual, pois os interatores são acionados para fazer parte de sua poética e marcar seu pulso de identidade.

**Figura 4 - Testes para desenvolvimento da instalação**



Teste na areia úmida da praia de Caxias, Oeiras, Portugal.

Assim, o som tem uma função central na instalação. A sua capacidade de evocar emoções, principalmente através da memória, faz da *SandBox* um espaço de diálogo que envolve e integra a interação em múltiplos cenários sensoriais. Também se apresenta como uma forma de “ver” (BLASSER; SALTER, 2007; PALLASMAA, 2005) e sentir, permitindo ao interator criar trajetórias personificadas com o meio, neste caso com o mar e suas representações.

**Figura 5 - Momento de interação em exposição**



Exposição *SandBox* no átrio da Biblioteca António Rosa Mendes - Campus de Gambelas, Universidade do Algarve (UAlg), em Faro, Portugal (dezembro 2016).

Portanto, a fonte sonora permite ao interator mergulhar e conectar sensações do “mar” como lugar, como ondas batendo nas pedras, gaivotas, vento soprando, alguém assobiando, mergulho; para estender à sua maneira uma conexão íntima com o que é ouvido, sentido, lembrado, silenciado, compreendido e assim por diante. Em suma, a fonte sonora contém inúmeros significados possíveis do lugar “mar”.

## Espaço e Tempo: (RE)TERRITORIALIZAÇÃO

*SandBox* aborda algumas situações de interação entre espaço e tempo - sobreposições de instantes (BACHELARD, 2007) - que marcam o caminho de (re) territorialização das experiências (pessoais) construídas através da fonte sonora do “Mar” como lugar. Nesse caso particular, os sons podem (re) configurar espaço, memória e emoção por meio de rupturas entre o presente e o passado. Assim, a apropriação do “mar” como lugar, feita pelos interatores, é realizada por meios emergidos de suas constantes leituras e interpretações. Podem desencadear possíveis pausas ou, talvez, vazios prontos a serem preenchidos com diferentes apropriações.

Essa compreensão das narrativas na *SandBox* também está além de seu espaço físico. Alguns interatores mergulham na caixa, mas não registram suas impressões. Em vez disso, eles simplesmente mencionam o que sentiram durante a experiência ou demonstram emocionalmente sua experiência.

Em qualquer caso, as interações em *SandBox* estendem os caminhos de acesso para leituras muito particulares, por isso foi necessário reconfigurar o primeiro protótipo da *SandBox* para melhor habilitar as interações. O meio de escuta foi modificado - um fone de ouvido com microfone embutido - e a adição de um novo sensor, que pode interromper o que está sendo

reproduzido. Assim, o desencadeamento de narrativas fica a critério do interator. Com esses ajustes, esperamos que *SandBox* obtenha sua visão não apenas visual e/ou verbalmente, mas também por meio de gravações de voz.

**Figura 6 – Peça em exibição**



*SandBox* apresentada em cidades portuguesas, Guimarães e Faro.

Após fazer as modificações na caixa, surgiram os questionamentos: seria possível a *SandBox* apresentar o Mar como possibilidades de produção sinestésica capazes de influenciar a percepção sensorial humana? O *SandBox* poderia conduzir uma experiência sinestésica, ou seja, condições para acionar os vários sensores que uma pessoa pode experimentar? A partir de um primeiro protótipo, percebemos que a peça proporcionava uma experiência multissensorial para os participantes - tátil, olfativa e auditiva.

## SANDBOX — GRÃOS EM MEMÓRIA

*SandBox* — Grãos em Memória é uma instalação interativa que apresenta o mar como um lugar de produção sinestésica, capaz de persuadir a percepção sensorial humana através de fragmentos sonoros e memórias - narrativas orais gravadas nos últimos dois anos em Portugal. Essas narrativas orais são (re) apropriadas e sobrepostas a partir de fragmentos sonoros produzidos por diferentes fontes sonoras.

Primeiramente, a imersão tátil do interator é solicitada para acionar os sensores (fixos) na superfície acrílica submersa da areia do mar. Esses sensores evocam os mergulhos nas memórias, que são revelados (aleatoriamente) por diferentes mergulhos de identidade e, conseqüentemente, por diferentes deslocamentos culturais e contextuais, mesmo que se trate de um lugar aparentemente “comum”.

Fig. 7 - Primeiros estudos de desenvolvimento



Primeiros contornos da *SandBox* enfatizando os sentidos sensoriais humanos.

## Entre traços e memórias - paisagens sonoras

O cheiro do mar é evidenciado pelo movimento das mãos na areia, que liga a experiência tátil aos vestígios das expressões sonoras (ruídos, fragmentos melódicos, música, vozes, sons naturais). Após esse primeiro momento, os interatores são convidados a gravar suas próprias memórias - novos fragmentos sônicos - seja por sua própria voz ou por qualquer narrativa sonora. Assim, fragmentos são (re) compostos e paisagens sonoras são constituídas pelos interatores.

Figura 8 – Demonstração de resultados



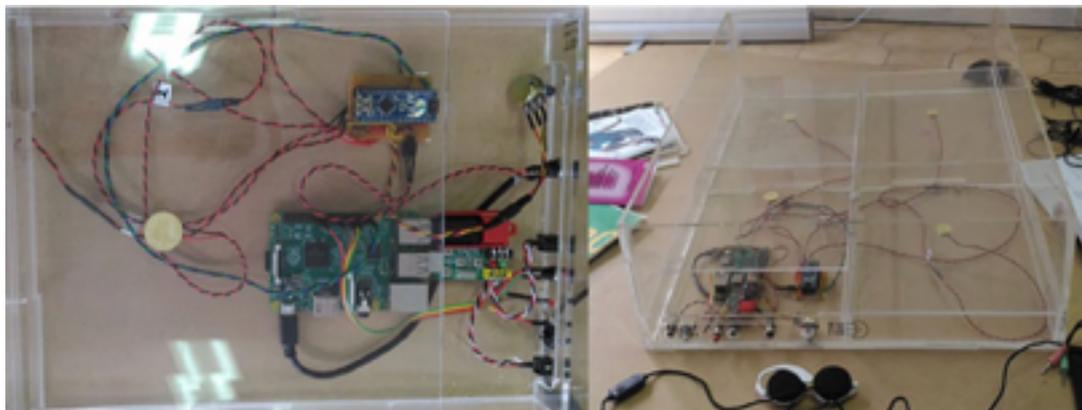
*SandBox* antes e depois de uma interação.

Após este primeiro momento, o interator é convidado a gravar suas próprias memórias e / ou inserir novos fragmentos sonoros, seja por sua própria voz ou por qualquer outra narrativa sonora (ruídos, assobios, onomatopéias, fragmentos de canções, músicas, vozes, sons naturais, entre outras possibilidades).

Acima de tudo, as (re) construções e desconstruções das expressões sonoras previamente armazenadas na caixa de areia, permitirão aos interatores (re) compor *SandBox* através de suas próprias paisagens sonoras. Assim, as narrativas tornam-se intermitentes ou contínuas, visto

que o processo de (re) composição produzido pelos interatores não é um caminho linear, mas sim construtivo, feito de diferentes fragmentos sonoros e memórias que vivenciaram em suas práticas identitárias relacionadas com o tema do mar.

**Figura 9 - Testagem da *SandBox***



Teste no MILL - Makers In Little Lisbon (setembro, 2016).

## Configuração e operação da instalação

A instalação é adaptável e pode ser montada em ambientes internos ou externos. É uma caixa de acrílico com 0,6mm de espessura, com dimensões de 60cm de comprimento, 45cm de largura e 15cm de altura, dividida em dois compartimentos: na base (interna) está uma placa microcontroladora Arduino nano, um computador Raspberry Pi e um drive USB de 8GB; Do lado de fora da base, existem cinco dispositivos de I / O — saída de áudio, liga / desliga, botão de gravação, fonte de alimentação e sensibilização de sensores. Na parte superior há uma plataforma dividida em 4 bandejas móveis (cada uma com um sensor) e um único sensor no centro (batente), que suportam a areia e a movimentação dos interatores. Para ouvir, podem ser usados alto-falantes ou fones de ouvido, dependendo do ambiente. Para acomodar a caixa de acrílico, uma mesa com dimensões compatíveis é o ideal. Para conectar a fonte de alimentação, um plugue elétrico é suficiente e, quando necessário, um cabo de extensão com pelo menos 2 tomadas.

Todo o hardware que permite a interação com a *SandBox*, incluindo gravação e reprodução de áudio, está localizado na base da caixa. As vibrações criadas pelo movimento na areia são detectadas por quatro elementos piezoelétricos que são medidos por um microcontrolador Arduino Nano. Se houver vibração suficiente (conforme definido por um limite ajustável), um pulso é enviado do Arduino para um computador Raspberry Pi Linux, que seleciona e reproduz aleatoriamente uma gravação de áudio armazenada em uma unidade flash USB usando o OMXplayer. Durante a reprodução de áudio, nenhuma outra gravação é reproduzida; entretanto, um botão em forma de pedra na areia permite ao participante interromper a reprodução e continuar interagindo com a instalação. Um botão adicional no exterior da caixa, quando pressionado, sinaliza ao Raspberry Pi para fazer uma nova gravação dos anos 30 usando um registro por meio do microfone conectado, que é então adicionado à coleção de gravações no pen drive.

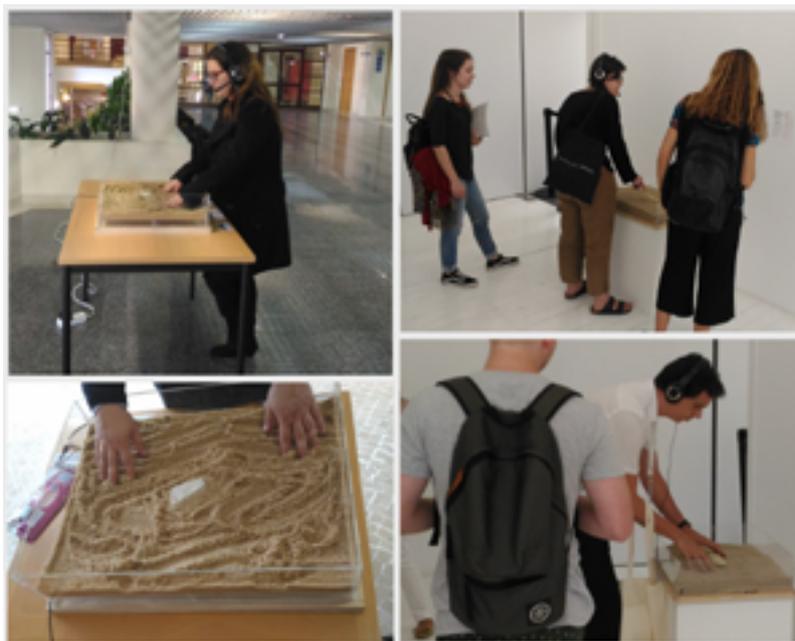
Figura 10 - *SandBox* em exibição*SandBox durante a exposição SynaisThesis*

As imagens 01 e 02 mostram a organização do hardware e *SandBox* imersa de areia do mar. As imagens 03 e 04 mostram os interatores durante a Exposição *SynaisThesis* na galeria da Faculdade de Belas-Artes de Lisboa.

## Modificações

1ª modificação: foi alterada a forma de escuta - um auscultador acoplado a um microfone e o acréscimo de um novo sensor (em forma de pedra) que pode interromper a escuta, ficando o desencadeamento das narrativas ao critério do interator. Esperava-se assim que com os ajustes, a *SandBox* obtivesse a envolvimento registada por meio das gravações e não apenas de forma visual e/ou verbal.

Figura 11 – Desenvolvimento de nova versão

Versão *SandBox* com sensor central

2ª modificação: a retirada do sensor central - ao serem observadas as trajetórias das mãos dos interatores, percebemos que a pedra impedia um movimento mais espontâneo, pois estava ao centro da caixa delimitando o espaço de interação. Para além disso, o toque na pedra tornou-se constante, isso poderia indicar que o interator não estava confortável com a escuta e ao tocar a pedra sabia que algo novo poderia surgir. Diante dessa dúvida foi perguntado (através de questionário) para alguns interatores como descreveriam a sua experiência e especificamente sobre a presença da pedra no meio da caixa de areia. O retorno foi interessante, porque as suspeitas iniciais sobre o desconforto não procediam, porém tínhamos a curiosidade como ação determinante para o comportamento do interator: A) pela curiosidade em ter um elemento no centro da caixa se sentiram instigados ao toque, ou seja, queriam pegar na pedra para perceberem o que ela fazia; B) tinham curiosidade em escutar um novo fragmento.

Figura 12 - *SandBox* com o sensor central

À esquerda a *SandBox* com o sensor central em forma de pedra em exposição no Museu do Chiado e ao lado a versão da instalação sem a pedra em exposição na Galeria das Belas-Artes de Lisboa durante a exposição *SynaisThesis*.

## CONSIDERAÇÕES

*SandBox* – Grãos de Mar é um trabalho artístico ativo e contínuo, sempre capaz de obter novas paisagens sonoras. Também expande continuamente as formas de vivenciar as relações de identidade com o mar como lugar. Portanto, alguns resultados preliminares e experiências foram descritos neste artigo, tanto sobre a produção técnica da instalação, quanto sobre as experiências imersivas dos interatores durante suas exposições.

Nas experiências imersivas, observou-se que o uso do tempo (extensão) e do espaço (áreas cobertas) influenciam as interações no *SandBox*. Os interatores estabeleceram seus níveis de imersão específicos com a caixa, o que resultou em diferentes experiências multissensoriais de acordo com o caminho tátil que estabeleceram. A caixa, portanto, foi ajustada ao ritmo imposto por seus movimentos.

Observamos também que muitos interatores colocam as mãos apenas em um lado da caixa, acionando mais os sensores localizados sob aquela superfície específica, enquanto os demais sensores entram em uma espécie de inércia. Como resultado desse comportamento, o próximo interator, ao manipular a areia em torno dessas áreas inativas, teve mais dificuldade para interagir com o todo, forçando intuitivamente o sensor central (posicionado por uma pedra) a reiniciar a caixa.

É importante enfatizar que o objetivo inicial do sensor central era anular a atividade dos outros sensores ativos. Se os interatores não desejassem continuar ouvindo, eles poderiam pressioná-lo para interromper toda a atividade do sensor. Ao fazer isso, um novo caminho de diferentes fragmentos sônicos foi reiniciado.

Em relação à construção técnica da instalação, alguns ajustes foram feitos a fim de melhorar a interação com a caixa. Descobrimos, por exemplo, que o uso de fones de ouvido mudou a maneira como os interatores ouviam os fragmentos sônicos. Os fones de ouvido aumentaram os

detalhes do som e acreditamos que a experiência era menos íntima quando os sons eram reproduzidos nos alto-falantes. Depois de incluir os fones de ouvido, a caixa obteve mais gravações do que o primeiro protótipo exposto. Na recente versão *SandBox* (protótipo 3), apresentada no Festival InShadow 2017, o interator teve toda a superfície da caixa para percorrer. Enquanto movimentava a areia, escutava os fragmentos que lhe eram permitidos e conforme parava a movimentação, cessava a escuta. Desse modo foi percebido que houve maior interação das mãos na areia pelo facto de o processo ser mais intuitivo que nas primeiras versões.

Com a experiência artística *SandBox* tem-se desenvolvido importantes descobertas no que toca à temática do mar e seus contextos, principalmente ao revelar diferentes maneiras de interagir com esse lugar e diferentes práticas de pertença apresentados nas narrativas gravadas ao longo de um ano de exposições.

Assim, acreditamos que seus objetivos se cumprem enquanto trabalho experimental, modificando-se a cada novo contexto vivencial e desafio técnico. Pretendemos, na próxima etapa, ampliar as experiências anteriores com a *SandBox* no sentido de abarcar novas referências identitárias na busca de narrativas íntimas e de diferentes paisagens sonoras.

## REFERÊNCIAS

BACHELARD, Gaston. **A intuição do instante**. Campinas: Verus, 2007.

BARTHES, Roland. **A preparação do romance II. A obra como Vontade**. Notas de curso no Collège de France 1978-1980. Texto estabelecido e anotado por Nathalie Léger. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

BARTHES, Roland. **O Óbvio e o Obtuso**. Trad. Isabel Pascoal. Lisboa: Edições 70, 2009.

BLESSER, Barry, SALTER, Linda-Ruth. **Spaces speak, are you listening?** experiencing aural architecture. Cambridge: The MIT Press, 2007.

DIAS, Nilena B. M. **Influência do regime ondulatório sobre “sea wall” de proteção na praia de Iparana Caucaia — Ceará — Brasil**, Dissertação de Mestrado em Recursos Marinhos. Universidade Federal do Ceará, 2005.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11a ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of Interaction in Digital Art**. United States: MIT Press, 2013

LEOTE, Rosangela. Multisensorialidade e sinestesia: poéticas possíveis? **ARS** [online], vol.12, n.24, pp.42-61, 2014

MCGAUGH, James L. **Memory and emotion: The making of lasting memories**. London: Weidenfeld & Nicolson, 2003.

PALLASMAA, Juhani. **The eyes of the skin: architecture and the senses**. 2a ed. New Jersey: John Wiley & Sons, 2005.

PINTO, José G.; RIBEIRO, Luís C. **O Som e o Evento**. Universidade do Porto: VII Congresso SOPCOM, 2011.

RICOEUR, Paul. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas: UNICAMP, 2007.

SCHAFER, Raymond M. **The Soundscape: Our Sonic Environment and the Turning of the World**. Rochester: Destiny Books, 1994.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal**. Aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras / Fapesp, 2005.

SIMNER, Julia. Synaesthesia: the prevalence of atypical cross-modal experiences. **Perception**, v. 35, n. 8, p. 1024-1033, 2006.

SOUSA, Joana B. de. **Aspectos comunicativos da percepção tátil: a escrita em relevo como mecanismo semiótico da cultura**. Tese de Doutorado. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2004.

WITTHOFT, Nathan; WINAWER, J. Learning, memory, and synesthesia. **Psychological Science**. nº 24, v.3, p. 258-265, 2013.

# OS AUTORES

## **Anderson dos Santos Paiva**

Professor efetivo do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Roraima - UFRR. Doutor em Arte Contemporânea pela Universidade de Coimbra (Portugal), Mestre em Artes Visuais e Bacharel em Artes Plásticas pela Universidade Federal da Bahia - UFBA. Desenvolve pesquisas nas áreas de arte multimídia, tecnologias interativas, cultura digital e economia criativa.

## **Adriana Moreno Rangel**

Professora efetiva do Curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Roraima - UFRR. Doutora em Belas-Artes na área de multimídia pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa - FBAUL (Portugal). Mestre em Letras com linha de pesquisa em Arte e Cultura Regional pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Roraima. Graduada em Educação Artística com habilitação em Desenho. Tem interesse em arte, tecnologia, cultura visual e educação.

## **Gustavo Henrique Lima Ferreira**

Professor efetivo do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Tocantins - UFT. Possui graduação em Artes Cênicas (habilitação em Direção Teatral), pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ e mestrado em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN. Tem como foco de trabalho a História do teatro e os diálogos dessa linguagem com outras manifestações, em especial o audiovisual e as mídias digitais.

## **Luís Müller Posca**

Professor efetivo do curso de Licenciatura em Artes Visuais da Universidade Federal de Roraima - UFRR. Doutorando em Artes Visuais pela Universidade de Brasília – UnB, Mestre em Artes pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU, especialista em Arte-Educação pelo Instituto Claretiano e licenciado em Artes Visuais pelo Centro Universitário Moura Lacerda – CUML. Trabalha nos campos da escultura, tridimensionalidade, ensino de arte e criatividade.

## **Thaise Luciane Nardim**

Professora efetiva do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Tocantins - UFT. Doutora em Artes da Cena, Mestre em Artes e Bacharel em Artes Cênicas (habilitação em Interpretação Teatral) pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Especialista em Arte/Educação e Tecnologias Contemporâneas pela Universidade de Brasília - UnB. Atua em pesquisa, docência e criação com arte da performance e arte colaborativa, além de poéticas de aprendizagens mediada por tecnologias.

