



A dark grey grid background featuring a pattern of white 'V' characters and black '-' (dash) symbols. The symbols are arranged in a somewhat irregular but rhythmic pattern across the grid. Some 'V' symbols are highlighted in a light green color, while others are plain white. The dashes are black. The overall effect is a digital or data-like texture.

prós: 19

v.10, n.19, mai-out.2020

pós?

- Revista do Programa
- de Pós-graduação em Artes
- da Escola de Belas Artes da UFMG

19

v. 10, n. 19, mai. 2020

©2020, Programa de Pós-graduação em Artes (EBA/UFMG)

Todos os direitos reservados, nenhuma parte desta revista poderá ser reproduzida ou transmitida, sejam quais forem os meios empregados, sem permissão por escrito.

Os conceitos emitidos em artigos assinados são de responsabilidade exclusiva de seus autores, estando as normas técnicas de acordo com as referências de seus países.

APOIO: CAPES/PROEX

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG, MG, Brasil)

Pós [recurso eletrônico]: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes. – Vol. 10, n. 19 (mai. 2020). Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, 2008-

A partir de 2011 também em meio eletrônico.

Modo de acesso: Internet.

Sistema requerido: Adobe Acrobat Reader.

ISSN 1982-9507

ISSN ELETRÔNICO 2238-2046

1. Artes – Periódicos. I. Universidade Federal de Minas Gerais.
Escola de Belas Artes.

CDD: 700

CDU: 7

CONTATO

Programa de Pós-graduação em Artes

Escola de Belas Artes

Av. Antonio Carlos, 6627. Pampulha. Sala 2025.

CEP 31270-901 Belo Horizonte, MG

E-mail: revistapos.ppga@gmail.com

Site da Revista Pós: <http://eba.ufmg.br/revistapos>

Site do PPG Artes EBA/UFMG: <http://eba.ufmg.br/pos>

Pós: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes – EBA/UFMG

ISSN 1982-9507 - ISSN eletrônico 2238-2046

Periodicidade semestral desde 2012

Bases Indexadas: Sistema de Periódicos SEER

Diretório de Periódicos da UFMG

Classificação Qualis Periódicos da CAPES: A2

Revisão por pares

Universidade Federal de Minas Gerais

REITORA: Dra. Sandra Regina Goulart Almeida

PRÓ-REITORA DE PÓS-GRADUAÇÃO: Dr. Fábio Alves da Silva Júnior

PRÓ-REITORA DE PESQUISA: Dr. Mário Fernando Montenegro Campos

Escola de Belas Artes

DIRETOR: Dr. Cristiano Gurgel Bickel

Revista Pós

COORDENADOR DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES: Dr. Amir Brito Cadôr

EDITORES: Dr. Ricardo Carvalho de Figueiredo, Dra. Magali Melleu Sehn

Conselho Editorial

Dr. Agnaldo Farias (Universidade de São Paulo – Brasil)

Dra. Ana Mae Barbosa (Universidade de São Paulo – Brasil)

Dra. Ana Magalhães (Universidade de São Paulo – Brasil)

Dra. Ester Trozzo (Universidad Nacional de Cuyo - Argentina)

Dra. Flávia Cesarino Costa (Universidade Federal de São Carlos – Brasil)

Dra. Giselle Beiguelman (Universidade de São Paulo – Brasil)

Dra. Giselle Guilhon Antunes Camargo (Universidade Federal do Pará - Brasil)

Dra. Lisbeth Rebollo (Universidade de São Paulo – Brasil)

Dra. Maria Angélica Mellendi (Universidade Federal de Minas Gerais - Brasil)

Dra. Marion Huester (University of Rostock – Alemanha)

Dr. Peter Alheit (University of Goettingen – Alemanha)

Dra. Rita Macedo (Universidade de Nova Lisboa – Portugal)

Dr. Tom Learner (Getty Foundation – Estados Unidos da América)

Comitê Editorial por Linha de Pesquisa do PPG-Artes EBA/UFMG:

ARTES DA CENA: Dra. Marina Marcondes Machado

ARTES E EXPERIÊNCIA INTERARTES NA EDUCAÇÃO: Dra. Lucia Gouvêa Pimentel

ARTES PLÁSTICAS, VISUAIS E INTERARTES: Dra. Magali Melleu Sehn

CINEMA: Dra. Ana Lúcia Andrade

PRESERVAÇÃO DO PATRIMÔNIO CULTURAL: Dra. Márcia Almada

POÉTICAS TECNOLÓGICAS: Dra. Marília Lyra Bergamo

PROJETO GRÁFICO: Núcleo de Produção em Artes Gráficas

PROJETO GRÁFICO (VERSÃO ELETRÔNICA): Dr. Virgílio Vasconcelos

DESIGN E DESENVOLVIMENTO WEB: Dr. Virgílio Vasconcelos

REVISÃO: Olívia Almeida

DIAGRAMAÇÃO: Ana Paula Garcia

Agradecemos aos autores e artistas que contribuíram para a elaboração deste número.

Sumário

EDITORIAL	7	RICARDO CARVALHO DE FIGUEIREDO; MAGALI MELLEU SEHN
APRESENTAÇÃO: SEÇÃO TEMÁTICA	8	MARÍLIA LYRA BERGAMO
SEÇÃO TEMÁTICA: SISTEMAS POÉTICOS ARTIFICIAIS		
From Metaphor Machine to Being-with Apparatus	10	KENNETH ALAN FEINSTEIN
Das coisas nascem coisas sencientes	23	CARLOS AUGUSTO GOTTSFRITZ; SUZETE VENTURELLI
A autonomia em obras dotadas de inteligência artificial	42	NIKOLETA TZVETANOVA KERINSKA
Hybrid Identity: A Study of the development of self-identity with digital media and artificial intelligence	59	SAIFALLA WALID MOHAMED AWAD; KENNETH ALAN FEINSTEIN
A pesquisa em arte tecnológica: o artista- pesquisador, a informação e o laboratório	69	TADEUS MUCELLI
Caderno de imagens	90	VIBEKE SORENSEN
SEÇÃO ABERTA		
Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramatúrgica actoral	101	ELISA MARTINS LUCAS
1968, estética e ideologia: O espetáculo- manifesto <i>1ª Feira Paulista de Opinião</i>	127	GESSÉ ALMEIDA ARAÚJO
Cartografias cênicas: Percursos do fazer teatral no/do cotidiano escolar	146	RENATA PATRÍCIA DA SILVA
Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia	168	CLARA BARZAGHI LAURENTIIS; PETER PAL PELBART
Iniciativa privada: Banheiros em projeção	184	LUANA ANDRADE; LUCIANA BORRE NUNES

Um experimento à luz da ambivalência:
A formação da imagem surrealista através
do protótipo da fotografia quântica

201

DIEGO PEREIRA REZENDE

Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora
na ficção e no documentário: Para uma estética
do envelopamento no cinema contemporâneo

224

LEONARDO ALVARES VIDIGAL;
MARINA DE MORAIS NOVAIS

Textualidades têxteis e novas-velhas
concepções de memória na
arte latino-americana

249

NATÁLIA REZENDE OLIVEIRA

Editorial

É com satisfação que divulgamos a revista PÓS (v. 10, n. 19, maio 2020) com a seção temática “Sistemas Poéticos Artificiais”, sob a organização e apresentação da Profa. Dra. Marília Bérgamo. A seção temática deste número contempla a linha de pesquisa Poéticas Tecnológicas com os seguintes eixos temáticos: a relação do artista na criação de sistemas poéticos artificiais autônomos; a autonomia computacional nos processos poéticos; a práxis e a poética; e a interrelação entre sistemas poéticos artificiais e seu ambiente. Agradecemos a cada membro do Conselho e do Comitê Editorial, que nos auxilia na tarefa constante de buscar a excelência em torno das complexas abordagens do universo da arte. Agradecemos também aos diversos colaboradores e avaliadores, que, acreditando na seriedade do nosso trabalho, compartilham suas experiências, seus questionamentos e suas pesquisas no tema.

Na seção aberta, outras contribuições de relevância nos oferecem reflexões diversas referentes à linha editorial da Revista PÓS.

Prof. Dr. Ricardo Carvalho de Figueiredo
Profa. Dra. Magali Melleu Sehn
Editores-Chefes

Apresentação

Seção Temática

A revista *PÓS*: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais apresenta neste número a seção temática “Sistemas Poéticos Artificiais”. Na proposição desse tema havia a intenção de provocar nos estudiosos de arte o pensamento sobre a complexidade emergente da vivência com uma massa de indivíduos heterogêneos tecnológicos. Diferente das relações com humanos, em que supostamente podemos nos reconhecer naqueles com os quais nos relacionamos, vivemos hoje entrelaçados e afetados pela existência de indivíduos dos quais alguns de nós nem mesmo reconhecemos. Os sistemas artificiais que são construídos por lógicas de programação, e que passam a atuar no mundo, são agentes, possuem graus de autonomia e tomada de decisão. Esse tema assume abertamente que a lógica de programação não é uma ferramenta na mão de um artista, mas sim uma forma de criar estruturas que se comportam como coautoras e, a partir dessa proposta, buscar um diálogo sobre o que ocorre então quando esses sistemas passam a propor poéticas.

O tema proposto é embrionário para o ambiente de pesquisa de arte no Brasil. Apesar de gradualmente ir ganhando espaço, ainda é demasiadamente prematuro falar que o artista computacional é reconhecido por seus pares contemporâneos. Uma das principais barreiras a ser transposta se encontra exatamente na aceitação sobre a autonomia alienígena matemática desses sistemas, que são uma massa de estruturas de difícil aceitação para a sensibilidade humana, mas são criaturas que carregam consigo a sensibilidade de seus criadores. Dito isto, não foi uma grande surpresa que o número de publicações sobre o tema tenha sido abaixo do que consideramos ideal para um discurso mais diverso. Contudo, as publicações aqui selecionadas mostram a qualidade do pensamento daqueles que enfrentam hoje o desafio de discutir a contemporaneidade artística das poéticas tecnológicas, principalmente as computacionais. Esses pensadores abraçam o difícil percurso de demonstrar como esses sistemas autônomos artificiais contribuem para alterar e criar uma história no desenvolvimento da arte no Brasil e no mundo.

A revista então inicia sua seção temática com o artigo “From Metaphor Machine to Being-with Apparatus”, escrito pelo artista, teórico, curador e escritor Kenneth Feinstein, que propõe uma arqueologia da vivência com sistemas tecnológicos e discute como a natureza desses dispositivos

determina como nos comunicamos através deles e quais são as tensões que eles criam. O texto veio como um presente em tempos de pandemia global, vivenciada no início deste ano de 2020 e que obrigou o mundo a se relacionar quase que exclusivamente por meio de aparatos tecnológicos.

O artigo “Das coisas nascem coisas sencientes”, escrito por Carlos Augusto Gottsfritz e pela Profa. Dra. Suzete Venturelli, apresenta uma argumentação sensível sobre o aumento da presença da inteligência artificial, da computação quântica e neuromórfica no contexto da criatividade a partir de uma perspectiva estética do processo das criações poéticas. O texto se compõe dentro do tema proposto para a revista como uma introdução ao leitor que busca compreender as possibilidades dos sistemas poéticos artificiais.

Já no artigo da autora Nikoleta Tzvetanova Kerinska, intitulado “A autonomia em obras dotadas de inteligência artificial”, temos uma argumentação filosófica sobre o tema da autonomia dentro de obras artísticas tecnológicas como a coautoria dos sistemas poéticos artificiais.

Os dois últimos artigos selecionados para o tema apresentam situações contemporâneas da existência com sistemas poéticos tecnológicos. O artigo “Hybrid Identity: A Study of the Development of Self-Identity with Digital Media and Artificial Intelligence”, de Saifalla Walid Mohamed Awad, discute a existência de uma sociedade em relação constante com telas, e como o senso de identidade é auto-organizado a partir dessa perspectiva. Tadeus Mucelli, com o artigo “A pesquisa em arte tecnológica: o artista-pesquisador, a informação e o laboratório”, expõe a realidade do artista brasileiro no contexto da criação com poéticas artificiais tecnológicas.

Encerra-se a seção temática, com o caderno de imagens da artista Vibeke Sorensen. As imagens selecionadas de obras produzidas durante os anos de 2009-2019 ilustram o trabalho de uma artista que lida com os desafios da coautoria com sistemas poéticos artificiais e demonstra a intrínseca relação entre a sensibilidade, a matemática e a estatística. Sua obra transborda as vozes silenciadas de criaturas não humanas e mostra ao mundo a riqueza dos diálogos muitas vezes ignorados.

Assim, esperamos que os artigos apresentados, em um tema ainda controverso no contexto da arte contemporânea, possam contribuir com novas provocações e reflexões conceituais tão necessárias ao amplo universo das poéticas tecnológicas.

Boa Leitura!

Profa. Dra. Marília Lyra Bergamo
Organizadora da seção temática

From metaphor machine to being-with apparatus

Da metáfora máquina ao ser-com aparelhos

De la máquina de metáforas al ser-con aparato

Kenneth Alan Feinstein

Artista, teórico, curador e escritor. É Professor Doutor Associado do Centro de Pesquisa e Criação em Mídia Digital da Sunway University em Kuala Lumpur, na Malásia.

Instituição: Sunway University

E-mail: saifalla.awad@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3870-7904>

ABSTRACT:

This paper takes a look at how we have developed devices to create and transmit meaning. It looks at how these devices have been designed and used to present a view of the world to the viewer. It also looks at what the tendencies within the functioning of media devices are and how that changes the way we perceive information and create world views. Furthermore, it asks how the nature of these devices determine how we communicate through them and what are the tensions they create. Lastly, we ask what this means for present and future use of such technology in an experiential and informative environment.

Keywords: Media Archaeology. Media Practice. Digital Humanities. Installation. New Media Theory.

RESUMO:

Este artigo analisa como desenvolvemos dispositivos para criar e transmitir significado. Ele analisa como esses dispositivos foram projetados e usados para apresentar uma visão do mundo para o espectador. Também observa quais são as tendências dentro do funcionamento dos dispositivos de mídia e como isso muda a forma como percebemos a informação e criamos visões do mundo. Além disso, pergunta como a natureza desses dispositivos determina como nos comunicamos através deles e quais são as tensões que

eles criam. Por fim, perguntamos o que isso significa para o uso presente e futuro de tal tecnologia em um ambiente experiencial e informativo.

Palavras-chave: *Arqueologia da Mídia. Prática da Mídia. Humanidades Digitais. Instalação. Teoria das Novas Mídias.*

RESUMEN:

Este artículo analiza cómo hemos desarrollado dispositivos para crear y transmitir significado. Observa cómo estos dispositivos han sido diseñados y utilizados para presentar una visión del mundo al espectador. También mira cuáles son las tendencias dentro del funcionamiento de los dispositivos de los medios y cómo eso cambia la forma en que percibimos la información y creamos visiones del mundo. Además, se pregunta cómo la naturaleza de estos dispositivos determina la forma en que nos comunicamos a través de ellos y cuáles son las tensiones que crean. Por último, nos preguntamos qué significa esto para el uso presente y futuro de dicha tecnología en un entorno experimental e informativo.

Palabras clave: *Arqueología de los medios de comunicación. Práctica de los medios de comunicación. Humanidades Digitales. Instalación. Teoría de los nuevos medios.*

Artigo recebido em: 01/09/2019
Artigo aprovado em: 11/03/2020

1 Introduction

As we look at how we use technology and especially imaging technology in contemporary culture, we need to take a look at the historical forms and ideas that still have a strong influence on what we see, how we see it and how we interact with imagery and technology. We should ask how we have developed imaging technology and to what purpose has it functioned for us? From this perspective, we can see where we are today and ask whether we want to develop image technology and technical images in the future.

First, we need to ask what our relationship to technology is and how it defines the way we see the world. We know that humans have been image-makers for at least 40,000 years and that writing was developed 32,000 years later (about 6,000 BCE). As Bernard Stiegler has pointed out, *homo sapiens* have always existed with technology and not before technology (STIEGLER, 1998). While this helps us understand that imagery and our relationship to technology are fundamental to our existence, in the Western tradition we have assumed an existence before technology, the Golden Age of the Greeks and Romans or the Garden of Eden in the Abrahamic tradition. We have looked toward a time where humans were more in tune with the world. This is reflected in Plato and his cave metaphor as well as later in Descartes' Noble Savage. The tradition is one where the meaning of the world is beyond and hidden from us by the world. While later we would say seeing is believing, here it was more that we have to find meaning from the world despite what we see.

This all sets out a way of seeing the relation of humanity to the world that is based on an ideological/theological understanding of reality as opposed to actuality. This, of course, has set out a dichotomy between the humans and the world. From this relationship, we have developed an idea that we need to see the world as it is to navigate our way through it and also that we need to see beyond it to understand an assumed greater meaning that the physical world is diverting us from seeing. These cultural views are still alive in how we see the world, for instance, this can be seen in films like The Matrix saga. As Slavoj Žižek has pointed out, it presents a view of the world and technology that is closely aligned to early Christian Gnosticism, which saw the world as a mask or screen created by the devil to prevent us from seeing the true face of God (ŽIŽEK, 2001). Meaning that there is the physical world and the Real-world and that the former is an impediment to experi-

encing the latter. In this formulation, technology is missioned with presenting either the Real or the physical world to us. How we enter into relation with imagery takes a different turn with the introduction of technology as the basis of those images. We will look at two technologies as central to how we experience the world through it, namely the “metaphor machine,” created by Athanasius Kircher and the camera.

2 The Technology of Meaning

In his book, *Ars Magna Lucis et Umbrae*, Athanasius Kircher proposed a design for his Museum Kircherianum at the Collegio Jesuit Roman. These are new forms of technological interactive installations much in line with what we would not see until the late 20th century. He designed works like the metaphor machine, a precursor to projection-based installation, where the viewer would see their body in a mirror before them and a projected head of an ass, lion or other creatures to replace their head and face (ZIELINSKI, 2006). This was meant to teach the viewer moral messages; it was intended to create a shocking and uncanny experience because it would look real and yet the viewer would know it was not them. It was meant to present us with a higher knowledge by creating a visual image that related to the world beyond the physical world, the Real beyond the actual. The idea of the museum installation is presented in whole form here. As stated by Zielinski et al, “based on the concept of purification of the soul through catharsis, media machines were designed and built in such a way that their functioning mechanisms remained a mystery to the audience” (ZIELINSKI; WAGNERMAIER, 2005, 90). It assumes that there is a set of knowledge that can only be presented to the public through the hand of a trained intermediary, in Kircher’s case, the priesthood in general and the Jesuit order specifically.

The operating method of the *Societas Jesu* in the 17th century can be described from a media-archaeological perspective as governed by two principles, which were also of decisive importance for Kircher’s work. These principles were the international network of a thoroughly hierarchical and centralized structured system of religious faith, knowledge, and politics, combined with the development of advanced strategies for the *mise-en-scène* of their messages, including the invention and construction of the requisite devices and apparatus (ZIELINSKI, 2006).

For Kircher, “[t]he tasks of the scholar, and the artist, is to explain the development of diversity from the One, the Divine, and to integrate it, in all its unwieldy dissonance, in such a way that harmonious unity results once again” (ZIELINSKI, 2006, 120). So that work like the metaphor machine is in a darkened room not simply for ease of projection, but rather because it reinforces the idea of the separation of the human from the physical world and places them concerning the higher Divine world represented by light projected into space. The trope that we are in the dark looking for the light is a longstanding metaphor. It, of course, has resonance back to Plato’s Allegory of the Cave. Just as Plato’s cave, the metaphor machine exists in a darkened room, taking us away from the world so that we can see beyond the world. As a system, it demands that we step away from the world so that one is able to have the time and space to find meaning in the world. Instead of having us confront the world before us it takes us away into a space that can create meaning because of its detachment from the world. This is very much in line with André Malraux’s later writings on the function of the museum and Maurice Blanchot’s definition of the function of art. Blanchot explains that art is separate from the world and the viewer. He says that it is this separation that allows it to reflect onto the world. This distance of the work to the world and the viewer to the work opens up a space where each element’s own voice comes together to create meaning (BLANCHOT, 1997).

With the metaphor machine in particular and the Museum Kircherianum as a whole, we are taught important moral lessons through the teachings of the Jesuit order by an authorial or artistic voice, designed and controlled by the artist. “[T]he intention was that the effects should take the onlookers by surprise, captivate them, and prevent them from giving free rein to their imagination and reason” (ZIELINSKI *et al.*, 2005, 90). Although the viewer is to derive meaning from the work, it is a programmed meaning created by taking us beyond the corporeal world and into a “more real” metaphysical world. We can still see this model used in contemporary media installation art, which we will discuss later in this paper. As a conceptual structure, it demands a removal from life to allow space for meaning to occur. This is a model of reflection, much like how projected image in a cinema is only a reflection on a surface.

3 The Image Of “That Is”

Similar to the metaphor machine, photography is based on the existence of the darkened room, the camera. William Henry Fox Talbot says that he used a camera lucida for the sketches he was making when he first had the idea of photography (TALBOT, 1969). He was on the Grand Tour with his family at Lake Como in the Alps when he had this revelation.

The Grand Tour was the beginning of a new idea of going to wild nature to have a sublime experience. The sublime as an idea was revived in the 17th century by writers such as Anthony Ashley-Cooper, 3rd Earl of Shaftesbury, and Joseph Addison and later developed by Edmund Burke and Immanuel Kant. The sublime is supposed to allow us to face the power of nature as a direct experience of the metaphysical, producing both fear and awe. For Kant, this experience presents a moral transcendence to us (the Divine).

Like Kircher’s metaphor machine, the sublime is expected to shock and dislocate to create a sense of awe that reveals what is beyond the physical world. Significant to this experience is that it is a direct experience with the world. The sublime can be found in nature as well as by being before a work of art. This direct experience is unique to the modern idea of the sublime and has to be understood as a result of the Reformation. An important tenant of Protestantism was that the believer has a direct relationship with God, while the Catholic structure was one where a priest class is an intermediary and interpreter of the Divine. Thus, we have the metaphor machine as a work that technologizes how we are explained the Divine (the meaning of the world).

If the reason for creating images is for us to see beyond the surface to the meaning behind it, then photography allowed this function to fall into the hands of the average person. By doing so the function of the image transforms. Because the photograph is a framed slice taken from reality, what we see has a different sense of meaning, it becomes proof, it is always denotational. It presents the “That Is” to us. The image moves past showing meaning in the world to giving proof of the world itself. The surface of the image takes on new significance. We know that, when we look at a photograph, we are looking at things that had to exist in the world. That becomes central to how we approach the mechanically produced image. It assumes that we can turn a slice of reality into an object (BAUDRILLARD; WEIBEL; NUE GALERIE, 1999), which means that reality becomes something

we can observe beyond our own experience and, conversely, through the image we can obtain an experience external to us. The world enters the image in the less mediated fashion that mechanical devices allow. What is in the image becomes more than what we would see in a traditional composed image, where everything we see is planned by the artist. So people may appear in the background of the image who are irrelevant to any intended meaning of that image. Likewise, a person could only appear partially in the image. All of this was impossible in images that were designed purely to present a message. Photographs give us this extra element, an excess, of reality as being beyond us. What we are left with in the photographic image is a sense of “Being-with” what is before us, a “Being-with” that goes beyond meaning.

Thus, the technologically based image has these two elements that are seemingly at odds with each other. Yet at the same time it is the reality found in the mechanically produced image, be it the photograph, film or digital in format, that resonates back into new images of media and installation art. It is the idea that we are seeing something that has a base in the “That Is” which is used to develop works which are trying to tell us “What Is”.

4 Looking at And Being-With

As the technology to create and present media developed, these two directions continued to compete and reinforce each other. Picking up from Vilém Flusser’s definition of the three-stages of images, the textual image, carries conceptual data based on textual knowledge and, the technical image, is one that, while also being formed by formulae and texts. The technical apparatus which creates the image is unique because it is formed around an idea of feedback or interaction (FLUSSER, 2000). The metaphor machine or even early cinema has a textual base, which is centered on presenting to an audience that is spoken to. By contrast, the technical image’s function is tied up in our relationship with its creating apparatus. Thus, we can say that the camera was first conceived as a device to allow us to have direct experience with the sublime, allowing us to try to find the divine in nature without the artist or priest as an intermediary. As the technology became better, our relationship to the world through technology radically changed. In its early days when the exposure time for a single photograph was measured in minutes, we had to remove ourselves from

the world to be in an image. Daguerre's photograph of the Boulevard du Temple, credited with being the first photo of a person, begins to show that, once we turned the camera away from the Romantic ideal of the landscape as sublime, we found ourselves not just looking at each other but using the apparatus as a way of being with each other. The focus became the relationship found in creating the photograph rather than creating an image of metaphor. Whereas traditional images are self-contained and all visual information is consciously put there as part of the semiotic program, the photographic image always makes a reference to what is outside the image as well as what we see. This idea of the inside and outside of the image has been noted by critics of photography throughout the 20th century, from Walter Benjamin to Beaumont Newhall and on to Roland Barthes and Thomas Elkins today (BARTHES, 1981; BENJAMIN, 2015; ELKINS, 2011; NEWHALL; MUSEUM OF MODERN ART NEW YORK, 1949). So, we are conscious of the person taking the picture as well as the person in the photo. We understand that there is a relationship between the two. We know that they had to exist in proximity to each other and that the moment of creating the image was one which tied these people together, be it only for a moment. The image created is always a document of a moment of relatedness. It is a moment in time, it is a moment where these people exist through their dependence on each other. Without each other, there is not that image. They are images of experience, a "That Is". Coming from this being with each other in the image is an interplay that is centered through the apparatus that creates the image, the camera. As much as we act and interact with what is before the camera's lens, we also are involved in an interaction with the camera itself. Flusser calls this play. He states that the camera has a program and that we play with the camera through the program and it is through the images created that we can judge the effects of that play (Flusser, 2000). If we define play as to how we interact with through the photographic process, then it can be equally seen as a process that relates the camera operator and the device and the subject to each other. This sense of playing through the program is as much about how we interact with the apparatus as it is about how we interact with the subject of the image. The give and take of play creates a relationship of interdependence between all involved, be it the players to each other or the players to the device of play. For a game to remain interesting and not play out all its moves, all players have to play in a field of equality, so that the relationships that we find in photography become the models for all interactive media devices developed after it. This is why, as technical images moved on to moving images and computer-based images, this basic relationship remains. This defines how we understand our mediated experience.

5 Media Practice in the Age of Technical Apparatuses

Coming from the late 19th into the 20th century, we start to see the development of current media practice. The development of new forms of media continued along the lines found in photography. Namely, bringing a relationship of “Being-with” to the fore and having that relationship contain a metaphysical bent. The era in which mechanical reproduction of sound and motion was developed was a time of great interest in a Neo-Platonist understanding of the metaphysical. So, we find Edison having a great interest in spiritualism and believing that he could create the “Spirit phone.” Spirit photography existed before that and groups like the Order of the Golden Dawn, the Rosicrucian Order and Theosophy gained a presence in intellectual circles. These groups believed in a relationship between spirituality and experimental science through the idea of personal practice in a way that harkens back to alchemy. Their members were composers, artists, poets and inventors. They influenced media practice. We find their influence in the works of Marcel Duchamp, Max Ernst, John Cage and even Matthew Barney today.

There are a few significant points that were brought forward from alchemical practice to contemporary media practice. First, the idea that devices can and should be developed to create a “higher consciousness”. This allows all of us to be able to play the role of the alchemist or *magus*. If I have a device such as Bryon Gysin’s Dream Machine, I too can have access to this realm of experience.

Second, that such devices should be developed to create an experience on each individual. Where the experience will be able to create enlightenment in the user. Such devices prioritize the experiential over the factual, meaning that data is secondary to a feeling of empathy. We find this idea of the importance of the feeling of having experienced an event as being defining of media practice in Jean Baudrillard’s *Simulation and Simulacra*. This is precisely what he is talking about in the chapter entitled ‘Holocaust’, where he talks about a television miniseries Holocaust, as an example of how the experiential takes priority over the factual. Viewers perceive experience of watching this show as if they were experiencing what it was like to be a concentration camp survivor, an experi-

ence that they have never had (BAUDRILLARD, 1994). With this example given by Baudrillard we see that, even though the delivery system was a mass medium, in this case television, the effect is still individual.

We also see the development of an ideology of the artist as shaman. First expressed by Joseph Beuys, we can see how this comes from the Romantic concept of the artist as a genius and the alchemist as a magus (FLUSSER, 2011). It has its roots earlier in the 20th century with the birth of conceptualism and the work of Duchamp. Later artists, such as Yves Klein and Nam June Paik, used the idea of media to create metaphorical devices of a greater meaning. This formulation contains the idea of the artist as having a healing function for the greater society and, more importantly, that their individual experience is larger than themselves, which means that we are to assume the impact of the act done by the artist with and through media devices transmitted out to the rest of us. This leaves us with the performance model found in the work of Beuys, which just updates traditional shamanism, the person touched by the divine who speaks for it to us, or a newer model where the devices made by the artist program interaction with the sublime for us.

This latter model creates forms of media practice that lead to combine these different elements of guided intermediary and individual revelation. Despite the presence of the pseudo-shamanistic the artist or the spectacle of a projection mapping of my face on a building, the works developed through technology operate through a feedback loop. This feedback loop defines the works as actions. They place us in a relationship between an operator, a technology and a viewer. Work as a product of interaction keeps an element of a dynamic "Being-with" as part of its way of putting itself into the world. The media device is activated through the filter of the "That Is" through the feedback loop, so that the experience is grounded by the real world. The technology tends towards the intimacy of the personal experience whose meaning is defined by its relation back to the physical world. Since experiences as phenomena by definition have to happen in the actual world, the devices that create these phenomena must be focused on a "Being-with" to be.

6 Living in a Media Environment

Media devices today have evolved into a singular device, the digital computer. The Turing Machine is one which separates the form from the content. If anything, that can be described through an algorithm which can be run by a Turing Machine, then there is a flattening out of all functions into being algorithmic formulae, code. Since code operates as a set of instructions to be acted on, this means its function falls within Flusser's idea of play. For it to operate, the Turing Machine must create a feedback loop that brings forward acts of "Being-with". Yet, programs are still metaphors created to describe the world to us. They are used to describe the world, how and why it functions, but, because it is a metaphor, all it can do is be an approximation, a *simulacrum* of the world. We interact with it as if it is the world, but we are getting lost in the metaphor. We forget that the algorithm is created by us and assume that it is the law of nature. Even more so, we forget that the algorithm is created as a form of prescriptive language. It is based on commands that must be executed. They are written based on past behavior and try to predict future behavior from the past. This means that the device tries to limit how we see the world to a simple reflexive operation (CHUN, 2011). It wants everything done within it to be a mathematical operation. This still makes the Turing Machine a Metaphor Machine, it is just that its metaphor brings us back to a Pythagorean ideal of mathematical harmony with the universe. Yet, as a device of interaction, it still operates through a feedback loop and as such opens up space to a "Being-with". It cannot escape this even as an apparatus of communication.

We use a singular device as an apparatus of infinite possibility, a combinatory machine where meaning is not tied to content. Whereas analog devices were limited to specific tasks, the digital device has taken over the analog's function through the transformation of action into metaphor. As this relationship of device to meaning is broken, we are left with to decide on which the emphasis of our work must reside. Is it in the meaning or the form? Are these two considerations incompatible or can they be reconciled? If so, how? Again, what we find is that interaction requires a reaching out to another, be it human or mechanical. This means that such devices create a relationship with otherness, "Being-with", which creates experiences for the user that are outside the control of the program or device, while the program is designed to focus and limit the interaction to fit the ideology inherent in the program. The devices function as a relational apparatus although, inherent to the object, it is of excess value. But it is this excess which defines the reason for the

device and how it is used. It is because it has excess value that it keeps our interest in interacting with the device and allows it to have an ability to communicate to us intimately. As we develop new devices and applications for interaction and to present meaning to us, it is this tension between the “Being-with” and talking at that determines how we see the world we live in.

For media practitioners, this tends to put us in the place of wanting to create work that is deeply programmed in form expecting the content to be an excess to the form. We want to create works that prioritize relational experience over the merely informational. Technology pushes us to create conceptual works, because of the relationship of concepts to text and the grounding of media devices in conceptual texts (FLUSSER, 2000). While the nature of the feedback loop places us in a position which valorizes the ethical interdependency of a relationship of “Being-with” (FLUSSER 2011), we are pushed in two different directions and are expected to find a compromise.

7 Conclusion

A guiding compulsion of media is the desire to experience a presence beyond the self. This experience, grounded in a desire to encounter the sublime, is one that is centered on a “Being-with” which defines us through our interactions with others. While the devices developed may be programmed to push us to predetermined actions or conclusions, it is this relationship to being with another that still grounds it. Media practice in art, science and humanities museums, and even advertising, all utilize this fact. As new forms of technical display are developed, we need to understand how this idea defines what makes our works successful or just a tiresome exercise in programming.

REFERENCES

BARTHES, Roland. **Camera lucida: reflections on photography**. New York: Hill and Wang, 1981.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacra and simulation**. Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994.

BAUDRILLARD, Jean; Weibel, Peter; Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum. **Jean Baudrillard: Fotografien 1985-1998**, [9.1.-14.2.1999, Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, Graz] = Photographies = Photographs. Ostfildern-Ruit Germany. New York: Hatje Cantz, 1999.

BENJAMIN, Walter. **On photography**. Edited and translated by Esther Leslie. London: Reaktion Books, 2015.

BLANCHOT, Maurice. **Friendship**. Translated by Elizabeth Rottenberg. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1997.

CHUN, Wendy Hui Kyong. **Programmed visions: software and memory**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011.

ELKINS, James. **What photography is**. New York: Routledge, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Towards a philosophy of photography**. London: Reaktion, 2000.

FLUSSER, Vilém. **Into the universe of technical images**. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press; Bristol: University Presses Marketing, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Does writing have a future?** Introduction by Mark Poster, Translated by Nancy Ann Roth. Minneapolis, Minn.: University of Minnesota Press, 2011.

NEWHALL, Beumont. **The history of photography from 1839 to the present day**. New York: Museum of Modern Art, 1949.

STIEGLER, Bernard. *Technics and time*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1998.

TALBOT, William Henry Fox. **Pencil of nature** (1969 reproduction of the 1844 edition. ed.). [S.l.]: Da Capo, 1969.

ZIELINSKI, Siegfried. **Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means**. Foreword by Timothy Druckrey. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006.

ZIELINSKI, Siegfried; WAGNERMAIER, Silvia. **Variantology: on deep time relations of arts, sciences, and technologies**. Translated by Gloria Custance. Köln: W. König, 2005.

ŽIŽEK, Slavoj. **On belief (Thinking in Action)**. London; New York: Routledge, 2001.

Das coisas nascem coisas¹ sencientes

From things, things sencientes are born

Las cosas nacen de las cosas sencientes

Carlos Augusto Gottsfritz

Doutorando em Design da Universidade Anhembi Morumbi (Design, Arte e Tecnologia é uma das disciplinas). Professor de Design Digital e Design de Games da UAM.

Instituição: Universidade Anhembi Morumbi

E-mail: augusto@cormaya.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1764-0752>

Suzete Venturelli

Professora doutora titular da Universidade de Brasília, atua na Universidade Anhembi Morumbi desde 2018. Coordena o Media Lab / UAM. Bolsista de Produtividade em

Pesquisa do CNPq.

E-mail: suzeteventurelli@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0254-9286>

RESUMO:

Senciente significa a capacidade dos seres de sentir sensações e sentimentos, assim como, ter percepções conscientes do que os cerca e do que lhes acontece. Capaz de sentir ou perceber através dos sentidos, discute-se as seguintes questões: como por meio da arte e do design nos sentimos mais vivos, despertamos desejos e nos mostramos sencientes? Ou ainda, como o caráter de inerência entre o lado senciente e sensível, vidente e visível do sujeito designer_artista se relaciona com o mundo e suas coisas sencientes? O texto apresenta tendências do campo da arte e do design computacional de pesquisas sobre inteligência artificial, computação quântica e neuromórfica que interessam, no contexto da criatividade, pois envolvem sistemas vivos e maquímicos, numa perspectiva estética das relações que surgem no processo de criações poética.

Palavras-chave: *Senciência. Arte computacional. Design computacional. Artificial. Natural.*

GOTTSFRITZ, Carlos Augusto; VENTURELLI, Suzete. **Das coisas nascem coisas sencientes.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

ABSTRACT:

Sentient means the ability of beings to feel sensations and feelings, as well as to have conscious perceptions of their surroundings and what happens to them. Able to feel or perceive through the senses, the following questions are discussed: How through art and design do we feel most alive, arouse desires, and feel sentient? Or, how does the inherent character between the sentient and sensitive, seer, and visible side of the designer_artist subject relate to the world and its sentient things? The text presents trends in the field of art and computational design of research on artificial intelligence, quantum and neuromorphic computation that matters in the context of creativity, as they involve living and machinic systems, in an aesthetic perspective of the relationships that arise in the process of poetic creations.

Keywords: *Sentience. Computational Art. Computational Design. Artificial. Natural.*

RESUMEN:

Sentir significa la capacidad de los seres de sentir sensaciones y sentimientos, así como de tener percepciones conscientes de lo que les rodea y de lo que les sucede. Capaz de sentir o percibir a través de los sentidos, se discuten las siguientes preguntas: ¿cómo a través del arte y el diseño nos sentimos más vivos, despertamos deseos y nos mostramos sensibles? O, ¿cómo se relaciona el carácter inherente entre el lado sensible y el sensible, el lado de la vista y el lado visible del sujeto diseñador_artista con el mundo y sus cosas sensibles? El texto presenta las tendencias en el campo del arte y el diseño computacional de la investigación sobre la inteligencia artificial, la computación cuántica y la neuromórfica que son de interés, en el contexto de la creatividad, porque implican sistemas vivos y de maquinaria, desde una perspectiva estética de las relaciones que surgen en el proceso de las creaciones poéticas.

Palabras clave: *Sentido. Arte computacional. Diseño computacional. Artificial. Natural.*

Artigo recebido em: 14/10/2019
Artigo aprovado em: 11/03/2020

1 Introdução

René Descartes percebia os animais como máquina, e pode-se dizer que recorria ao conceito de senciente para distinguir a capacidade de pensar (razão) da capacidade de sentir (senciência), considerando somente os humanos. Ele defendia a prática, atualmente, conhecida como viviseção e o método experimental com cobaias, reduzindo animais a simples autômatos cujos comportamentos seriam vegetativos. Entretanto, essa distinção entre humanos e animais passou a ser questionada por outros filósofos, como Voltaire. Foi necessário que a humanidade mergulhasse na formatação moral da tradição cultural para entender por que tratamos os animais como máquinas e como coisas. O filósofo Voltaire levantou a seguinte questão:

É só por eu ser dotado de fala que julgas que tenho sentimento, memória, ideias? Algumas criaturas bárbaras agarram o cão que excede o homem no sentimento de amizade, pregam-no numa mesa, dissecam-no vivo ainda, para te mostrarem as veias mesentéricas. Encontra nele todos os órgãos da sensação que existem em ti. Atreves-te agora a argumentar, se és capaz, que a natureza colocou todos estes instrumentos do sentimento animal, para que ele não possa sentir? Dispõe de nervos para manter-se impassível? Que nem te ocorra tão impertinente contradição da natureza (VOLTAIRE, 1764, p. 48).

Atualmente, em função de novas perspectivas tecnológicas nas quais estamos criando máquinas e coisas com a possibilidade de simular inteligência, surge a possibilidade de nascimento de uma nova espécie e, portanto, de relação, que pode nos levar em pouco tempo a interagirmos e nos envolvermos emocionalmente, com “coisas” sencientes.

O conceito de senciência nas máquinas envolve a evolução, no sentido darwinista, e a performance de processamento delas. Hans Moravec (2000) diz que, em breve, um computador simulará o cérebro humano. Nesse momento, para o autor, os robôs se tornarão tão inteligentes quanto nós. Então eles nos substituirão como a forma dominante de vida na Terra. Mas não fiquem preocupados, afirma ele – os robôs vão nos amar. Na literatura, com Issac Asimov, até já se estabelecem as três leis primordiais:

- 1ª lei: um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal.

- 2ª lei: um robô deve obedecer às ordens que lhe sejam dadas por seres humanos exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a primeira lei.
- 3ª lei: um robô deve proteger sua própria existência desde que tal proteção não entre em conflito com a primeira ou segunda leis.
- Mais tarde Asimov acrescentou a “lei zero” acima de todas as outras: um robô não pode causar mal à humanidade ou, por omissão, permitir que a humanidade sofra algum mal.

No entanto, teremos outro problema que a inteligência artificial se deparará, em breve, pois não haverá energia suficiente para processar a máquina digital. A teoria de Moravec não se concretizará no contexto dos computadores digitais. Serão precisas outras tecnologias.

2 Inteligência artificial e a modelagem senciente

No livro *Modelagem senciente*, de Paulo Sasaki (2007) e na tese *Artelligent*, de Francisco de Paula Barretto (2017), a expressão “inteligência artificial” se refere ao desenvolvimento de sistemas dotados dos processos intelectuais característicos dos humanos, como a habilidade de raciocinar, descobrir significados, generalizar ou aprender a partir de experiências passadas. Ainda na Psicologia, segundo os mesmos estudos dos autores, a inteligência humana não se caracteriza por somente um aspecto, mas pela combinação de diversas habilidades. As pesquisas em inteligência artificial têm focado, principalmente, nos seguintes componentes da inteligência: aprendizado, raciocínio, resolução de problemas, percepção e o uso da linguagem.

Para Sasaki (2007), a *Modelagem senciente* é uma proposta para um novo paradigma em inteligência artificial. Significa criar programas que, apesar de se especializarem em áreas diferentes, possuem aspectos funcionais que os distinguem como entidades. As especializações acontecem, posteriormente, em áreas específicas, exatamente como se passa conosco ao aprendermos, por exemplo, uma profissão. Para o autor:

De maneira análoga às formas de vida biológica, programas sencientes baseiam-se numa estrutura sensorial, a qual lhes permite “saborear” o mundo ou a realidade conforme lhes é apresentada. Sobre suas aptidões sensoriais agem camadas de

identificação, semiótica (significação), cognitivas, analíticas, etc. Cada camada, operando independentemente sobre as informações coletadas e processadas pela “anterior” ou “inferior”, obtém conclusões mais sofisticadas, aproximando-se, a cada passo ou camada, do nível de comunicação e reações conscientes (SASAKI, 2007, p. 8).

Sasaki diz que a modelagem senciente postula e toma por base o conceito de que a racionalidade, assim como todas as formas consideradas como expressões de inteligência, não é distinta da emocionalidade simples, como a compartilhada com primatas, ou reações instintivas, mas corresponde a evolução da mesma emoção. Consequentemente, a consciência da máquina talvez não seja a mesma que entendemos agora, mesmo quando as coisas se tornaram sencientes, pois dependerá de sua evolução natural.

Contudo, enquanto isso não ocorre plenamente, dentre as atuais pesquisas nesse campo, destaca-se o projeto Blue Brain Project, que é uma iniciativa suíça de pesquisa cerebral, liderada pelo professor Henry Markram (2019). O objetivo do projeto Blue Brain é reconstruir e realizar simulações digitais biologicamente detalhadas do cérebro dos roedores e, finalmente, do cérebro humano. Compreender o cérebro é um dos maiores desafios de Big Data que temos hoje. Após anos de teoria e experimentação, a simulação é a fase evoluída de muitas áreas das ciências e da engenharia. A neurociência de simulação é fundamental para entender o cérebro como um sistema complexo de múltiplas escalas.

3 Singularidade tecnológica: computação quântica e neuromórfica

Singularidade é o termo adotado por uma série de pensadores que entendem que o momento no qual a máquina passará a ter consciência será um momento único. O conceito está relacionado com os avanços de estudos sobre processamento da inteligência humana para gerar sistemas dotados de uma superinteligência que ultrapassaria toda a inteligência humana.

O termo foi sugerido, em 1950, por John von Neumann e advém dos estudos científicos associados à aceleração tecnológica que causam mudanças profundas no modo de vida humana. Participa da elaboração da teoria da Singularidade, o engenheiro Raymond Kurzweil (2019), que se tornou diretor de Engenharia do Google, da Research no Google – liderando uma equipe que desenvolve

o campo da inteligência de máquina e de linguagem natural. Ele prevê que a Singularidade ocorrerá em 2045, quando um único computador será mais inteligente que a humanidade inteira. Mas, a tecnologia digital não será suficiente para emular o cérebro humano. Esse fato, faz como que as pesquisas busquem soluções nas pesquisas da computação quântica e neuromórfica.

No âmbito dos estudos de física quântica está a pesquisa de computação quântica e nessa escala, por exemplo, objetos computacionais podem ser encontrados simultaneamente em vários estados. Explorando esse princípio, um computador quântico tem possibilidades muito mais amplas que um modelo clássico. Atualmente, contamos com algumas iniciativas, visando alcançar essa possibilidade, dentre elas estão as iniciadas pelas empresas Google, Microsoft e Intel, que estão investindo para desenvolver essa tecnologia. No mercado, há *startups* que já ocupam parte desse espaço, tais como a Rigetti Computing, Zapata Computing e a D-Wave Systems Inc., que produz e comercializa computadores quânticos, e os clientes mais famosos são o próprio Google e a Nasa. A capacidade desses computadores quânticos, diferentemente da forma linear e individualizada que os computadores atuais, têm para resolver questões, possibilita que cada questão possa obter todas as respostas de modo mais rápido e simultaneamente.

Na computação neuromórfica, os sistemas de computação atuais têm um processador central (chamado de CPU) que executa a lógica, uma unidade de memória, sistema de armazenamento permanente e dispositivos de entrada e saída. Esses sistemas são inspirados em cérebro humano e contam com unidades coexistentes de processamento e memória. Basicamente no cérebro, as sinapses tanto computam quanto armazenam informações e estabelecem a arquitetura neuromórfica (KELEMEN, 2007), a memória tem que desempenhar um papel mais ativo na computação. A arquitetura neuromórfica explora o estado dinâmico do dispositivo de memória para executar cálculos computacionais na própria memória, similar ao modo como a memória e o processamento do cérebro são feitos.

Para Kelemen (2007), ao citar o pensamento de Marvin Minsky, afirma que já lidamos, hoje, com computação emocional e damos personalidade e emoções aos computadores e às coisas. Muito provavelmente, as coisas que vão nascer dessa tecnologia não serão como as máquinas atuais, que executam cada ação de acordo com uma instrução específica. As coisas serão programadas com uma lógica caótica, como os computadores neuromórficos permitirão, que formulará um novo

procedimento para resolver cada novo problema. Ainda assim, nunca teremos a mesma resposta duas vezes, pois se aproximam do nosso modo de processar informações no qual diferenças no equilíbrio químico do nosso cérebro nos fazem mudar as nossas respostas de acordo com a situação. Poderemos, então, reproduzir esse sistema com computadores neuromórficos. A previsão é de que viveremos em um mundo interessante em que alguns de nossos amigos serão pessoas e outros, programas de computadores e onde será completamente viável a existência da emoção “artificial” em coisas sencientes. Serão amizades genuínas, porque as coisas terão uma consciência e uma personalidade autênticas e não serão mais apenas peças computacionais estéreis.

4 Design_arte e computação quântica

A obra *Quantum Gardem*, de Robin Baumgarten (2019), é um objeto interativo (senciente?) que visualiza o processo quântico Stimulated Raman Adiabatic Passage (STIRAP). A peça utiliza 228 anéis de neopixel com 16 LEDs cada. Dentro de cada anel, há um batente de porta elástico que, quando tocado, gera efeitos de fractal. Ele usa três placas Teensy 3.2 e um PC executando um *script* Python para simular um problema quântico. A obra está conectada à Quantum Black Box, um dispositivo de *software* desenvolvido por físicos quânticos. Quando as pessoas tocam as fontes, elas não estão apenas fazendo com que padrões de luz aconteçam, eles estão gerando insumos que serão processados pela Quantum Black Box e usados para ajudar a resolver um importante problema de pesquisa científica.

Esse é um projeto, esclarece o artista, de ciência cidadã no qual todos podem contribuir para resolver um problema de pesquisa em física quântica de importância crucial para o surgimento de tecnologias quânticas. O projeto é uma colaboração entre a Universidade de Turku, a Escola de Ciências e a Escola de Artes, Design e Arquitetura da Universidade de Aalto e é patrocinado pelo Centro de Engenharia Quântica (CQE). Tecnicamente, a Quantum Black Box simula um problema de controle otimizado complexo e dependente do tempo, que é um dos principais ingredientes para a realização de um protótipo lógico quântico – a base de um computador quântico.

O autor relata que o problema que querem resolver é muito simples: imagine que você tem três copos alinhados em uma mesa, um dos quais, digamos o esquerdo, está cheio de água e você quer que todos os copos tenham água. A única regra determina que a água pode ser derramada apenas uma vez para o copo vizinho mais próximo. No mundo clássico, a estratégia para resolver esse problema é primeiro derramar a água para o copo vizinho mais perto e depois para o outro que está alinhado, por exemplo à direita. Infelizmente, quando as regras da física quântica estão em jogo, as coisas são um pouco diferentes. Se você aplicar a estratégia “clássica” ao equivalente quântico, na maioria das vezes, acabará com a água no meio ou, pior ainda, no outro copo mais distante. Por quê? Isso se deve ao fato de um fluido quântico sofre interferências de si mesmo, o que pode eventualmente impedir que o fluido termine no copo correto. Qual é a melhor estratégia então? A má notícia é que isso não é conhecido. Por esse motivo, esse problema ainda é muito estudado por pesquisadores de todo o mundo. Esse é o problema quântico que a obra *Jardim quântico* está ajudando a responder.

O *Jardim quântico*, além de ser uma coisa interativa, coleta dados que serão usados para lançar luz sobre esse problema que está intimamente relacionado à implementação de simuladores quânticos. A cada toque dos visitantes, o *Quantum Garden* coleta os sinais de todas as fontes tocadas, converte-os nos parâmetros do problema, executa uma simulação e exibe a solução.

A proposta Quantum de Rejane Cantoni e Itaú Cultural (2019), com equipe liderada por Marcos Cuzziol, apresenta uma instalação, como uma espécie de simulador de realidade quântica – instalada num longo corredor onde as sombras dos visitantes são decompostas em partículas que se comportam de acordo com alguns princípios da física quântica, durante a exposição *Consciência Cibernética*, em 2019, no espaço expositivo do Itaú Cultural, em São Paulo. Sobre a obra, Rejane Cantoni (2019) relata, durante uma visita guiada, que a obra operará sobre duas regras quânticas: a superposição de estados, uma coisa pode estar em dois lugares ao mesmo tempo, passado, presente e futuro que estão de certa forma em camadas, sobrepostas e a outra ideia que é do *entanglement* [entrelaçamento], das silhuetas simuladas na instalação que podem, em algum momento, associar-se e se entrelaçar. Quer dizer que o que uma silhueta fizer a outra passará a fazer.

Enquanto a computação quântica se consolida, a computação digital traz sonoridades diferentes e experimentais. *Deep Learning* na arte sonora – *sound design* ou ainda no processamento da música e automatização, por exemplo, no processo de masterização, no qual o *software* CloudBounce é declaradamente uma plataforma totalmente automatizada que parece integrar o aprendizado de máquina que faz parte da escuta da máquina.

Ao usar métodos baseados em *Deep Learning*, cientistas de dados, assim como *data* artistas (VENTURELLI; ALMEIDA, 2018) têm conseguido ótimos resultados em diferentes aplicações (visão computacional, reconhecimento de voz e processamento de linguagem, especialmente).

Sobre a inteligência artificial, Hans Moravec alerta que, em pouco tempo, as coisas serão mais espertas e poderosas e nós nos tornaremos menos relevantes no que diz respeito ao futuro do planeta. Um grande problema é que as pessoas não dão muito valor ao mundo das máquinas e elas não se importarão conosco também, o que poderá gerar um conflito de espécies. Para Hans Moravec, não parece uma ideia muito boa desenvolver aparelhos superinteligentes e criar uma enorme diferença entre as nossas capacidades e as delas.

No contexto da sensibilidade estética, as coisas sencientes permeiam também as ideias de propostas de *design* e suas interfaces gráficas. Por exemplo, como a inteligência artificial, seus *bots* que agem no sistema computacional da interface entre humanos e máquinas.

Ao analisar a área do Front-End, o desenvolvedor Yu Shengjie, pertencente ao Alibaba, a maior plataforma de negócios B2B do mundo, é taxativo: todos os departamentos relacionados ao desenvolvimento de serviços *on-line* (SHENGJIE, 2018) tendem a trabalhar de maneira sinérgica. A integração de serviços como computação em nuvens, visualização de dados (2D e 3D), dispositivos inteligentes e internet será fortalecida com a evolução constante da inteligência artificial, permitindo novas possibilidades, tanto para o desenvolvedor que se comunica com seu emaranhado de códigos, quanto para o designer que se apoia na abordagem visual com seus esboços.

Em um artigo de Benjamin Wilkins, tecnologista em *design* do Airbnb, sua demonstração do auxílio que a inteligência artificial propõe no *design* é deveras impressionante. Nos próximos anos (WILKINS, 2017), a tecnologia emergente permitirá que os *designers* projetem novos produtos de maneira intuitiva, eliminando processos extenuantes na etapa de desenvolvimento. Em seu

exemplo, a equipe de Wilkins desenvolveu um protótipo (fig. 1) que classifica um conjunto complexo de símbolos utilizados para a criação de *wireframes* para interfaces digitais. Após o designer esboçar, em uma folha de papel, os principais elementos da interface, bem como sua hierarquia informacional, o sistema se encarrega de coletar os dados imagéticos do papel por meio de uma *webcam*, e a inteligência artificial inicia um processo de tradução da representação visual – com uma tolerância para falhas – para renderizar o resultado final por meio de uma programação que surge a partir da leitura dos esboços do profissional. Tal abordagem deve ser acompanhada de perto, pois representa um marco para os novos *workflows* que podem ser experimentados no desenvolvimento de produtos digitais por meio de abordagens mais analógicas graças ao artefato tradutor.

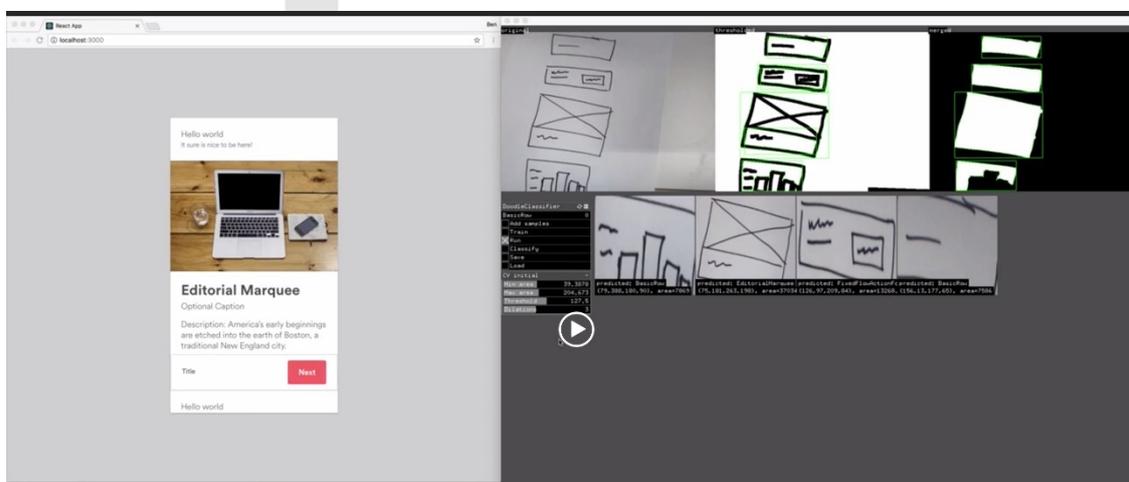


Fig. 1 – Interface de tradução do esboço para o desenvolvimento de interface – Airbnb design.
Fonte: WILKINS, 2017.

5 Machine Learning: quanto maior o conjunto de dados mais precisos eles se tornam

O aprendizado de máquina (ML) (SHALEV-SHWATZ; BEN-DAVID, 2019) é um campo da ciência da computação que estuda algoritmos e técnicas para automatizar soluções para problemas complexos difíceis de programar usando métodos de programação convencionais. Segundo Shalev-Shwatz e Ben-David (2019), o método de programação convencional consiste em duas etapas distintas: a partir de uma especificação dada para o programa (ou seja, o que o programa deve fazer ou não), o primeiro passo é criar um *design* detalhado, ou seja, um conjunto fixo de

etapas ou regras para resolver o problema. O segundo passo é implementar o *design* detalhado como um programa em uma linguagem de computador. Conforme citam os autores, essa abordagem pode ser desafiadora para muitos problemas do mundo real, para os quais a criação de um projeto detalhado pode ser bastante difícil, apesar de uma especificação clara. Um exemplo é a detecção de caracteres manuscritos em uma imagem.

Os algoritmos de ML (SHALEV-SHWATZ; BEN-DAVID, 2019) podem resolver muitos desses problemas difíceis de maneira genérica. Esses algoritmos não exigem um *design* explicitamente detalhado. Em vez disso, eles aprendem basicamente o *design* detalhado de um conjunto de dados rotulados (ou seja, um conjunto de exemplos que ilustram o comportamento do programa). Em outras palavras, eles aprendem com os dados. Quanto maior o conjunto de dados mais precisos eles se tornam. O objetivo de um algoritmo de ML, para os autores, é aprender um modelo ou um conjunto de regras de um conjunto de dados rotulado para que ele possa prever corretamente os rótulos dos pontos de dados (por exemplo, imagens) que não estão no conjunto de dados.

Segundo os autores, os algoritmos apresentam mais precisão do que as regras criadas pelo homem, uma vez que os algoritmos consideram todos os pontos de dados em um conjunto de dados sem qualquer viés humano, devido ao conhecimento prévio. A pesquisa nesse campo fez progressos lentos e constantes até meados dos anos 2000, após esse período o avanço na área acelerou rapidamente. As razões para esses avanços incluem: disponibilidade de uma grande quantidade de dados devido à internet, como grandes conjuntos de dados de imagens; disponibilidade de grandes quantidades de energia computacional suportada por grande memória e espaço de armazenamento e algoritmos aprimorados que são otimizados para grandes conjuntos de dados.

Alguns dos avanços mais importantes (SHALEV-SHWATZ; BEN-DAVID, 2019) se relacionam ao reconhecimento de fala, ou seja, a capacidade de reconhecer a fala e convertê-la em texto. Esse foi um problema difícil de resolver na tradução de idiomas – assim como entender e formar construções de idiomas sem treinamento formal em gramática tal como uma criança aprendendo sua língua materna. Tudo isso resultou em um enorme aumento na precisão da tradução em comparação com métodos anteriores bem como outros estudos sobre veículos sem motorista – a capacidade de

navegar no veículo sem intervenção humana. Isso requer vários recursos habilitados pelo progresso recente de *Machine Learning*, incluindo a percepção na identificação e rastreamento de objetos estáticos e em movimento.

6 Diferença entre métodos e aplicação na criação de imagens e de objetos

Destacamos que a rede neural, como modo de se implementar sistemas de inteligência artificial, organiza algoritmos em camadas de modo, que podem aprender e tomar decisões inteligentes por conta própria (KURZWEIL, 1999). No aprendizado de máquina, as decisões são tomadas com base apenas no que aprendeu. Modelos/métodos ou aprendizados de aprendizado de máquina podem ser de dois tipos aprendizados: supervisionados e não supervisionados (SHALEV-SHWATZ; BEN-DAVID, 2019).

Como campos complementares a IA existe há mais de seis décadas e passou por alguns ciclos de altos e baixos, durante esse período. A IA sempre mostrou muitas promessas; no entanto, quando a promessa não se concretizou, era frequentemente seguida por um ciclo de desânimo. Durante os ciclos de buscas, o interesse pela IA diminuiu (menos fundos para pesquisas etc.). O último ciclo de buscas foi no final dos anos 1980 até final dos anos 1990 (KURZWEIL, 1999).

No contexto de pesquisa em *design* e arte, destacamos que o interesse perpassa por alguns campos como da imagem generativa (fig. 2), dos *games*, do *design* de objetos, das interfaces gráficas, entre outros campos criativos.



Fig. 2 – Imagem generativa Árvores crescem e fluídos estão visíveis como onda. Autora Suzete Venturelli (primeira versão 2013 – segunda versão 2019, implementado em Java Script/Processing).

Fonte: Suzete Venturelli

Na imagem generativa, por exemplo, é composta por algoritmos de fluidos e de fractais para gerar imagens orgânicas como árvores e também provoca, a cada reinício do *software*, novos padrões, que surgem e jamais são os mesmos. Na criação da imagem generativa, nesse caso, busca-se inspiração no mundo natural. Ordem e caos, simplicidade e complexidade, geométrico e orgânico, não estão necessariamente em extremos opostos de um espectro. Eles são simbióticos, entrelaçado e muitas vezes simula-se o caos. Cria-se o imprevisível.

O algoritmo dos fractais implementado tem como referência os algoritmos estudados por Daniel Shiffman para simular árvores computacionais, como a seguir detalhado na figura 3:

1. Draw a line.
2. At the end of the line, (a) rotate to the left and draw a shorter line and (b) rotate to the right and draw a shorter line.
3. Repeat step 2 for the new lines, again and again and again.

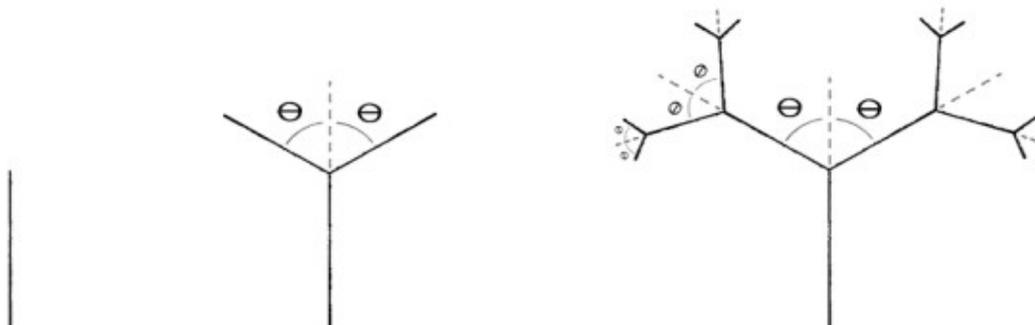


Fig. 3 – Algoritmo de Daniel Shiffman - Livro *Nature of Code*.
 Fonte: SHIFFMAN, Daniel. *Nature of Code*.

Citamos, no contexto da vida artificial, a tese de Marília Bergamo que apresenta como um dos resultados o sistema poético *A Memory Garden* (2015), que pode ser instalado em celulares, tablets e computadores (fig. 4). O modelo conceitual do *design* do sistema é composto por agentes, como desenhos de plantas, que são portadoras de um comportamento autônomo reativo e cognitivo. Percebe-se, quando interagimos com o sistema, que ocorre uma troca de informações também entre as plantinhas e o ambiente. A autora cita que “o ambiente repassa informações locais sobre suas condições, o agente permite que outros obtenham um grau um pouco mais amplo do meio e, portanto, tomam decisões reativas ou cognitivas mais eficientes ao seu objetivo” (BERGAMO, 2015, p. 96). O modelo conceitual determina, segundo Bergamo, que as plantas são agentes – autônomos computacionais – e sua estrutura genética são memórias humanas que determinam a estrutura formadora da entidade. Os agentes também possuem capacidade de locomoção virtual e mutação genética e são sistemas que avançam a pesquisa sobre as coisas sencientes que ainda nascerão num futuro breve. Destacamos que sua pesquisa tem forte influência de Simondon (1958), que define que um ser tecnológico é um ser dinâmico, que possui estruturas internas em constante evolução, e são essas estruturas internas dinâmicas que permitem que objetos tecnológicos sejam dinâmicos. A cultura deve incorporar, como cita Simondon, os seres técnicos como forma de conhecimento.

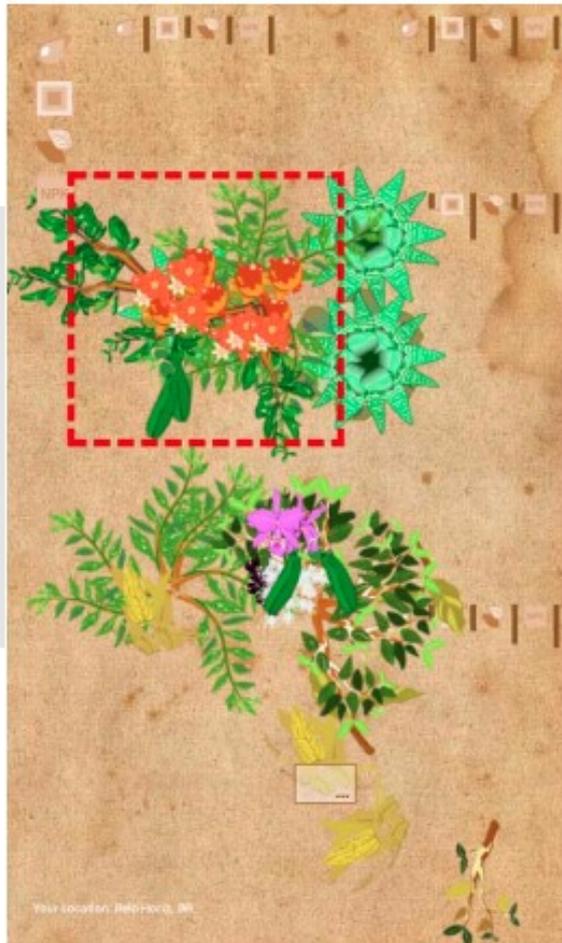


Fig. 4 – A Memory Garden de Marília Lyra Bergamo, 2015.

Fonte: BERGAMO, Marília Lyra. *Interação sistêmica em arte computacional evolutiva: A Memory Garden, uma proposta prática e teórica estética*, 2015.

A aplicação dos estudos sobre ML e IA também ocorre no campo do desenvolvimento de *games* procedurais que são intitulados como Mind Game (STTAT, 2019). O Mind Game é projetado para avaliar o estado psicológico jogadores e muitas vezes apresenta, para eles, situações impossíveis para testar sua reação diante de uma derrota inevitável. No entanto, o jogo também é procedural, gerando ambientes e situações dinamicamente, e permite que os jogadores realizem qualquer ação tanto em um mundo virtual quanto no mundo real. Além disso, responde ao estado emocional e psicológico de seus jogadores, adaptando-se e respondendo ao comportamento humano e evoluindo com o tempo. O gênero Mind Game recorre às memórias do jogador para gerar mundos adaptados ao passado.

7 Conclusão

Este artigo se concentrou na ideia de que um dia das coisas nascerão coisas sencientes. Procurou mostrar as previsões sobre a Singularidade, assim como apresentou do ponto de vista do *design* e da arte, como está sendo implementado os algoritmos, desde os algoritmos genéticos, implementados com computadores digitais que recorrem aos computadores quânticos e seus outros processos como o *Machine Learning*. Alguns *cases* que permeiam a área do *design* digital foram apresentados para demonstrar que tais tentativas são primordiais para a formação de uma nova paisagem virtual, que não só promove quebras de fronteiras para facilitar o papel criador do ser humano, mas abraça a integração entre os meios disponíveis sem abandonar a miríade de dados que a inteligência artificial se alimenta.

REFERÊNCIAS

BARRETTO, Francisco de Paula. **Artelligent: arte, inteligência artificial e criatividade computacional**. 2016. 150 f. Tese (Doutorado em Arte) – Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <http://repositorio.unb.br/handle/10482/21598>. Acesso em: 30 mar. 2016.

BAUMGARTEN, Robin. How Does It Work? **quAntum gArden**. Disponível em <https://quantumgarden.net/how-does-it-work/>. Acesso em: 9 jun 2019.

BERGAMO, Marília Lyra. **Interação sistêmica em arte computacional evolutiva: A-Memory Garden, uma proposta prática e teórica estética**. 2015. 180 f. Tese (Pós-Graduação em Arte) – Universidade de Brasília, Brasília, 2015. Disponível em: http://repositorio.unb.br/bitstream/10482/18888/1/2015_MariliaLyraBergamo.pdf. Acesso em: 2 jun. 2019.

CANTONI, Rejane. **Visita guiada na Exposição Consciência Cibernética 2019 para estudantes da Universidade Anhembi-Morumbi**. Itaú Cultural, junho 2019.

CUZZIOL, Marcos. **Visita guiada na Exposição Consciência Cibernética 2019, para estudantes da Universidade Anhembi-Morumbi**. Concepção e realização Itaú Cultural – Conceito Marcos Cuzziol, 2019.

DESCARTES, René. Discours de la Méthode (1637): Ve partie. Oeuvres et lettres, La Pléiade. **ac-grenoble**. p. 164-165. Disponível em: <http://www.ac-grenoble.fr/PhiloSophie/logphil/textes/textesm/descar1m.htm>. Acesso em: 5 dez. 2018.

KELEMEN, Joseph. From Artificial Neural Networks to Emotion Machines with Marvin Minsky. **Acta Polytechnica Hungarica**, Czech Republic, v. 4, n. 4, p. 5-16, 2007. Disponível em https://www.uni-obuda.hu/journal/Kelemen_12.pdf. Acesso em: 15 set. 2019.

KURZWEIL, Raymond. **Kurzweil: accelerating intelligence**. Disponível em <https://www.kurzweilai.net/>. Acesso em: 13 fev. 2019.

_____. **The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence**. New York: Viking, 1999.

MARKRAM, Henry. Blue Brain Project. **EPLF**. Disponível em: <https://www.epfl.ch/research/domains/bluebrain/>. Acesso em: 15 set. 2019.

MORAVEC, Hans. When Will Computer Hardware Match the Human Brain. **Journal of Evolution and Technology**, Pittsburgh, v. 1, p. 1-12, 1998. Disponível em: <https://jetpress.org/volume1/moravec.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2000.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

PEARSON, Ian. A vez do homem ciberneticus. **Super Interessante**. 31 out. 2000. Disponível em: <https://super.abril.com.br/ciencia/a-vez-do-homo-ciberneticus/>. Acesso em: 12 dez. 2019.

SASAKI, Paulo. **Modelagem Senciente**: Um estudo sobre Inteligência Artificial. São Paulo: [s.n.], 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/7363778/Modelagem_Senciente_-_Um_estudo_sobre_Intelig%C3%Aancia_Artificial. Acesso em: 15 abr. 2019.

SHALEV-SHWATZ, Shai; BEN-DAVID, Shai. **Understanding Machine Learning**: From Theory to Algorithms. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2014. Disponível em <https://www.cs.huji.ac.il/~shais/UnderstandingMachineLearning/understanding-machine-learning-theory-algorithms.pdf>. Acesso em: 1 abr. 2019.

SHENGJIE, Yu. **A Glimpse into the Future of Front-End Engineering**. **Medium**, 2018. Disponível em: <https://medium.com/hackernoon/a-glimpse-into-the-future-of-front-end-engineering-21bbebfc7008>. Acesso em: 12 out. 2019.

STTAT, Nick. How Artificial Intelligence Will Revolutionize the Way Video Games Are Developed and Played. **The Verge**, 6 mar. 2019. Disponível em <https://www.theverge.com/2019/3/6/18222203/video-game-ai-future-procedural-generation-deep-learning>. Acesso em: 7 out. 2019.

SIMONDON, Gilbert. **On the Mode of Existence of Technical Objects**. Paris: Editions Montaigne, 1958. Disponível em <http://dephasage.ocular-witness.com/pdf/SimondonGilbert.OnTheModeOfExistence.pdf>. Acesso 13 set. 2019.

VENTURELLI, Suzete; ALMEIDA, Marcilon. O visível do invisível data art e visualização de dados. **ARS**, São Paulo, v. 17, n. 35, p. 203-214, 12 maio 2019. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/152451>. Acesso 03 set. 2019.

VOLTAIRE. Bêtes. Dictionnaire Philosophique. **Gallica**, 1764. Disponível em: <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8626129s/f11.image>. Acesso em: 15 jun. 2019.

WILKINS, Benjamin. Sketching Interfaces: Generating code from low fidelity wireframes. **Airbnb**, 2017. Disponível em: <https://airbnb.design/sketching-interfaces/>. Acesso em: 12 out. 2019.

NOTAS

1 O título deste artigo se inspira no livro de Bruno Munari, intitulado *Das coisas nascem coisas* (1998), e procura, neste texto, apresentar uma abordagem teórica na qual a senciência como característica de humanos e não-humanos, estender-se-á aos objetos, quando eles, conscientemente, sentirão sensações e sentimentos.

A autonomia em obras dotadas de inteligência artificial

Autonomy in works endowed with artificial intelligence

Autonomía en las obras dotadas de inteligencia artificial

Nikoleta Tzvetanova Kerinska

Artista e professora de Arte, formada pela Academia de Belas Artes, Sofia-Bulgaria, com Mestrado em Arte e Tecnologia da Imagem - Unb, e doutorado em Artes Plásticas, Estética e Ciências da Arte pela Universidade de Paris I Panthéon-Sorbonne. Sua pesquisa e produção artística têm como foco o uso da linguagem natural e da inteligência artificial na arte.

Instituição: Universidade Federal de Uberlândia

E-mail: nkerinska@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5486-1381>

RESUMO:

Este artigo propõe uma reflexão sintética sobre o conceito de autonomia, desenvolvido a partir de seus fundamentos filosóficos e científicos, e, em seguida examinado na perspectiva da arte. Como objeto de estudo são tomadas duas obras: Oscar de Catherine Ikam e Louis Fléri, e PostPoète de Léopold Dumont. Partimos da constatação de que, o uso de inteligência artificial e de tecnologia de ponta em arte produz obras singulares e complexas, consideradas como conquistas dos avanços científicos recentes. Em seguida, demonstraremos que no plano da cultura, elas dialogam com ideias que perpetuam o imaginário humano desde a antiguidade, e que já inspiraram diversas obras pictóricas e literárias.

Palavras-chave: *Autonomia. Inteligência artificial. Arte.*

ABSTRACT:

This article proposes a synthetic reflection on the concept of autonomy, developed from its philosophical and scientific foundations, and then examined in the perspicacity of art. Two

works are taken as object of study: Oscar by Catherine Ikam and Louis Fléri, and PostPoète by Léopold Dumond. We start from the realization that the use of artificial intelligence and state-of-the-art technology in art produces singular and complex works, considered as achievements of recent scientific advances. However, we will show that at the cultural level, they dialogue with ideas that perpetuate the human imagination since antiquity, and that have already inspired several pictorial and literary works.

Keywords: *Autonomy. Artificial intelligence. Art.*

RESUMEN:

Este artículo propone una reflexión sintética sobre el concepto de autonomía, desarrollada a partir de sus fundamentos filosóficos y científicos, y luego examinada en la perspicacia del arte. Se toman dos obras como objeto de estudio: Oscar de Catherine Ikam y Louis Fléri, y PostPoète de Léopold Dumond. Partimos de la constatación de que el uso de la inteligencia artificial y la tecnología de punta en el arte produce obras singulares y complejas, consideradas como logros de los recientes avances científicos. Sin embargo, mostraremos que en el plano cultural, dialogan con las ideas que perpetúan la imaginación humana desde la antigüedad y que ya han inspirado varias obras pictóricas y literarias.

Palabras-clave: *Autonomía. Inteligencia artificial. El arte.*

Artigo recebido em: 15/10/2019
Artigo aprovado em: 11/03/2020

1 Introdução

Este artigo propõe uma reflexão sintética sobre o conceito de autonomia, considerado como característica fundamental das obras artísticas dotadas de inteligência artificial. Algumas ideias aqui apresentadas dialogam com a minha tese de doutorado defendida na Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne (2014), cujo tema de estudo é o uso de técnicas de inteligência artificial em projetos de arte. Segundo a hipótese dessa tese, o uso de inteligência artificial na arte implica o surgimento de uma categoria artística inédita, que se destaca pela complexidade e pela plasticidade de seus princípios interativos. Para demonstrar isto, após a análise de um *corpus* de obras, é desenvolvida uma definição, que contempla esses projetos, ponderando suas propriedades e especificidades.

Dois projetos artísticos, que fazem uso de inteligência artificial foram escolhidos como objeto do presente estudo: o primeiro é o projeto Oscar de Catherine Ikam e Louis Fléri (primeira versão desenvolvida entre 2005-2008), e, o segundo é PostPoète de Léopold Dumont (publicado pela primeira vez on-line em 2010). Sua escolha se deu em função do interesse que esses projetos apresentam: eles simulam a inteligência humana de formas distintas, motivando uma reflexão ao mesmo tempo estética e crítica. Ao longo desse texto, será usada a denominação 'obras dotadas de inteligência artificial' para designar as realizações artísticas analisadas.

Inicialmente, é apresentado o contexto histórico, que permite visualizar essas obras num plano cultural mais amplo, relevando suas aspirações num plano ontológico, e, resgatando uma perspectiva cronológica dessa temática no campo da arte. Em um segundo momento, é feita uma análise das obras estudadas, visando a compreensão de seu funcionamento, e suas peculiaridades estéticas. Em seguida, é abordado e examinado o conceito de autonomia, na perspectiva das obras dotadas de inteligência artificial. Por fim, como conclusão são colocadas algumas constatações, evocando seu significado em uma teia de relações interdisciplinares.

2 Um sonho antigo

O ‘artificial’, entendido como algo produzido pela técnica e pela atividade humana, e não pela natureza, é ao mesmo tempo um estigma e um ardor, que marca o nascimento da arte. Reconhecemos nas obras-primas do gênio artístico, o desejo intenso de moldar da matéria bruta algo artificial capaz de atingir o sublime – é esta paixão, que define a determinação extrema da arte, seu objetivo maior. Em cada artista vive um Pigmalião, que sonha com a criação de uma Galatéia. Galatéia, resultado da perfeição e da maestria da mão do artista, é por excelência a obra-prima, cuja origem artificial é submersa pela sublimação, que ela provoca.

No seu livro *Robots & Avatars*, Jean-Claude Heudin (2009) evoca o mito do Ovídio, que conta a história de Pigmalião e Galatéia como um dos mitos fundadores da cultura ocidental. Segundo o autor, esse mito “concentra em si todas as interrogações, todos os paradoxos, e fantasmas a propósito das criaturas artificiais” e ainda trata da “tentação do demiurgo de criar um ser a sua imagem”, da “busca pela imortalidade”, e, também, por uma “alteridade ideal”¹ (HEUDIN, 2009, p. 8-9). Uma passagem rápida pela história da arte permite afirmar que, o mito de Pigmalião e Galatéia é um tema retomado insistentemente pelos pintores europeus de diferentes épocas, que lhe conferiram interpretações e simbologias muito variadas.

Na pintura de Bronzino (*Agnolo di Cosimo*, 1503-1572), vemos Pigmalião ajoelhado perante Galatéia contemplando e admirando sua criação, venerando-a, e, deste modo, venerando a própria arte como força maior. Duas pinturas posteriores, *Pygmalion et Galatée* de François Boucher (1703-1770) e *Pygmalion voyant sa statue animée* de François Lemoyne (1688-1737), mostram composições alegóricas, nas quais Vênus e Galatéia são representadas como divindades – idealizações do amor e da beleza. Uma outra visão, simbolista e ao mesmo tempo neoclássica, é proposta por George Frederic Watts (1817-1904), que pinta um retrato feminino de 3/4 sob o título *The Wife of Pygmalion*.

Contudo, as pinturas que relatam o momento mais mágico do mito de Ovídio – a metamorfose da Galatéia em humano – são feitas por Jean-Léon Gérôme (1824-1904). A segunda versão da cena da metamorfose, pintada no final do século XIX, mostra um corpo feminino, cujos pés gravados no bloco de mármore sustentam um corpo de beleza indescritível que aquiescido aos poucos toma

vida nos braços de Pigmalião. Contemplando o beijo ardente que une essa criatura (ainda parcialmente artificial) e o artista, entendemos que talvez Gérôme é o próprio Pigmalião, ou ainda que, toda obra de arte nasce entre a perfeição técnica, o amor abissal e o mistério das forças divinas.

As pinturas citadas são apenas alguns exemplos da forte influência da imagem de Galatéia sobre o imaginário artístico. Obra de arte e criatura artificial que se torna viva, ela incarna e perpetua o sonho artístico por uma criação *ex nihilo*, tão estupenda e fascinante, quanto o próprio ser humano.

Na literatura dos séculos XVIII e XIX, esse sonho artístico encontra a ciência, e, desafia a religião, dando origem às primeiras obras de ficção científica, que profetizam o surgimento de todo tipo de seres concebidos de forma artificial pelos humanos. Entre os romances mais emblemáticos são *Frankenstein*, de Mary Shelley, *The Sand Man*, de E.T.A. Hoffmann, ou ainda *A Eva futura*, de Villiers de L'Isle Adam. Personagens híbridos e perturbadores, os heróis desses contos fantásticos revelam a relação do homem com a técnica nesse período, retomando o sonho antigo pela perfeição da condição humana, como também, pela beleza ideal e imortal.

Consequentemente, o século XX é um período extremamente prolífero e imaginativo – a criação de seres artificiais em contos e filmes de ficção científica é quase tão repetitivo quanto as experiências artísticas que se inspiram em dispositivos e meios tecnológicos.

Entretanto, é interessante precisar que as pesquisas de ponta em robótica e em inteligência artificial, que atualmente animam os debates éticos e sociológicos e fazem as notícias nos jornais, germinam de um imaginário que se alastra desde a antiguidade. Atualmente, esse imaginário toma corpo em diversas realizações artísticas e a ideia de criar obras de arte, que são seres artificiais parecidos com os humanos, encontra-se revisitada e reformulada de maneiras extraordinárias. A lista dos artistas que recorrem ao uso da inteligência artificial é cada vez mais extensa. É muito importante, porém, remarcar que as obras que resultam do uso dessas técnicas e cujo funcionamento propõe simulações mais sofisticadas e complexas não são tão frequentes. Esta observação leva a pensar que as obras dotadas de inteligência artificial são ainda pouco conhecidas e, portanto, pouco estudadas e analisadas.

3 Obras dotadas de inteligência artificial

Na maioria das vezes, os artistas que buscam simular o comportamento ou a vivacidade intelectual dos humanos, recorrem a inteligência artificial. Seus métodos permitem a realização de projetos e de experimentos que usando modelos informáticos conseguem reproduzir certas aptidões simbólicas próprias aos humanos. Para iniciarmos uma análise do uso das técnicas de inteligência artificial no campo da arte, proponho um poema:

La main rouge foncé désintègre son île,
Ah ! le fond polygame empoisonne un peintre,
Chante mon allumette, la momie, le parfum ;
Quand mon fou théorique dissimule un vice.²

Traduzindo este poema para português ele soaria assim:

Uma mão vermelha escura desintegra sua ilha.
Ah! o fundo polígamo envenena um pintor,
Cante meu palito de fósforo, a múmia, o perfume;
Quando meu louco teórico esconde um vício.

A leitura do poema em questão evoca imagens, que se sucedem em um clima surreal e dadaísta. Podemos interpretá-lo de seguinte maneira: a mão vermelha age sobre a matéria, sobre o fundo da tela – a parte mais resistente, a mais difícil de ser concebida; a canção trêmula feito uma chama, exala perfume de nostalgia; um pintor sem inspiração, frágil como uma folha seca de outono, espera por uma centelha no meio de tempestades criativas, que talvez possa salvá-lo.

Podemos imaginar tudo, interpretar esse *microcosmos* de signos como bem desejarmos – seu autor não expressará nenhum desacordo, não contestará jamais a nossa releitura. Ele é um programa dotado de inteligência artificial, chamado *PostPoète* (fig.1), que ritualmente criava um poema por dia. Acessível *on-line*, o poema permanecia no site do *PostPoète* até a publicação de sua próxima criação. Se o seguirmos por alguns dias, é provável que detectemos as oscilações de suas inspira-

ções, seus momentos mais frutíferos, e, até, suas fraquezas criativas. Lendo seus poemas, nos divertimos com o fato de capturar os sentidos de suas frases cibernéticas, de atribuí-las a uma criatividade eletrônica, cuja originalidade brota de seus algoritmos, sem alguma pretensão.



Fig. 1 – Interface de *PostPoète*, 2018.

Fonte: PostPoète. Disponível em: <<https://postpoete.fr/>>. Acesso em: 09 de janeiro 2018.

Oscar (fig. 2) é o segundo projeto, que gostaria de convocar ao lado de *PostPoète*. Ele é um ser virtual, que vive em uma pintura, como a maioria das criaturas nativas do universo das artes visuais. Calmo e silencioso, esse ser gravita no quadro fechado pela moldura, que delimita seu espaço. Nada acontece, ele está lá como uma alma presa em um espelho. Quando nos aproximamos dele, uma reação repentina em seus olhos nos faz entender que ele sabe que estamos lá, e que compartilhamos o mesmo espaço-tempo. Seu olhar atento acompanha nossos movimentos e reage a nossa presença, nos olha, sorri, se aproxima, ou, simplesmente, nos ignora.

Seu comportamento é modelado a partir dos traços da nossa presença. Sua presença corporal e emocional é mais do que real. À vontade e sereno, ele está lá para nos observar, para testemunhar nossa visita. Depois de alguns minutos em sua companhia, experimentamos a estranha sensação de sermos contemplados por alguém que tenta nos conhecer, mas sentimos também que temos encontrado essa criatura enigmática em sua intimidade, em seus momentos de recolhimento.

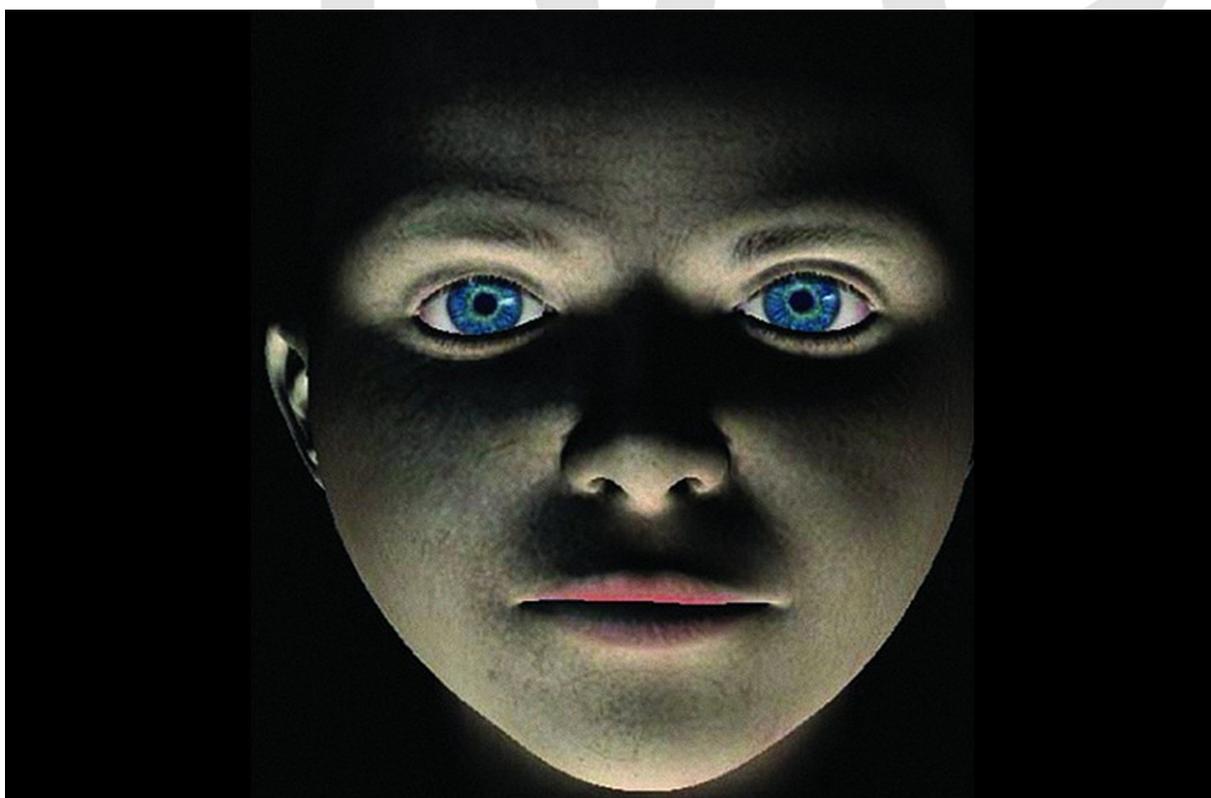


Fig. 2 – *Oscar* de Catherine Ikam e Louis Fléri, 2008. Fonte: MEP. Disponível em: <<https://www.mep-fr.org/event/catherine-ikam-louis-fleri/>>. Acesso em: 12 de maio 2020.

Ao ler os versos de *PostPoète* ou na troca de olhares com *Oscar*, nossa consciência é solicitada permanentemente. Capazes de reações imprevistas ou improvisações criativas, esses trabalhos artísticos nos surpreendem com seu comportamento independente e guiados por estruturas específicas que não conhecemos. Nós os percebemos como seres, ou melhor, como sujeitos autônomos, ou seja, como seres capazes de existir sem ajuda externa.

Na tentativa de definir uma característica eminente a esses trabalhos artísticos, a noção de autonomia emerge naturalmente e se destaca como especificidade de seu funcionamento. Se entendermos a autonomia em seu sentido etimológico original – a si mesmo³ – podemos afirmar que esta é a característica mais forte e notável desses trabalhos. Mas, o conceito de autonomia não se esgota pelo seu significado semântico; ele demanda uma abertura filosófica e a sua verificação posterior em relação à problemática tratada.

É possível, então, desenvolver uma definição de autonomia própria a essas criações? Que correspondências podem ser identificadas entre o funcionamento das obras dotadas de inteligência artificial e as múltiplas facetas do conceito de autonomia? Essas inquietações alimentam sucessivamente a presente reflexão, se tornando o foco da investigação.

4 A autonomia: um conceito pluricêntrico

O significado e as nuances da noção de autonomia estão sendo constantemente redefinidos de acordo com os contextos de seus usos, mesmo que seu significado seja sempre baseado na característica do comportamento independente. Do ponto de vista da filosofia, a autonomia é tanto uma condição do indivíduo, quanto um projeto do Estado, assumindo assim um valor moral e político. No contexto do desenvolvimento biológico, por outro lado, a autonomia marca os estágios de crescimento da criança e seu amadurecimento; a evolução da criança é um caminho rumo à autonomia⁴. Enquanto na medicina, a autonomia indica o estado físico do paciente capaz de cuidar de si mesmo. Para entender melhor as aplicações do conceito de autonomia, é proposta inicialmente uma análise do seu viés filosófico, e, em seguida, é examinado seu significado em relação as obras de arte dotadas de inteligência artificial.

Considerada em uma perspectiva filosófica e política, a autonomia se torna um conceito denso, frequentemente usado para indicar o direito e a capacidade de se governar de acordo com as próprias leis. Estabelecer leis próprias de ação é um processo que exige e que formaliza um sistema de valores éticos e morais. Portanto, ser “autônomo” requer um nível de julgamento suficiente para tomar decisões, fazer escolhas e agir segundo seus próprios critérios. A autonomia, portanto,

implica a existência de um sujeito consciente, movido por iniciativas e desejos pessoais, e, evoca, neste plano, a noção filosófica do *livre arbítrio*, que em um sentido mais amplo, define a liberdade do indivíduo.

Na filosofia moderna, a autonomia é minuciosamente analisada por Kant, que a vê como uma qualidade da razão. Segundo Kant, o conhecimento racional é material ou formal (KANT, 1848, p. 3). O conhecimento material se interessa pelos objetos, e lida com as leis às quais esses objetos são sujeitos. Por sua vez, as leis que governam os objetos podem ser consideradas em duas categorias: a primeira diz respeito às leis da natureza, chamadas físicas, que Kant denomina de “filosofia natural”; enquanto a segunda categoria inclui as leis da liberdade, designadas também como ética, ou, “filosofia moral” (KANT, 1848, p. 4-5). É no contexto da filosofia moral que surge o problema da autonomia como determinante na expressão da vontade humana. A autonomia é aquilo que rege a escolha das leis que governam à vontade.

Kant escreve:

A autonomia da vontade é aquela propriedade que tem a vontade de ser para si mesma sua lei (independentemente da natureza dos objetos desejados). O princípio da autonomia é, portanto, sempre optar de tal maneira que a vontade considere as máximas, que determinam suas escolhas, como leis universais (KANT, 1848, p. 90).

Neste sentido, a autonomia não é apenas a capacidade de agir independentemente, mas criar regras que orientam suas ações, demonstrando assim uma qualidade ética da razão. A partir das reflexões de Kant, a autonomia assume um valor determinante, indicando o princípio moral que define o indivíduo e sua conduta livre.

Em seu estudo da autonomia da vontade na obra de Kant, Olivier Dekens explica a relação entre liberdade e autonomia da seguinte maneira: “A liberdade consiste no poder de agir de acordo com uma lei que, o sujeito cria para si mesmo. A liberdade é sinônimo de autonomia e, portanto, coincide com uma liberdade sujeita a uma lei moral” (DEKENS, 2001, p. 30). A autonomia torna-se, assim, a base fundamental da liberdade. Ela se demonstra na faculdade do ser de fazer sua própria lei moral e se submeter a ela respeitando as máximas morais dessa mesma lei, independentemente

do objeto de seu desejo. Dekens conclui: “Então identificada com a autonomia da vontade, a liberdade não é apenas uma ideia, mas uma realidade posta pela razão prática, quando esta revela o fato da consciência moral” (DEKENS, 2001, p. 42).

O comportamento autônomo envolve a capacidade do ser de tomar decisões e de executar uma série de ações para realizar essas decisões sem ser ordenado por uma força exterior. É exatamente nesse sentido que a inteligência artificial procura criar máquinas chamadas autônomas e é nesse sentido que surge o problema da conduta ética de uma máquina, que é geralmente considerada incapaz (pelo menos até o momento presente) de discernir o bem e o mal. Em outras palavras, as nossas máquinas de última geração são incapazes de uma autonomia moral no sentido kantiano.

No início dos anos 1970, os biólogos Francisco Varela e Humberto Maturana investigam a vida, sua organização como sistema e suas características mais relevantes. Sua pesquisa se estrutura em torno de uma questão ambiciosa, até então considerada como demasiadamente complexa pelos biólogos: o que define todos os organismos vivos? Para chegar a uma definição, e posteriormente a uma teoria, os pesquisadores refletiram sobre a propriedade essencial da vida. Em seu livro *Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living*, Varela e Maturana (1980) avançam a ideia de que as propriedades inerentes aos organismos vivos são a *capacidade de autorreprodução e autonomia*, que eles sintetizam com o termo *auto-poiesis*.

De uma maneira bastante simplificada, podemos descrever o sistema autopoietico (do grego *auto=si* e *poiesis=criação, geração*) como uma rede de componentes, cuja organização é invariável, mas cujas partes se regeneram e se transformam continuamente por meio de suas interações com o mundo. O organismo vivo é, portanto, um sistema que inclui uma descrição de si mesmo para reprodução. É *autônomo* (o DNA produz as proteínas que produzem o RNA) e atua de maneira circular com o meio ambiente em uma perspectiva de preservação ou adaptação (o DNA pode sofrer mutações após restrições do ambiente).

A pesquisa de Varela e Maturana colocará, portanto, a autonomia como um conceito definitorio para a vida e para seu entendimento. Os dois pesquisadores são fascinados pela informática, pelas suas conquistas e pelas teorias da inteligência artificial e, talvez, esta seja a razão de sua proximidade intelectual com duas correntes científicas – o cognitivismo e o connexionismo – que procuram

entender o conhecimento, o funcionamento do cérebro e a inteligência. Com os seus trabalhos, se faz a entrada da biologia na lista das ciências da cognição, abrindo assim um campo de pesquisa interdisciplinar sobre a inteligência humana (cf. FONSECA, 2008).

É importante enfatizar que as ciências modernas se utilizam do conceito de autonomia, fazendo adaptações de acordo com os temas de seus estudos, deixando os usos e os significados do termo extremamente variados. Nessa reflexão, a autonomia torna-se um conceito significativo a partir do momento em que ela é detectada como aptidão em máquinas e animais, ao lado de outras habilidades, até recentemente consideradas prioridades humanas,⁵ como a capacidade de aprender, de memorizar, de desenvolver uma cultura, ou de experimentar sensações.

Nesta perspectiva, a autonomia é pensada como uma característica biológica, mas também tecnológica, que determina a complexidade de um organismo ou de uma máquina. Fala-se então de graus de autonomia, que são diretamente relacionados aos níveis de inteligência e às formas de consciência da entidade em questão.

Para entender a autonomia em seus diversos níveis, recorreremos aos estudos de Georges Chapouthier e Frédéric Kaplan (2011). Eles explicam a complexidade dos organismos vivos usando o termo *étages emboîtés*⁶ (CHAPOUTHIER; KAPLAN, 2011, p. 11). Segundo os pesquisadores, tendo como referência esta imagem, é possível decompor um organismo complexo em seus órgãos, que por sua vez são decompostos em células, e, assim por diante. A autonomia surge gradualmente em cada nível, correspondendo à complexidade do organismo:

Como em um mosaico no sentido artístico do termo, os seres vivos representam *níveis intercalados*, e, cada nível confere uma certa autonomia funcional aos níveis subjacentes. Como no mosaico, a imagem global confere a cada pedrinha, que a constitui sua cor, forma ou brilho⁷ (CHAPOUTHIER; KAPLAN, 2011, p. 15).

Chapouthier e Kaplan apontam ainda que, no caso dos objetos técnicos, a pesquisa sobre as possibilidades de projetar máquinas autônomas é uma tendência geral (CHAPOUTHIER; KAPLAN, 2011, p. 32-36). No centro dessa tendência encontra-se o esforço para construir uma memória, que possa reinterpretar experiências, aprender, mas também fazer previsões, projetando-se no futuro. Da mesma forma, os mecanismos de automação, autorregulação e controle são desenvolvidos para o mesmo objetivo, a fim de tornar as operações das máquinas mais autônomas.

No contexto desta reflexão, a autonomia expressa a característica mais marcante dos trabalhos analisados. Assim, o conceito pode ser utilizado também para analisar o nível de interatividade e a evolução das obras dotadas com inteligência artificial. Entende-se que uma obra computacional pode ser considerada autônoma, na medida em que ela se comporta como uma *entidade animada*, capaz de reagir de forma independente, fornecendo ao público respostas imprevisíveis, que surgem nos processos de interação, ou implementando processos, cujo curso independe de comandos externos. Assim, a noção de autonomia é considerada como uma característica funcional das obras dotadas de inteligência artificial, que pode ser reconhecida tanto na simulação da criatividade, no uso da linguagem natural, ou ainda na evolução da obra, segundo regras próprias. É nesse sentido que se torna possível estabelecer uma analogia entre as obras de arte analisadas neste artigo e o conceito de autonomia, definido nos estudos sobre os seres vivos.

5 Propensões artísticas

Retomando os trabalhos analisados – *PostPoète* e *Oscar*, é possível detectar os traços autônomos específicos de cada trabalho. *Oscar* apresenta uma tentativa de simular a vida na forma de um ser consciente do seu ambiente. Sua capacidade de detectar a presença dos espectadores faz dele um personagem estranho e único. Uma câmera está posicionada logo acima do quadro que limita o espaço existencial de *Oscar*. Graças a ela, essa criatura virtual pode observar o ambiente externo, e detectar suas mudanças. Equipado com um programa de reconhecimento de imagem, ele se reposiciona para nos observar melhor. É no momento quando *Oscar* nos contempla com um olhar concentrado, que experimentamos, muitas vezes inconscientemente, seu comportamento autônomo. Essa presença ambígua e desconcertante releva do significado kantiano do conceito de autonomia, que dirige as escolhas do comportamento de *Oscar*: se aproximar lentamente, nos observar com atenção, ou, desaparecer bruscamente, rompendo esse instante mágico de cumplicidade, deixando o espectador sem reação (fig. 3).



Fig. 3 – Vista da exposição do projeto *Oscar* no Festival VideoForms, 2015.

Fonte: Disponível em: <<https://festival2015.videoformes.com/expos-2015/oscar/>>. Acesso em: 12 de março 2020.

Para nós, é a presença de *Oscar* que nos desafia, que nos choca, enquanto, para seu criador, Louis Fléri, é a sua ausência que é ao mesmo tempo enigmática e poética. Ele escreve: “As ausências de *Oscar* me intrigam. O que ele faz durante esses minutos quando, devido ao jogo do algoritmo, ele se afasta do espectador, não o olha mais, afunda-se em si mesmo, até fechar os olhos como uma criança adormecida?” (IKAM; FLÉRI, 2007, p. 74).⁸ Nunca saberemos com certeza, mas qualquer resposta é plausível: *Oscar* se esconde para brincar conosco, ele se cansa de nos assistir, se dá um momento de intimidade dentro de seu programa, ele não quer que o considerem tão disponível! É esse jogo de presenças e ausências que transforma *Oscar* em um ser vivo – inconstante, incompreensível, governado por suas percepções artificiais. Isto poderia ser um sinal da veracidade de sua existência? É uma prova de que ele realmente existe, e até mesmo afetivamente para o seu público?

O caso de *PostPoète* é, no entanto, bem diferente do de *Oscar*. Somos colocados em contato com as suas escritas, seu mundo poético e seu potencial literário. *PostPoète* é um escritor quieto, que compõe verso após verso. Como um poeta inspirado, *PostPoète* brinca com a linguagem, ele compõe imagens, ele conta. Qual é o seu propósito, além de nos questionar sobre nossas habilidades simbólicas, sobre a conquista maior e inegável dos humanos – nossa capacidade de criar e usar linguagens?

PostPoète é um trabalho que derrota a ideia de que a criatividade é um privilégio dos organismos vivos no sentido biológico do termo, que o uso da linguagem natural é estritamente humano, e que uma máquina nunca pode ser poética. Ao compartilhar suas rimas, essa escrita artificial, desencarnada e misteriosa nos leva a refletir sobre a força da linguagem, sobre as imagens mentais, que ela provoca e sobre a arte da interpretação. A autonomia criativa de *PostPoète* é inscrita em suas estruturas internas, cujas operações permanecem ocultas e opacas aos leitores humanos.

Esses são apenas dois exemplos de obras de arte, que usam meios computacionais, e que interagem de maneira que possamos reconhecer os traços essenciais do comportamento humano. Elas podem ser consideradas como parte de um grupo de obras, que compartilha a ambição de explorar a fundo as conquistas científicas e o imaginário que se alimenta delas, para criar objetos interativos, que simulam a mente e o espírito humano. Entre seus objetivos primeiro são: aprender com a experiência, propor novas soluções para um problema, entender a linguagem natural, criar proposições visuais, musicais ou literárias autênticas, ou atuar no mundo, levando em consideração suas características físicas.

A maneira pela qual os artistas se apropriam das técnicas de inteligência artificial e os resultados artísticos produzidos por essa aliança entre arte e inteligência artificial determinam um novo território de pesquisa, cuja problemática é ainda recente, e conta com poucas abordagens dedicadas a suas especificidades. *PostPoète* e *Oscar* são dois projetos que permitem compreender e analisar a noção de autonomia dentro de uma obra em termos de interatividade e funcionamento. É nesse sentido que entendemos o conceito de autonomia, como um forte ponto de convergência entre certas realizações artísticas, e, as pesquisas que investigam a concepção de uma inteligência por meios artificiais.

REFERÊNCIAS

CHAPOUTHIER, Georges; KAPLAN, Frédéric. **L'homme, L'animal et la machine**, Paris: CRNS, 2011.

DEKENS, Olivier. **Fondements de la métaphysique de mœurs de Kant**. Paris: Bréal, 2001.

FONSECA, João. **Autopoiesis**: Uma introdução as ideias de Maturana e Varela. Create Space Independent Publishing Platform, 25 mars 2008.

HEUDIN, Jean-Claude. **Robots & Avatars**. Paris: Odile Jacob, 2009.

IKAM, Catherine; FLÉRI, Louis. Les absences d'Oscar. In: **Digital Diaries** Paris: Maison Europeene de la Photographie, 2007.

KANT, Immanuel. **Critique de la raison pratique, précédée de Fondements de la Métaphysique**. Paris: Librairie Pylosophique de Ladrange, 1848.

MORIN, Jocelyne; BRIEF, Jean-Claude. **L'autonomie humaine: une victoire sur l'organisme**, Presses Universitaires de Québec, Québec, 1995.

KERINSKA, Nikoleta, **Art et intelligence artificielle: dans le contexte d'une expérimentation artistique**, tese de doutorado defendida na Universidade de Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2014.

MORIN, J.; BRIEF, J.-C. **L'autonomie humaine – une conquête de l'organisme**. Québec: Presses Universitaires de Québec, 1995.

VARELA, Francisco; MATURANA, Humberto. **Autopoiesis and Cognition: The Realization of the Living**. Boston: Kluwer Academic Publishers, 1980.

NOTAS

- 1 Citação original: "Tout d'abord, le mythe d'Ovide concentre à lui seul toutes les interrogations, tout les paradoxes et les fantasmes à propos des créatures artificielles, qu'il s'agisse de la tentation du démiurge, de créer un être à son image, de la quête de l'immortalité ou d'une altérité idéale, pour ne citer que ces quelques exemples". (Todas as traduções no texto são de responsabilidade da autora).
- 2 O poema "Quand mon fou théorique" foi composto por PostPoète. O programa é atualizado pela última vez em 12 de janeiro 2018. Disponível em: <<http://postpoete.fr/>>. Acesso em: 09 de janeiro 2018.
- 3 A origem etimológica da palavra *autonomia* é a seguinte: *autos* = si mesmo; *nomos* = lei, regra. Daí autonomia = capacidade ou direito de dar a si mesmo (a suas decisões ou ações) uma lei ou regra própria; o termo é traduzido para o inglês como *self-gouvernement*.
- 4 Sobre o assunto ver MORIN; BRIEF, 1995.
- 5 Nos referimos aqui ao livro de Chapouthier e Kaplan, intitulado *L'homme, l'animal et la machine* (p. 5-7).
- 6 Tradução do termo *étages eboîtés*: *étages* = andares, no sentido de níveis, e *emboîtés* = encaixados, no sentido de intercalados.
- 7 Citação original: "Comme dans une mosaïque au sens artistique du terme, les êtres vivants sont des emboitements d'étages, où chaque étage laisse une autonomie de fonctionnement aux étages sous-jacents. Comme dans la mosaïque, l'image d'ensemble laissait aux tesselles qui la constituent leur couleur, leur forme ou leur brillance".
- 8 Citação original: "Les absence d'Oscar m'intriguent. Que fait-il pendant ces minutes où, par le jeu d'un algorithme, il se détache de vous, ne vous regarde plus, s'enfonce en lui même, jusqu'à fermer les yeux comme un enfant endormi ?"

Hybrid identity: A study of the development of self-identity with digital media and artificial intelligence

Identidade híbrida: Um estudo do desenvolvimento da auto-identidade com mídias digitais e inteligência artificial

Identidad híbrida: Un estudio del desarrollo de la identidad propia con medios digitales e inteligencia artificial

Saifalla Walid Mohamed Awad

Mestrando em Comunicação Visual e Estudos de Mídia estuda a auto-identidade, e como ela pode ser alterada ou moldada ao longo do curso durante a vida.

Instituição: Sunway University

E-mail: saifalla.awad@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3870-7904>

Kenneth Alan Feinstein

Artista, teórico, curador e escritor. É Professor Doutor Associado do Centro de Pesquisa e Criação em Mídia Digital da Sunway University em Kuala Lumpur, na Malásia.

Instituição: Sunway University

E-mail: saifalla.awad@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3870-7904>

ABSTRACT:

Current society is constantly fixed behind a screen. Every moment of our waking lives is uploaded and shared online for the rest of the world to browse and the way people view us has become vastly important to us. Our sense of identity has been shaped to focus on

AWAD, Saifalla Walid Mohamed; FEINSTEIN, Kenneth Alan. **Hybrid identity: A study of the development of self-identity with digital media and artificial intelligence.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

how others might think of us, rather than forming and understanding our own self-identity. This study will delve into whether our self-identities have drastically changed due to the world revolving around digital media. Additionally, whether this is leading towards the development of a new 'hybrid' form of identity that goes hand-in-hand with technology.

Keywords: *Identity. Hybrid. Self-identity. Technology. Artificial intelligence.*

RESUMO:

A sociedade atual é constantemente fixada atrás de uma tela. Cada momento de nossas vidas acordadas é carregado e compartilhado online para que o resto do mundo navegue e a maneira como as pessoas nos vêem se tornou muito importante para nós. Nosso senso de identidade foi moldado para focar em como os outros podem pensar em nós, em vez de formar e entender nossa própria identidade. Este estudo vai investigar se nossas auto-identidades mudaram drasticamente devido ao mundo girar em torno da mídia digital. Além disso, se isso está levando ao desenvolvimento de uma nova forma 'híbrida' de identidade, que anda de mãos dadas com a tecnologia.

Palavras-chave: *Identidade. Híbrido. Auto-identidade. Tecnologia. Inteligência artificial.*

RESUMEN:

La sociedad actual está constantemente fijada detrás de una pantalla. Cada momento de nuestras vidas despiertas se sube y se comparte en línea para que el resto del mundo lo navegue y la forma en que la gente nos ve se ha convertido en algo muy importante para nosotros. Nuestro sentido de la identidad se ha formado para centrarse en cómo los demás podrían pensar en nosotros, en lugar de formar y comprender nuestra propia identidad. Este estudio profundizará en si nuestras identidades propias han cambiado drásticamente debido a que el mundo gira en torno a los medios digitales. Además, si esto está llevando al desarrollo de una nueva forma "híbrida" de identidad que va de la mano con la tecnología.

Palabras clave: *Identidad. Híbrido. Auto-identidad. Tecnología. Inteligencia artificial.*

Artigo recebido em: 29/10/2019
Artigo aprovado em: 13/05/2020

1 Introduction

Identity has become increasingly ambiguous over the years. There are various types, from how a person identifies her or himself in a professional sense, to how you identify yourself among your own people – resulting in developing a cultural identity. However, with the emerging enhancement of Artificial Intelligence (AI), will there be a new form of identity that we will be adding to the mix? An identity that merges human and technological factors? Is this form of “Hybrid Identity” detrimental to how we view ourselves and the world surrounding us?

Since this topic is so vast, there are countless aspects of identity we can look at. First, let’s delve into the history of identity. Human beings constantly form and change new ideas of identity, resulting in people rejecting a certain type of self-identity. Despite what people may think, identity is a personal and intimate relationship with one’s self. But how different will it be if (or when) computers begin to develop their own sense of identity? Will we reject this concept entirely or accept it with open arms? It is hard to imagine a resistance against this concept. Today, platforms, such as social media, affect how we see the world. Besides, in small percentages, technology controls everyday life, from automated vacuum cleaners to self-driving cars. Will the automated way of life help us from the “distractions” that prevent us from looking deeper within ourselves? Or will the advent of hybrid identity cause us to question it in a negative light?

One of the questions that we will be posing later in in this paper is the concept of “modern identity” and whether it is (or was) developed based on how a person wanted the rest of the world to perceive her or him. Thus, with the growing number of people isolating themselves in today’s society, has identity changed entirely? Social Identity Theory shows us that people adopt or develop an identity based on the group they are involved in (TAJFEL; TURNER, 1976). If so, the nature of the internet complicates and enhances this idea on a much larger scale.

Finally, this study will look into the similarities between human beings and artificial intelligence in an increasingly automated society. We always find it difficult to discuss whether our free will is what we want to believe it to be. It is true that we have choices to make in our everyday lives: what to have for breakfast, how to get to work, who should we sit with during lunch, etc. However, our

routines seem to have changed over the centuries. Instead of winding a clock to set our alarm, we can ask Siri or Alexa to wake us up whenever we please. Younger children born into our current society are delving into uncharted territory. Being bombarded with screens and various forms of technology might cause a new form of identity in the not so distant future.

Despite these interactions with AI being somewhat new, have they changed how we see the world? Additionally, how much have our decisions been influenced through social media platforms such as Instagram and Facebook? And how will this develop when we have to interact with much more advanced forms of AI every day?

2 History of Identity

Human beings had and will always have one goal in every form of society – to make sense of who we are and the world surrounding us. Various theorists studied this topic in great lengths to help us understand the “self”. In the second chapter of his book, *From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity*, Zygmunt Bauman explains that identity is the way in which people attempt to “escape uncertainty” (BAUMAN, 1996, p. 19). He suggests that we are in a constant struggle with ourselves to find some form of acceptance from the society we are residing in, thus, forcing us to ‘project’ a persona that will allow us to walk among our fellow humans without having the pressures of being different.

The idea of identity varies from culture to culture. People identify themselves very differently in the Far East compared to Western Europe, for example. James Morris described the history of how we identify ourselves. In his book, *Can Computers Create Art?*, he states that “what we call a self in the West does not find an exact parallel in cultures which do not share our Graeco-Roman and Judeo-Christian heritages” (MORRIS, 2009, p. 69). Therefore, this would suggest that there are various aspects that come into play when developing a sense of identity. During the Middle Age, religion ruled all facets of society. People worked and lived for the good of the church and the inner workings of the community revolved around God and the acceptance of others. On the other hand, the Qing Dynasty of the 17th century focused on the ruler and how his subjects would be able to

follow his every word without fail – subordination (CROSSLEY, 2000, p. 57). Both societies, however, share the similarity of togetherness that focused on creating likeminded individuals to maintain a form of harmony.

2.1 Modern Identity

Today, our sense of identity has changed drastically due to various factors. The way in which we interact with each other is vastly alien to that of the Middle Ages, let alone the 1950s when the Turing Test was conceived. We are in a constant state of change that could possibly spiral out of control. Due to the advent of social media, such as Facebook and Instagram, we are currently expressing ourselves in different ways. Paid ‘Influencers’ on Instagram, for example, dictate how it is appropriate to use the platform, be it a ‘selfie’ every day or updating your ‘stories’ to show off your lavish lifestyle. This consistent urge to portray yourself to the outside world creates a bubble that can be easily burst. Other forms of internet media are shown to be detrimental to a person’s sense of identity. For example, a study conducted by Penn State University reveals that early exposure to the internet may harm the development of a child’s sense of how she or he sees the world. This is due to the fact that they are constantly creating an image that is tailor-made for others to see (MANAGO *et al*, 2008).

Furthermore, a study conducted by Patti M. Valkenburg suggests that there are three main types of identity in the digital age: self-presentation, intimidation and self-promotion (VALKENBURG, 2005). Self-promotion seems to be the most rampant form of self-display on the internet, with various profiles, specifically on platforms such as Instagram, dedicated to promoting one’s worth in hopes to gain more ‘followers’; and a large number of younger individuals are beginning to follow suit. Thus, this shows that moulding an identity is as important as the internet’s primary function – to communicate. Many users tend to focus on instant feedback from their followers in the form of “likes”, which could be a defining factor in constructing a person’s “digital identity” due to the fact that they can quantify their popularity online (DUMAS *et al*, 2017). This is a major contrast to how we defined ourselves in the past. Previously, we had a system or leader to follow and guide us to understand who we are by ruling over our everyday life, such as the Catholic Church. The introduction of social media allowed the opportunity to make identity fluid, which made it increasingly easy to define our very own understating of the “self”, while, on the other hand, some may argue that

this is a form of narcissism. As a result, the internet has given a form to escape from the traditional ideals of self-identity. A person can now reform an entirely new identity online if they are not pleased with the way people may perceive him or her in the real world.

3 Hybrid Identity

3.1 Introduction to Artificial Intelligence

We are currently living in an age where we engage with AI on a daily basis, despite it still being in a primitive state. This innovative technology, that is growing rapidly every day, has become so embedded within our society that it is hard not to stumble on a form of it in our everyday lives. For example, we can choose to order our meals from a self-service automatic ordering kiosk rather than traditionally paying at the cashier (FLUSS, 2017). According to a study that delved into the introduction of AI within the service industry, it is understood that there are four distinctive types of intelligences that are required to come together for the best service: mechanical, analytical, intuitive and empathetic intelligences (HUANG; RUST, 2018). Therefore, this suggests that AI could possibly replace human interaction entirely if it is able to tick all the boxes without fail. Despite the possibility of replacing human interaction, it will not be an easy task as it might take an entirely new generation of people that have grown up in a completely automated society.

Another example in which AI has been implemented in our daily lives is via journalism. Journalism is one of the most human-orientated occupations in society; journalists are expected to report the news through stories that captivate readers through emotion. However, much like many industries worldwide, journalism has been changed over the years with the emergence of digital media and AI. In terms of the reader, it is now possible to send out the news faster than ever before, while for the writer, articles can be written quicker and various other opportunities to develop the craft of journalism have been introduced (LINDÉN *et al*, 2019). *Automating the News: How Algorithms are Rewriting the Media*, written by Nicholas Diakopoulos, suggests that journalists should not resist the

emergence of AI but embrace the new technology as a new way to express ideas and narratives (DIAKOPOULOS, 2019). The introduction of AI could also help journalists publish articles more efficiently and frequently, due to the growing demand of the internet.

These are only a minimal number of examples for how AI is constantly changing our lives. But one of the most significant changes is in our homes, changing how we routinely interact with one another and how we view ourselves every day.

3.2 Programmed Identity

Siri and Alexa are categorised as Intelligent Personal Assistants (IPAs). There are various forms currently in the market. Besides Apple's Siri and Amazon's Alexa, there is Microsoft Cortana and Google Assistant. They all come with their unique way of communicating with the user (LOPATOVSKA *et al*, 2019). They are capable of answering basic questions about the weather, calling someone from the contact list and setting reminders. These IPAs usually process input from the user via "voice-controlled interfaces" (speech recognition) or touch screen keyboards (CANBEK; MUTLU, 2016). And, through permutation, the IPA gladly obliges by doing the task instantly.

At first glance, these forms of artificial intelligence seem very simplistic and compliant. The programme processes the users voice through various pre-set algorithms that help it decide what to do based on the question or statement that is said by the user. However, advancements every day may result in better and much more responsive assistance from IPAs. For example, when first introduced, Siri, utilising a natural human voice, simply answered limited questions that were preprogrammed and anything said that was not on the "list" would have resulted in an error. However, the technology has evolved to the point where Siri is capable of making jokes and sarcasm (CANBEK; MUTLU, 2016). These functions are very human. As a result, despite not having a physical body, Siri seems to have her own personality and identity; she becomes a humorous and knowledgeable friend that is ready to help out at any moment in time. Suddenly, our interactions with Artificial Intelligence has become natural. It is still very early to suggest whether IPAs will be capable of developing their programmed identities. However, it might be heading towards a path for artificial humanity where we would be able to have sophisticated conversations with our IPAs that requires learning from the software.

Despite what is mentioned above, it is difficult to truly suggest that machines are capable of developing human emotions. All the functions that IPAs convey are simply databases that are consistently being updated. Ultimately, the technology can easily mimic and connote these emotions, but they can never truly be human. Some might suggest that the mimicking can be enough, however, there are various “human” factors that cannot be mirrored. One of the most crucial of these aspects is pain, be it physical or mental. We experience different forms of pain in the span of our lives: an injury may result in agonising pain, that can also result in trauma, and a death of a loved one could lead to grief where the emotional pain can be too much to handle at times (MINSKY, 2006). Pain can also shape a person’s sense of identity as it could trigger a change in their persona. It is difficult to suggest that machines would be able to learn how to feel any form of pain, even mimicking would not be convincing enough.

3.3 Merging Humanity and Technology

With all the technological advancements we are currently witnessing, it seems we are heading towards a world that is combining humankind and AI. If we look at the internet, for example, it is a massive archive of memories that can be unearthed at any given moment (unless the website cannot survive beyond the average 2 year and 7 month lifespan). Just about everything has become documented (VAN HOUSE; CHURCHILL, 2008). As mentioned previously, our sense of identity has become heavily influenced by social media platforms and this constant anxiety of how others may perceive us may be an argument to suggest that we are living in an age of narcissism (LASCH, 1979). This could be linked to the fact that we are free to choose to become who we want to be, without a certain system dictating that aspect of our lives (GIDDENS, 1991).

In an experiment conducted by Valkenburg that followed adolescents’ motives online, the results suggest that the participants focused on self-exploration first, then social compensation and, lastly, social facilitation (VALKENBURG, 2005). As a result, the experiment showed that young children were using the internet to help develop their own sense of self. This suggests that the human and the machine were working together, resulting in an identity that would not exist without the other. However, due to us being more connected, could it be ceasing human physical interaction? That could ultimately be one of the drawbacks of our current society (GIDDENS, 1991). At times, online

personas can vary drastically from the 'real-world'. Some people opt to not portray their true self-identity onto the world, which could result in a constant battle from within the self that may lead to detrimental consequences in one's sense of who they actually are.

4 Conclusion

Our world is growing rapidly with no sign of slowing down. How we see ourselves has changed exponentially over the past fifty years or so. We are now free to create our personality and self-identity despite what others may want us to be. This change was only possible due to the rise in popularity and usage of digital media, a growing new world that allows users to become anyone they please. However, with this rapid growth, are we heading one step closer towards an identity that cannot be developed without our technological counterparts?

Our interactions with social media, for example, have become much more frequent than when the idea was first introduced to the world. Computer programmes are beginning to mimic functions that we believe to be exclusively human, such as IPAs. However, these programmes are not human, but they have begun to play a crucial role in the way we see ourselves and the world surrounding us, thus influencing our very own way of life and how we process our own sense of self-identity.

REFERENCES

- CANBEK, N.G.; MUTLU, M.E. On the track of artificial intelligence: Learning with intelligent personal assistants. *Journal of Human Sciences*, v. 13, n. 1, p. 592-601, 2016
- DIAKOPOULOS, N. **Automating the news**: How algorithms are rewriting the media. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2019.
- Dumas, T. M. *et al.* Lying or longing for likes? Narcissism, peer belonging, loneliness and normative versus deceptive like seeking on Instagram in emerging adulthood. **Computers in Human Behaviour**, v. 71, 1-10, 2017.
- FLUSS, Donna. The AI Revolution in Customer Service. **Customer Relationship Management**, p. 38, jan. 2017.
- GIDDENS, A. **Modernity and Self Identity: self and society in the late modern age**. Cambridge: Polity Press, 1991.
- BAUMAN, Z. From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity. *In*: HALL, S.; DU GAY, P. (Ed.). **Questions of Cultural Identity**. London: Sage Publications, 1996. p. 18-25.
- HUANG, M.; RUST, R. Artificial Intelligence in Service. **Journal of Service Research**, v. 21, n. 2, p.155-156, 2018.
- LASCH, C. **The culture of narcissism**: American life in an age of diminishing expectations. New York: Norton & Company. 1979.
- LINDÉN, C.-G.; *et al.* **News automation**: The rewards, risks and realities of “machine journalism”. Frankfurt: World Association of Newspapers and News Publishers, WAN-IFRA, 2019.
- LOPATOVSKA, I. *et al.* Talk to me: Exploring user interactions with the Amazon Alexa. **Journal of Librarianship and Information Science**, v. 51, n. 4, p. 984-997, 2018.
- MANAGO, A. *et al.* Self-presentation and gender on MySpace. **Journal of Applied Developmental Psychology**, v. 29, n. 6, p.446-458, 2008.
- MORRIS, J. **Can computers create art?**. New York: Atropos Press, 2009
- MINSKY, Marvin. **The Emotion Machine**: Commonsense Thinking, Artificial Intelligence, and the Future of the Human Mind. New York: Simon & Schuster, 2006.
- VAN HOUSE, N.; CHURCHILL, E. Technologies of memory: Key issues and critical perspectives. **Memory Studies**, v. 1, n. 3, p. 295-310, 2008.
- VALKENBURG, P.; Schouten, A.; Peter, J. Adolescents’ identity experiments on the internet. **New Media & Society**, v. 7, n. 3, p. 383-402, 2005.

A pesquisa em arte tecnológica: O artista-pesquisador, a informação e o laboratório

*Technological art research: The research artist,
information and laboratory*

*Investigación em arte tecnológico: El artista-
investigador, la información y el laboratorio*

Tadeus Mucelli

Doutorando em Ciência da Informação pela UFMG, pesquisador em informação, memória e cultura digital, curador de Arte Digital e Idealizador da Bienal de Arte Digital.

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais

E-mail: tadeus.mucelli@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8215-0533>

RESUMO:

Este artigo procura contribuir com o pensamento focalizado no comportamento da pesquisa e dos pesquisadores no campo das artes tecnológicas nos espaços e lugares de produção de conhecimento, que se ramificam entre o ateliê-estúdio, os laboratórios, a academia, os espaços de exibição e os laboratórios de pesquisa independente, principalmente por meios tecnológicos. Através de uma reflexão crítica, o estudo constrói percepções acerca do papel do artista-pesquisador e das artes por meios tecnológicos na contemporaneidade e seus desafios.

Palavras-chave: *Arte. Tecnologia. Pesquisa.*

ABSTRACT:

This paper seeks to contribute to the thinking focused on the behaviour of research and researchers in the field of technological arts in the spaces and places of knowledge production, which branch out between the studio, academy, exhibition spaces and the independent research laboratories, mainly by technological means. Through a critical

MUCELLI, Tadeus. A pesquisa em arte tecnológica: O artista-pesquisador, a informação e o laboratório.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

reflection, the study builds perceptions about the role of the artist-researcher and the arts by technological means in contemporary times and their challenges.

Keywords: *Art. Technology. Research.*

RESUMEN:

Este artículo pretende contribuir con una reflexión centrada en el comportamiento de la investigación y los investigadores en el campo de las artes tecnológicas en los espacios y lugares de producción de conocimiento, que se ramifican entre el estudio-estudio, los laboratorios, la academia, los espacios de exposición y los laboratorios de investigación independientes, principalmente por medios tecnológicos. A través de la reflexión crítica, el estudio construye percepciones sobre el papel del artista-investigador y las artes por medios tecnológicos en la contemporaneidad y sus desafíos.

Palabras clave: *Arte. La tecnología. Investigación.*

Artigo recebido em: 11/11/2019
Artigo aprovado em: 11/03/2020

dependemos das máquinas para olhar para fora e (...) para olhar para dentro.
Tom Scherman

Pensar a arte na contemporaneidade implica em considerar os processos de imbricação contidos em sua rede de atores, sistemas e condições técnicas. Mas não se exclui de forma alguma os caminhos do "olhar" no entorno da pesquisa e diretamente no campo da pesquisa acadêmica em artes. Pelo contrário, a busca na atualidade é interagir com esse universo, procurando conciliar as metodologias e ações de construção prática e teórica.

De antemão, façamos entender que, se tratando de arte e tecnologia neste artigo, estamos falando sobre processos não tão distintos do ponto de vista da pesquisa científica e da pesquisa em artes, pelo contrário, estamos elencando um ponto de mistura entre elas.

O objetivo é contribuir com um pensamento focado no comportamento da pesquisa e dos pesquisadores no campo das artes tecnológicas, nos espaços e lugares de produção de conhecimento, que se ramificam entre o ateliê-estúdio, os laboratórios (LABs), a academia e os espaços de fruição das artes, principalmente, as artes por meios tecnológicos. Podemos, assim, iniciar pela busca da compreensão do campo das artes tecnológicas, também compreendido como artes computacionais, eletrônica, digitais dentre outras.

No contexto amplo da história da arte, a sua relação com as mídias e tecnologias não são temas recentes. A arte sempre esteve atrelada ao desenvolvimento de novas técnicas e, conseqüentemente, de novos suportes. Tradicionalmente, no historicismo dos estudos artísticos contemporâneos, o ponto referencial – ou o ponto comum, quando o assunto é as novas práticas por meio de novas possibilidades de suporte – é a menção da passagem das técnicas de pintura para o surgimento das técnicas de fotografia na arte. Para ilustrar esse ponto histórico em trabalhos de arte, que se desenvolveram a partir das mídias, um dos pontos de partida fundamentais para nossas reflexões é o trabalho de Walter Benjamin (1993), que busca desmistificar a reprodutibilidade e a originalidade no uso das tecnologias na arte. Nesse tipo de auxílio referencial, é recorrente o pensamento sobre a estética e a poética na contemporaneidade a partir dos suportes e das técnicas,

tratando-se de um primeiro ponto crítico e perceptivo do uso das mídias na arte por Benjamin. Passadas as décadas e com as atualizações constantes dessa leitura em sua centralidade (poética, estética, reprodução), além da infinita e crescente produção de arte por meios tecnológicos, pouco tem sido de fato o interesse apenas por esses temas. Na atualidade do campo das artes digitais entra em questão os estudos informacionais e de linguagem. A linguagem como código, expressão de uso semântico e pragmático. A informação também é ampla e vai além de um processo comunicacional, documental, passando por sua semiótica e fenômenos sociológicos. As artes digitais ou por meios tecnológicos carregam uma carga relevante de muitas outras percepções em diversos campos de estudo. É possível, por exemplo, discutir criticamente a respeito de uma estética digital mas os estudos retidos a esse ponto não definem sua totalidade. A proposta é ampliarmos essa discussão a partir da pesquisa em arte tecnológica em direção a atenção do pesquisador a outros universos de análise.

O desenvolvimento tecnológico constrói novas formas de percepção cognitiva. Ainda que, desde o surgimento até os dias atuais, a influência da fotografia na produção de imagens cause reflexos na constituição do que também se constrói, como a arte digital contemporânea. Recorremos a tais referências, como a passagem da pintura para a fotografia, como forma de construção linear de processos, técnicas e transformações, que podemos definir como uma arte reprodutível ou, dentro de um espectro mais amplo, enquanto arte tecnológica.

Dessa forma, a proposta é que a arte computacional se torne o nosso ponto de partida, ao que referenciamos anteriormente para os conceitos pretendidos sobre a arte por meios tecnológicos, principalmente se pensarmos na dimensão da pesquisa com base nos estudos da informação. A contribuição da computação e dos seus processos, como programação, a definem enquanto recurso técnico produtivo e modo de expressão artística. Por outro lado, devemos considerar os processos em biotecnologia, e também a produção artística nesse campo, para a produção de sistemas híbridos, autônomos e tecnológicos da expressão artística na contemporaneidade, que perpassam a linguagem código computacional, a linguagem código dos genes e a troca de informação entre eles. Assim, a arte computacional e seus processos se tornam um ponto importante daqui em diante.

Estão inseridas em ambas as aproximações da arte tecnológica por meios computacionais e biotecnológicos as relações informacionais, que podem estar presentes nos processos secos (computacionais e o silício) e húmidos (computacionais, genes e biotecnológicos). Em uma interação da centralidade que agenciamos a partir dos estudos da arte computacional, como referência para o pesquisador em arte tecnológica, a proposta dialógica da computação e da informação, que sob diversas formas estão presentes nesse “corpo”, denominado arte digital – arte tecnológica, também são encontrados nos processos mais recentes, como os biotecnológicos. Tanto os processos matemáticos algorítmicos quanto a informação genética qualificada em um “corpo”, denominado bioarte, desafiam o artista-pesquisador em arte tecnológica a um olhar para além da estética e a poética.

O artista que trabalha com arte tecnológica é um leitor e operador desse universo especializado de técnicas e processos informacionais, se considerarmos que, independentemente dos processos utilizados, a informação ganha centralidade. Em uma breve leitura, não menos importante, referir-se a processos informacionais implica em uma dinâmica de produzir, coletar, interpretar e traduzir linguagens especiais da tecnologia (códigos e programação), e não somente sua extensão mais externalista (não especializada) e compreensível.

É bastante comum no universo das artes tecnológicas a menção a artistas-engenheiros, artista-programadores, artistas-cientistas, artistas-designers, artistas digitais e bioartistas. É a partir desses lugares de discurso técnico que parece interessante pensar o papel do “artista-pesquisador” no contexto das artes por meios tecnológicos, o qual propomos nesta discussão.

O artista-pesquisador, nesse cenário, é o artista que se insere na academia ou que insere a pesquisa em seu ateliê ou laboratório, ou ainda que se insere em todos eles simultaneamente, como percebemos na extensa e pioneira geração brasileira: Diana Domingues, Gilberto Prado, Suzete Venturilli, Milton Sogabe, Eduardo Kac, dentre outros. Toda prática é um processo de teorização, e toda teorização induz à forma como se dão as práticas. A questão elencada sobre o artista-pesquisador caminha sob a mesma percepção do olhar.

O artista-pesquisador possui diferentes comportamentos em cada sistema, ou seja, no ateliê, nos laboratórios da academia ou fora dela, mas podemos ressaltar que a forma da pesquisa ou a forma de se fazer a pesquisa é que ganham diferentes contornos. O fato é que o artista não abandona a

pesquisa em um determinado sistema, e também não abandona o “fazer arte” em outro sistema. Em ambos os sistemas de legitimação de discurso, o artista continua com o processo de hibridação, que nem sempre se encontra amparado de compreensão, como relata Ricardo Basbaum (2006) em seu ensaio sobre o artista e a pesquisa.

A pesquisa *em* arte e a pesquisa *sobre* arte, como discorre Sandra Rey (2002), também possuem suas diferenças. A pesquisa *em* arte busca produzir um conhecimento com base na atuação do artista-pesquisador em seu objeto artístico, que se edifica entre as práticas e as teorias propostas. A pesquisa *sobre* arte levará historiadores, pesquisadores e teóricos à revisão do olhar sobre o objeto artístico em determinado contexto histórico e sociocultural. Entretanto, Sandra Rey aborda em seu artigo, mais especificamente sobre as artes visuais, o que nos leva então a pensar o que significa a pesquisa *em* artes e a pesquisa *sobre* artes em meios tecnológicos, como os meios computacionais, informacionais e biológicos.

As práticas e teorias não se resumem a interdisciplinaridades, tampouco aos espaços da academia, dos laboratórios e dos estúdios, mesmo que dotados de aparatos e de bom suporte material. Do ponto de vista do olhar sobre o objeto, esse já não se constitui exclusivamente de elementos claramente observáveis. Em outras palavras, a pesquisa *em* e *sobre* artes se altera para perspectivas transdisciplinares e sem determinação criteriosa do que pode ser delimitado como objeto observável, reflexivo ou crítico.

O caráter sempre presente do hibridismo da pesquisa em artes se complexifica quando o artista-pesquisador engendra novos processos, novas demandas e novas buscas de interferir entre o cenário estabilizante e compartimentável acadêmico e o cenário permissivo e multifacetado de seu ateliê-estúdio e laboratórios independentes, como no caso de artistas que trabalham em fronteiras transdisciplinares da tecnologia.

Ao nos referirmos ao “artista que trabalha por meios tecnológicos”, tais condições de pesquisa ainda irão sofrer variações e muitas complexificações, transitando em processos que podem não pertencer necessariamente à academia, nem ao seu ateliê-estúdio ou laboratórios, mas sim a uma conexão direta com a indústria e com o uso disruptivo das “novas tendências”.

Um exemplo para ilustrar essa condição seria a presença de um processo tecnológico apreendido pelo artista fora dos espaços elencados como espaços de pesquisa (universidade e sistema das artes), onde não há similar comportamento, discussão, teorização ou pesquisas que norteiem a temática ou objeto em questão. Isso acontece porque os campos que recebem os artistas na academia não estão necessariamente vinculados a campos científicos de inovação tecnológica, como acontece nas áreas de biologia e engenharias.

No Brasil ainda encontramos um distanciamento estrutural e metodológico para que o contexto de inovação considere o artista-pesquisador e as artes considerem aproximações mais recorrentes com outras práticas científicas. Ainda é incomum o exercício institucional para que artistas proponham projetos aos laboratórios de biotecnologia em universidades ou instituições privadas de pesquisa. É igualmente incomum a formação no nível de graduação e pós-graduação de artistas que proponham participar desse meio ou que proponham desenvolvimentos transdisciplinares com outros eixos científicos.

A aceitação de artistas em programas de aperfeiçoamento que permitem a presença de forma naturalizada e compartilhada de conhecimento é ainda incipiente, como, por exemplo, nas áreas de ciências da computação, comunicação, informação, biológicas e estudos físicos de partículas. No campo da biogenética, a presença do artista é ainda remetida a ideia de sua contribuição estética na manipulação e alteração de genes. Mais primário ainda é quando relacionam o artista a uma noção estética simplória, como uso de cores raras ou inexistentes através de alteração química de uma planta azul sem pares genéticos precedentes ou imagens de microscópio em 3D com animação computadorizada, dentre outras formas, que reduzem o papel do artista-pesquisador.

Esse contexto é reforçado pela minha experiência ao longo de 10 anos de trabalho com curadoria de projetos em arte e tecnologia, além dos depoimentos de artistas que corroboram com essa percepção. A pesquisa em artes ainda é bastante modernista, nos espaços, no tempo (cronológico), nas ferramentas e na teorização. Algumas mudanças têm ocorrido, mas de forma muito lenta em nosso contexto nacional.

A título de ilustração, vejamos o trabalho que Joe Davis, artista-cientista pioneiro da Bioarte, baseado no MIT (EUA), propõe em seu laboratório e em sua pesquisa. Na Bienal de Arte Digital, realizada em 2018, no Rio de Janeiro, o artista-pesquisador exibiu e doou à Bienal sua obra intitu-

lada *Bombyx Chrysopeia* (fig. 1). A obra, produzida na Universidade Genética de Harvard (EUA) e no Instituto Nacional de Ciências Agrobiológicas de Tsukuba (Japão), refere-se ao desenvolvimento de um bicho-de-seda geneticamente modificado. O bicho-de-seda passa a produzir uma proteína biomineralizada, igualmente produzida por esponjas marinhas, a silicateína. Essa proteína é capaz de grandes absorções de metais pesados se produzida a partir de uma seda sintética do bicho-de-seda modificado. Joe Davis propõe a possibilidade de grandes malhas sintéticas na recuperação de grandes acidentes ambientais, mas também que tais bichos-de-seda possam produzir sedas compostas de ouro, recordando grandes lendas e "magias" que marcaram a história dos povos no Oriente. Nesta perspectiva, o artista-pesquisador reinsere o contexto das artes como papel central e coloca o desenvolvimento conjunto em laboratório sem precedentes como possibilidades que podem ser ampliadas no contexto para as artes tecnológicas.

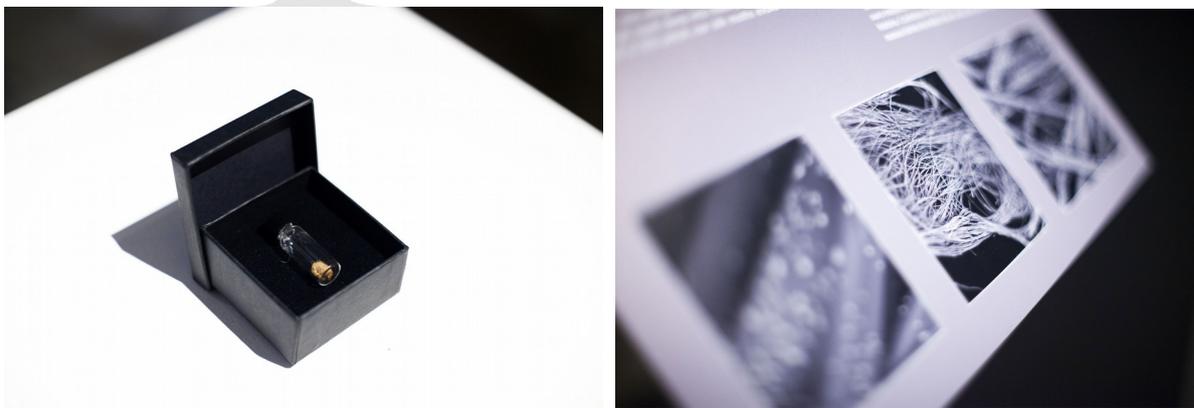


Fig. 1 – Joe Davis, *Bombyx Chrysopeia*, 2018, Rio de Janeiro. Fonte: Bienal de Arte Digital. Crédito: Gustavo Baxter.

No contexto brasileiro, cito uma obra denominada *Culturas Degenerativas* de Cesar Baio, artista-pesquisador brasileiro, e Lucy HG Solomon (EUA). O trabalho foi premiado pelo Lumen Prize 2018, na categoria Inteligência Artificial (AI), e foi selecionado por edital público e exibido no Brasil na exposição do Programa CoMciência, do MM Gerdau – Museu das Minas e do Metal, em 2019, em Belo Horizonte. A obra é composta por organismos vivos, redes sociais e computação (AI). Uma rede bio-híbrida (digital e biológica) se estabelece mutuamente em um sistema orgânico e informacional. Esse conjunto de sistemas (biodigital) desenvolve um comportamento autônomo (AI), discutindo a condição do comportamento humano predatório e inserindo

nessa discussão os processos digitais e orgânicos somados, que são uma nova camada nesse comportamento sobre o ecossistema global. Há outros agentes presentes na interferência do mundo a serem considerados no pensamento em direção a uma temática recorrente aos artistas; o antropoceno.



FIG. 2 – Cesar Baio e Lucy HG Solomon, *Culturas Degenerativas*, 2019, Belo Horizonte.
Fonte: MM Gerdaú – Museu das Minas e do Metal. Crédito: Leonardo Miranda.

Com base nesses dois breves exemplos de artistas-pesquisadores no campo da arte tecnológica, não estamos convocando uma cientificidade positivista, nem a produção de um discurso nos mesmos moldes. Pelo contrário, apontamos que esses espaços legitimados em outros campos científicos (biotecnologias, computacionais e informacionais) devem estar aptos a propostas de interferência de pesquisas multimodais e referenciais. Em sua grande maioria, com raras exceções, esses espaços se permitem a um esforço maior, assim como alguns grupos de pesquisa que buscam novas aproximações entre arte, ciência e tecnologia: Laboratório Nano/UFRJ; LABART/UnB; SCIArts/Unesp; 1maginári0/UFMG; Arte e Tecnologia/UFSM.

Da mesma forma, as escolas de arte têm contribuído para uma abertura da arte por meio da tecnologia e de novos processos técnicos de pesquisa em arte, mas sem abrir mão de certa normatividade do campo, como, por exemplo, a problematização estar sempre a frente de processos de solução, ou seja, sempre a frente de uma arte e tecnologia humanizada para resolver questões de nossa sociedade e tornar as utopias, antes artísticas, em realidades concretas de uma função extra a arte, uma função sociotécnica. Isso ainda parece uma espécie de tabu.

O mesmo se replica na produção e compartilhamento de informação e conhecimento através dos eventos. Há uma ausência técnica de discussões de tecnologia propriamente dita na agenda nacional, nos eventos de arte, no ambiente acadêmico ou no circuito expositivo. E mesmo nos locais em que se encontram determinados e definidos, como eventos de arte e tecnologia, a perspectiva final destes encontros tem recaído sobre a estética, a poética e a narrativa, que são temas caros para a arte tecnológica na contemporaneidade. Não generalizando, há eventos com cerca de uma década que pontuam há algum tempo o interesse em produzir esse tipo de conhecimento, o principal deles é o #ART da UFG/UNB.

Por outro lado, o sistema que se edifica a arte tecnológica não é um sistema tradicional de escolas de arte, galerias, museus, feiras de arte. São sistemas das margens, paralelos, que emergem das periferias para o centro (contaminam os tradicionais) por meio dos festivais e iniciativas coletivas de intervenção nos contextos sociais de arte e cultura, na intensificação da urbanização e digitalização dos processos da vida e das sociedades.

O artista-pesquisador em arte e tecnologia, ao mesmo tempo que refina o seu olhar sobre os processos de construção de conhecimento através das artes tecnológicas, que por definição ampliam as aproximações e condições de edificação de narrativas potentes em meios aos processos e técnicas disponíveis, encontra barreiras sistemáticas de uma tradição de pesquisa no universo acadêmico e no próprio campo das artes. É visto com certa estranheza a presença de artistas em laboratórios de bioengenharia ou de aprendizado de máquinas. Os motivos desse movimento são em sua maioria questionados subjetivamente, ainda que não seja um comportamento global, pois existem experiências cada vez mais frequentes da compreensão dos ArtLabs, que poderíamos conceitualizar como laboratórios de experimentação em arte com apropriação de outros conhecimentos em diferentes meios, como em fábricas de automóveis, indústrias bioquímicas e centros de pesquisa em física e de partículas. Há uma presença real deles em diversos locais do mundo.

Ainda que se promova abertamente a transitividade do local de produção de conhecimento e legitimação do mesmo na contemporaneidade, incluindo as artes, o que se questiona não é de onde vem a produção, mas quais elementos ela carrega e o que ela provoca nas instituições. Não possuímos uma ampla formação de produção e crítica em artes tecnológicas. Há uma defasagem estru-

tural e conceitual na formulação de propostas de novos cursos, tanto no nível técnico quanto no nível superior, que envolvam a arte e os demais campos científicos de forma mais associada e imbricada. O despertar para a formação de um rizoma desses e de outros eixos para a formação de profissionais e para a produção de conteúdo é, no caso do Brasil, incipiente, mesmo que, em alguns casos, professores e pesquisadores atuem no campo há mais de 40 anos.

É fato e notório que há movimentos e pequenas amostras em vias de mudança. Isso fica evidente quando percebemos o interesse por esse ator multidisciplinar, denominado artista-pesquisador da arte por meio das tecnologias em amplo espectro do entendimento, do que são as tecnologias que começam a transitar entre as escolas de engenharias, biotecnologia, ciência da informação, ciência da computação, nos estudos de linguagem, memória, dentre outros, e quando também é percebido por um novo olhar dos campos tradicionais da arte, ainda que de forma muito especializada (mediação e midiatização).

O que nos interessa refletir é onde se encontram as instituições formais para a formação artística, o artista-pesquisador e as metodologias empregadas a darem cargo da missão desafiadora de traduzir uma arte tecnológica na era biotecnológica e informacional. Quais métodos podemos considerar aptos aos avançados e curiosos olhares das ciências e dos pesquisadores que serão disponibilizados ou reconfigurados para esse desafio?

Vejamos o *estado da arte* da própria arte digital, enquanto arte contemporânea. Incidem sobre ela um universo de forças constantemente instáveis, ou de produção de instabilidades físicas, materiais, operacionais e conceituais. A arte prioritariamente produzida por meios digitais se constrói sobre um terreno tão movediço quanto o da arte contemporânea mais tradicional. São obsolescências programadas que ultrapassam a ideia de uma obsolescência apenas industrial.

Sobretudo, a arte tecnológica, digital, biotecnológica, informacional é a arte da *performance*. A *performance* das máquinas, do público-interator, do artista performante, dos metadados e dos organismos vivos que performam em laboratório. Uma arte intermitente entre o existir e o existir 2.0, 3.0 (a perder de vista) ou em constante mutação em forma, espaço e tempo.

O desafio do existir está implicado em um mecanismo dependente de muitas tecnologias e de uma arte não estática. Uma arte que amplia seu território para além do local de exibição. É ubíqua, estando presente no ambiente construído programado, na produção de dados e fluxo informacional na rede de dados, que opera no próprio local e para além dele quando em contato com outros dispositivos e banco de dados que acessa em tempo real em outras localidades, e quando ainda amplia a fisicalidade e materialidade do objeto para além do espaço de interação e imersão, gerando um outra representatividade ou interpretação em outro espaço físico (vídeo projeção, ações telemáticas em outros locais, etc.). O existir em constante mutação é a reconstituição do que já foi, sem sê-lo (é um novo). A performidade é sempre um novo trabalho, reconstituído a partir da necessidade do presentismo da atualidade do sempre ser “novo”, altamente alinhado com a nossa sociedade também presentista, como afirma Eric Hobsbwan (1995). Presente sem relações com os referentes passados, sob a ideia de sempre estarmos coerentemente vivendo um presente supervalorizado e contínuo.

Em outras palavras, arte e artista, que trabalham com as tecnologias, parecem considerar que na contemporaneidade é impossível reconciliar o passado. Uma arqueologia dos processos parece algo desinteressante, o que de fato vem ocorrendo no campo dos estudos da arqueologia da mídia, que tenta recolocar em contexto os estudos de História da Arte para a contemporaneidade. É uma espécie de escavamento das tecnologias na busca de traduzir algo mais relevante e presente na sociedade. Mas uma possível arqueologia das mídias não parece ser suficiente quando pensamos os caminhos da arte em direção a processos biotecnológicos, por exemplo, ou na imbricação deles. O que pode ser traduzido desse tipo de arqueologia, mesmo nos processos “bio”, é sua característica informacional com presença constante e passível de tradução e reflexão. Esse talvez seja um dos pontos mais relevantes numa ideia de arqueologia da arte e tecnologia, o seu caráter de informação e produção de conhecimento.

A desmaterialização é outro ponto de observação importante e nos parece ser aceita de forma incontestável também nas artes tecnológicas. Ao mencionar o conceito de desmaterialização, a referência é de Lucy Lippard e John Chandler (2013), quando se referem a arte conceitual, a ausência da ênfase no objeto e o seu momento “pós-estético”. Há algo de muito comum no comportamento das sociedades contemporâneas. O acúmulo em excesso (como imagens produzidas por dispositivos) para nada materializar-se ou mesmo rememorar, sendo outro indício de uma

desmaterialização total de relações com o passado. Na condição do ateliê-estúdio, e agora laboratório, a administração desse comportamento parece ser sempre sustentada pelo que o “novo” tecnológico pode evocar. O objeto há muito é deixado de lado para uma experiência, nem sempre passível de uma observação estética ou narrativa completa. O novo nos laboratórios e ateliês evoca a produção de experiências nem sempre observáveis, mas que se conectam à ideia primária aqui apresentada de uma desmaterialização.

O contraponto até certo ponto em relação ao momento pós-estético (algo amplamente observável e identificável) e do objeto (físico e materializado) é encontrado no modismo, no sentido da “moda”, como Mario Perniola (1993) elenca em seus estudos do sentir, provocando apenas uma atualização, uma revisão do passado no presente. Ainda que na ausência de objetos materialmente acessíveis ou experiências pós-estéticas (cognitivas) possíveis, característica das artes tecnológicas, a necessidade de retorno ao passado (memória ou referência), sem deixar o tempo presentista contínuo ser protagonista da narrativa, é de fato elencar um sentido ao “novo”, como uma atualização do que veio antes.

Podemos pensar um exercício a partir desse ponto. A atualização é uma repetição, de certa forma, que em formato de ciclos recorrentes recondiciona, reposiciona as propostas de ação ou intervenção. É um sintoma que, percebido como tal, movimenta o artista-pesquisador para a produção, em um formato de pesquisa um tanto mais laboral e objetivista, mas sem garantias de controle ou verdade. Quando mencionamos verdade, falamos inclusive de sua intencionalidade de discurso. Na arte tecnológica, essa ação pelo artista possui limites, quando sua obra atua de forma autônoma ou em compartilhamento com agentes humanos e não humanos (dados e gerenciamento). Tanto a produção de um sentido e experiência, quanto uma possível desmaterialização pós-estética, terão como base uma carga de informação e dados recorrentemente atualizáveis.

Porém, ao tratarmos de sistemas mais complexos como os imbricados em trabalhos com massas de informação (*BigData*), aprendizado de máquina (*Machine Learning*) e manipulações bio-orgânicas e biogenéticas (*Biohacking*), produzindo em conjunto sistemas autônomos que reordenam as ações e intervenções propostas inicialmente pelos artistas, a repetição como atualização nesses casos carrega muito pouco o sentido da desmaterialização do início das artes por meios tecnológicos da década de 1970, e gera uma nova produção material no campo, antes dado como imaterial. A

desmaterialização nesse momento se difere da desmaterialização do objeto e até mesmo do sentido implícito da ênfase na observação científica das fórmulas e processos e suas perfeições matemáticas, físicas, etc. A desmaterialização se refere mais especialmente ao observável, que agora está quase que totalmente invisível ou encoberto (são rastreáveis) nos processos autômatos computacionais ou biotecnológicos, através de dados e informação.

Na academia, o olhar para o materializável se torna o centro da condição para edificação das soluções frente aos problemas. Dito de outra forma, o materialmente possível de ser percebido e observado produz interesse pela sua verificação, pelo seu estudo. O artista-pesquisador nesses moldes, nesse lugar, busca referentes possíveis sem tê-los, a não ser pela condição de experiência de sua arte intermitente. O artista-pesquisador tenta reconciliar-se com os fenômenos e seus vestígios, ainda que a tradução para os mesmos não se equipare a outros campos. O desafio está posto para a pesquisa em artes por meios digitais como produtora de narrativas e traduções do contemporâneo. A desmaterialização, a experiência pós-estética (cognitiva) e suas atualizações enquanto "novo" são desafios do pesquisador-artista-pesquisador.

Os vestígios e rastros das artes digitais em muito tem conexão com os processos indiciários da informação, como relata Carlos Ginzburg (1989), sobre os paradigmas indiciários nas pesquisas. O quebra-cabeça do artista que trabalha com tecnologia digital ou biotecnológica em ambiente de pesquisa acadêmica se encontra nos pequenos traços dos dados e da informação produzida ao longo dos processos no ateliê-estúdio e laboratório.

Parece surgir claramente uma distinção entre a pesquisa no ateliê-estúdio e nos laboratórios de pesquisa na academia. Assim como no contexto do artista-pesquisador de arte em geral, arte e pesquisa se alternam nesses lugares. Mas o fator observável, que tornaria um objeto de constante pesquisa independente se na mediação acadêmica ou na mediação dos demais sistemas das artes, é a informação e sua possível construção de conhecimento a partir dela. Neste contexto, a pesquisa se transforma em arte mesmo fora do ateliê-estúdio, e arte não estaria apenas no ateliê-estúdio, mas se materializaria em meio aos processos científicos e acadêmicos em todos os demais laboratórios.

A informação sempre foi uma constante aos processos artísticos, assim como as tecnologias. Mas nas artes por meio de tecnologias digitais e biotecnológicas há uma centralidade dos processos informacionais e dos fluxos produzidos, que não há recorrência histórica na proporção e variedade conforme a atualidade. Esse é o ponto em que temos atenção nesse exercício de compreensão da pesquisa em arte tecnológica.

O agenciamento da realidade e do contemporâneo pela arte tecnológica é através dos dados e informação, por meio dos sistemas de *input* e *output* das proposições artísticas. A arte digital e tecnológica é uma arte *Big Data* em certo contexto, mas não é definitivamente objetiva, plana e opaca como os dados.

Nas artes tecnológicas da contemporaneidade, a produção imanente de processos informacionais é uma constante. A informação se dá pelo processos técnico-cognitivos, pelos automatismos numéricos-binários, e a constante produção e visualização de signos por meios das representações performáticas que se dão de forma digitais, mecânicas, analógicas e biológicas e materialmente construídas ou imaterialmente percebidas. Bancos de dados, acervos audiovisuais, acervos tecnológicos compõe um conjunto de partes inter-relacionais de significação, que não cabem análises dissociativas de suas formações, tampouco disciplinares.

O desafio, conforme anunciado ao artista-pesquisador, é a transição do imediatismo do seu ateliê-estúdio e laboratórios para os processos de compreensão e materialização acadêmicos. Olhar para os rastros e vestígios informacionais, antes descartados de sua produção em detrimento a experiência produzida por suas obras artísticas, é potencializar a própria experiência por meio de outro discurso. Afinal, a academia é integrante do sistema das artes. É parte da potência discursiva, principalmente na era biotecnológica. Para essa arte, é preciso que as considerações dos estudos informacionais estejam amplamente conectadas as demais considerações crítica, estética e poética.

Sem receio para algumas sujeições, a arte com uso das novas tecnologias e dispositivos digitais deve ser considerada como uma arte tecnicamente operativa dos modos informacionais. Uma arte altamente atrelada aos processos industriais e tecnológicos, para um mundo que se percebe através da experiência traduzida e incorporada. Não são deixados de lado a poética, a estética, o conceito, a história e a crítica. O que ocorre é a substituição das necessidades de rigor compreensivo em direção a se permitir a experiência proposta pela arte tecnológica na atualidade em sua

busca de descrever o mundo, independente de que mundo seja esse, onde não existe arte (capitalismo artista), não existe memória (em vias de perda e o antiarquivo), e presenciamos o fim da história (narrativas hegemônicas), para alguns pensadores como Gilles Lipovetsky (2015), Boris Groys (2015) e Peter Sloterdijk (2005).

As artes e a ciência da informação, em algum nível, se tornam campos de extrema capacidade de contribuição para o artista-pesquisador em artes tecnológicas. As metodologias se tornam ainda um desafio a percorrer. Ao tratarmos de experiência e informação, falamos congruentemente de produção de conhecimento, mas a forma de tratamento e reconhecimento de uma nem sempre tem tradução para a outra.

Se faz necessário superar a ideia de prática e comportamento informacional que não são suficientes para o desafio e estariam isolados a um campo disciplinar em um contexto de arte multidisciplinar. A algo entre uma coisa e outra, principalmente na perspectiva das experiências em arte. Sabemos que muito pode estar contido na informação dessa experiência pós-estética e cognitiva, mas sua interpretação e tradução são caminhos muito mais na direção ao indiciário, contrapondo sempre que possível as certezas de visualização tecnológicas do presente ou suas atualizações.

O presentismo tecnológico é outro desafio a se transpor, sendo parte dele uma conjunção de ações, que deixam toda a análise social mais nebulosa. Condição essa que retoma a importância do inesperado, do detalhe, dos indícios, que persistem diante de toda totalidade discursiva, mas que são possíveis de serem observados através da temporalidade e do comportamento dos dados e de sua tradução como informação, como, por exemplo, os processos de desenvolvimento de experimentos em bioarte, organismos cíbridos, dados captáveis em processos telemáticos, dentre outros.

Ressalta-se, no entanto, que os vestígios a esse indiciário não são simples dados dispostos numa rede complexa de informações. Não é buscar qualquer insignificância informativa nas tecnologias também frívolas do presente. A busca continua sendo a compreensão do comportamento da sociedade no mundo, e a arte sempre foi um bom caminho nessa direção.

O artista-pesquisador em arte tecnológica concorre contra a máxima da sociedade hiperconectada e altamente técnica. Traduzir, no contexto de pesquisa, a arte digital e biotecnológica presente no mundo faz parte de uma tentativa de afirmação ou negação do discurso hegemônico futurístico

tecnológico, onde são edificados o papel científico, político e econômico. Em outras palavras, qual é o gesto do artista-pesquisador no entendimento do contemporâneo através da arte tecnológica em uma sociedade técnica presentista?

O gesto pode ser definido como a singularidade das artes tecnológicas na narrativa social contemporânea. Singularidade presente em seus atores como o artista-pesquisador das tecnologias e da informação, o qual se sugere neste estudo. Singularidade dos sistemas afetados por essa arte, que não se resumem ao centro das legitimações do campo (para além do estético, poético e da problematização crítica). Singularidade das formas de atuação como um campo da *performance*. Singularidade quanto ao método de construção conceitual do “novo” e que assume, nessa instantaneidade do “fazer”, as formas de mediações e agenciamentos dos sujeitos através da experiência em ambientes programáveis, biotecnologicamente alterados e em realidades diversas (mista, aumentada, virtual).

A singularidade está no invisível da arte tecnológica, biológica e digital. O verdadeiro gesto seria talvez revelar o que não se pode ver, mas apenas experienciar. Ainda que as condições atuais permitam a visualização e interpretação de dados e informações por meio das potências tecnológicas da ordem vigente do momento (inteligência artificial, bio-hacking, biodata), o invisível ao contexto das expressões em arte, as narrativas subjetivas e disruptivas permanecem ocultas ou aguardando pelo momento de serem descobertas, como no automatismo criativo dos processos de produção artística, seja através dos algoritmos generativos ou do comportamento biológico autômoto de organismos inteligentes e híbridos (silício e carbono) que atuam com o artista e sua obra. Neste sentido, os vestígios indiciários informacionais ganham força para o campo, da mesma forma que os enunciados sempre obtiveram imenso valor nos discursos e na escrita.

Entretanto, devemos enunciar outras ações que poderiam ser consideradas como gestos em direção a pesquisa contemporânea em arte e tecnologia. Artistas não devem ser entusiastas de tecnologias, ou fazerem delas um uso acessório. Bem como cientistas não devem usar da arte como algo midiaticizante ou como modelo comunicativo. As propostas devem ser construídas por interesse mútuo entre esses atores e seus campos de atuação, a fim de que não sejam replicadores de possibilidade inúteis. Ambos os núcleos de atuação e atores devem deixar o ceticismo de suas

ações e pensamentos de lado, conforme Stephen Wilson (2003) aponta em seus estudos entre artistas e pesquisadores e suas implicações. É preciso transpor o artista e a arte em direção à pesquisa, e o pesquisador transpor a ciência em direção à arte.

Na contemporaneidade das sociedades biotecnológicas, é difícil e complexo imaginarmos uma etnografia do sujeito digital que pudesse responder as implicações das pesquisas em arte tecnológica, e ainda que trouxessem respostas para a tentativa de traçar quem são estas coletividades, singularidades, narrativas e memória no mundo pós-digital. A sua aplicação parece tardia e fora de contexto no desejo de ultrapassar o comportamento e o sujeito informacional, em uma sociedade da informação tecnológica e altamente corporativa (HUHTAMO, 2015).

É possível evitar com isso que se construa o arquétipo do sujeito incorporado tecnologicamente, na condição de ser um usuário das tecnologias ou um ator subjetivado da produção e do fluxo informacional e dos usos dos processos biotecnológicos disponíveis na atualidade.

Artistas e demais cientistas não produzem formulações incontestáveis. Essa noção sobre uma ciência rígida e positivista já foi superada em direção a produção do conhecimento permitido pelo pós-humanismo e pelas tecnologias. Portanto, a percepção sobre artistas como agentes dotados de criatividade e demais cientistas dotados de clareza científica é demasiadamente equivocada. O artista-pesquisador revoga firmemente essa noção.

A integração entre eles ultrapassa os critérios objetivos e subjetivos das pesquisas em direção a novos modelos de integração metodológica, que incluam a causalidade (flexibilidade de ver o mundo e dos processos autômatos criativos) e pontuem as características e ações de maior estabilização (métodos e respostas criteriosas para uma arte propositiva e social) na produção de conhecimento e soluções para um mundo complexo. Especialmente essa questão sociotécnica, como função da arte tecnológica e biotecnológica, costuma ser cara a uma tradição no ensino das artes, e também aos pesquisadores do campo, o que valeria uma outra discussão em artigo futuro.

O próprio sentido da produção de conhecimento está em movimento, em acúmulo por diferentes territórios. Conforme aponta Yuval Noah Harari (2016), vivemos a possibilidade do *Homo Deus*, que "substituiria" o *Homo Sapiens do qual conhecemos*. O *Homo Deus* é o Deus humanista reificado pela cientificidade informacional e biotecnológica. O homem na capacidade de criar um "novo" mundo

na junção entre informação e biotecnologia. Se o *Sapiens* partiu do acúmulo de seus vestígios, produzindo uma cadeia de informações coletadas da qual construiu, reconstituiu, vivenciou e pode verificar suas experiências no mundo, e com isso produziu acúmulos do saber, os processos digitais de uma sociedade hiperconectada e pós-digital, sendo o digital dado e inerente à condição de vida atual, retiram a capacidade e/ou tarefa do *Sapiens* de fazer essa função de modificação do mundo, passando a ser um observador quase inútil.

O *Sapiens* em meio ao desenvolvimento dos processos tecnológicos e científicos está sob vias de ser substituído de tal função, destinada agora ao dataísmo (religião dos dados), que não se apresenta como anti-humanista, mas nega que os *Sapiens* sejam suficientemente capazes de continuar a coleta de vestígios e a interpretação complexa do mundo contemporâneo ultradinâmico.

O *Homo Deus* do autor suprime as principais fontes que compõem o *Sapiens* em sua caminhada até aqui, a partir dos processos que transferem ao dataísmo em ascensão para uma revolução nas próximas décadas a coleta, a reorganização e a tradução direta a vida. Uma alteração das condições filosóficas do viver para as condições práticas de viver no mundo. Do antropoceno em direção ao dataceno. Em que peso podemos pensar a arte tecnológica e biodigital nesse cenário?

O homem, em predileção aos processos biotecnológicos e de uma rede informacional, determinada pelos dados, bioengenharia e sua análise não incidental, mas sempre direta, assim como o fez nas proposições positivistas durante e recorrente processo científico, se coloca de forma subjugada de valor. Coloca em ascensão um outro “ser”, capaz de cumprir as funções, porém distante das nuances das experiências e dos indícios que são de fato o verdadeiro acúmulo.

O papel das artes e das artes tecnológicas segue potente ao interpretar e traduzir o mundo pela perspectiva disruptiva que pode prescrever os métodos por meio do artista-pesquisador. Na subvalorização dos *Sapiens* talvez restaria a arte a condição de resistir ao dataísmo e ao *Homo Deus* como um modelo artístico-científico da produção de conhecimento. Cabe ressaltar, no entanto, que o controverso é verdadeiro e possível. Uma arte tecnológica que ajude a suprimir a ideia de memória, rastro, vestígio e o próprio sentido humanista dos *Sapiens*, além da própria arte como lugar de escape.

REFERÊNCIAS

- BAIO, Cesar, SOLOMON, Lucy HG. **Culturas Degenarativas**. 2018. Obra de arte interativa, digital e biológica exibida na exposição CoCiência: Arte, ciência e tecnologia, Museu das Minas e do Metal, Belo Horizonte, 2019. Disponível em <<http://programacomciencia.org.br/exposicao-culturas-degenerativas/>>. Acesso em: 15 maio 2020.
- BASBAUM, Ricardo. O artista como pesquisador. **Concinnitas**. Revista do Instituto de Artes da UERJ, Rio de Janeiro, v. 1, n. 9, ano 7, 2006. Disponível em <<http://concinnitas.kinghost.net/index.cfm?edicao=9>>. Acesso em: 10 maio 2020.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1993. (Obras escolhidas, 1.)
- DAVIS, Joe. **Bombyx chrysopeia**. 2016. Obra de bioarte exibida na Bienal de Arte Digital, Oi Futuro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em <<https://bienalartedigital.com/portfolio/joe-davis-2/>> Acesso em: 15 maio 2020
- GINZBURG, C. **Mitos, emblemas, sinais: morfologia e história**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.
- GROYS, Boris. **Arte e poder**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- HARARI, Yuval Noah. **Homo Deus: uma breve história do amanhã**. Companhia das Letras, São Paulo, 2016.
- HOBBSAWN, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- HUHTAMO, Erkki. Art in the rear-view mirror: the media archaeological tradition in art. In: PAUL, Christine (Ed.). **A companion to digital art**. New Jersey: Wiley-Blackwell, 2015. p. 79-110
- LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A estetização do mundo: viver na era do capitalismo artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- LIPPARD, Lucy R.; CHANDLER, John. A desmaterialização da Arte. **Arte & ensaios**, n. 25, p. 180-193, 2013.
- PERNIOLA, Mario. **Do sentir**. Tradução de Antonio Guerreiro. Lisboa: Editorial Presença, 1993.
- REY, Sandra. Por uma abordagem metodológica da pesquisa em artes visuais. In BRITES, Blanca; TESSLER, Elida (Org.). **O meio como ponto zero: metodologia da pesquisa em artes plásticas**. Porto Alegre: E. Universidade/UFRGS, 2002. p. 125-140.
- SHERMAN, Tom. Machines r us.... In: Domingues, Diana (Org.). **A arte no século XXI: humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora Unesp, 1997. p. 70-78.
- SLOTERDIJK, Peter. Entrevista com Peter Sloterdijk. In: OHANIAN, Melik; ROYOUX, Jean-Cristophe (Ed.). **Cosmograms**. Paris: Kristale Company, 2005. p. 223-240

WILSON, Stephen. A arte como pesquisa: a importância cultural da pesquisa científica e o desenvolvimento tecnológico. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. Unesp, 2003. p. 147-158.

pós:

Caderno de imagens

Vibeke Sorensen

Artista, compositora e professora, trabalha com multimídia e animação digital, estereografia, instalação arquitetônica interativa e performance musical visual em rede.

Instituição: Nanyang Technological University Singapore

E-mail: vsorensen@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8936-7700>

Ensaio visual recebido em: 17/11/2019

Ensaio visual aprovado em: 11/03/2020

From 2009 to 2019, Vibeke Sorensen worked in Southeast Asia, where she was influenced by the spiritual traditions of the people of the region. Her project *Asian Conceptions of Space-Time in Digital Media Art* focuses on ways that technologies, including real-time physical-computing, social networks and Big Data, explore cosmologies of one-ness through interactions among nature, music, and art. Her works employ electro-acoustic music, digital video, and embedded systems. Her real-time architectural installation, *Illuminations* (2013), is a large (30 meter long) illuminated folding screen that incorporates 13 networked computers and real-time electroacoustic music, Tibetan singing bowls, and animation. Using Pure Data/GEM programmed by Sorensen, with assistance from Nagaraju Thummanapalli, *Illuminations* channelled biofeedback from plants featuring special hardware designed by UFMG Prof. Marilia Bergamo. The effect was to create a cross-kingdom co-embodiment of shimmering rainbows, in a vibrant and immersive colour-music system.

Sorensen's *Mood of the Planet* (2015) is an interactive architectural installation that has as its centerpiece a large 'arch', or 'doorway', that emits coloured light and sound, and animates reflections of the live emotions expressed by people all around the globe communicating through networks such as Twitter. Inspired by Balinese chandi bentar (stupas that are split in half to form gateways), as well as the gates to Tiwanaku, an ancient Incan archaeological site in Bolivia which Sorensen visited in the early 2000s with UFMG's Prof. Heitor Capuzzo, it rethinks the term 'public art' in the context of global social transmodal transmedia and Big Data. The 'arch' or 'doorway' represents the metaphor

SORENSEN, Vibeke. *Caderno de imagens*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

of passing from one state to another, a process of growth and change that is analogous to the transformative effect that global communication technologies have upon our collective human condition. The 'doorway' is reflected within a wall-mirrored room where it is repeated into an infinity of doorways that exist as an endless cycle of past and future in space and time, collapsing into the eternal present. A wooden pathway traverses the doorway that connects the people to the 'infinite' for contemplation and meditation. The doorway is made of 30 building blocks of 'digi-tiles' consisting of LEDs, crushed recycled glass that refracts the emissive coloured light, and custom electronics. Using Pure Data/GEM and Python, proximity sensors and Arduino, the coloured lights change based on a real-time analysis of keywords in Twitter from all around the world, representing the 6 basic human emotions. The current collective mood of the people of the Earth thus becomes an immersive presence, a dynamic rainbow of colours that bathe us in light.

In Other Wor(l)ds (2018) is based on the idea that all of nature is connected. Inspired by the Taoist concept of Chi, where flows of energy permeate everything like the movement of the air we breathe, this work uses the Internet of Things (IoT) to bring real-time global wind and climate data from 6 different biomes to winds created by physical fans encountering fabrics hanging like curtains in a large open space. The air we feel is thus a composite of the air of other places, and the hanging fabrics that touch our bodies are moved by the winds of the entire Earth. The tapestries consist of 48 large scale (5,3 meters high x 1,5 meters wide) computer graphics images printed on semi-transparent textiles and embedded with animating LEDs, custom electronics, and networked. Super-high resolution computer graphics employing turbulence algorithms, as well as sensors, are employed. It is a reversal of VR and AR in the materialization and perceptual experience of the data. There was a soft Launch at RMIT Melbourne Gallery on February 26th, 2018 as well as a joint exhibition with Dr. Adam Nash in "Data is Nothing" and a "Hard Launch" at the 2018 Beyond 3D Festival at the ZKM Germany, on October 3rd, 2018.

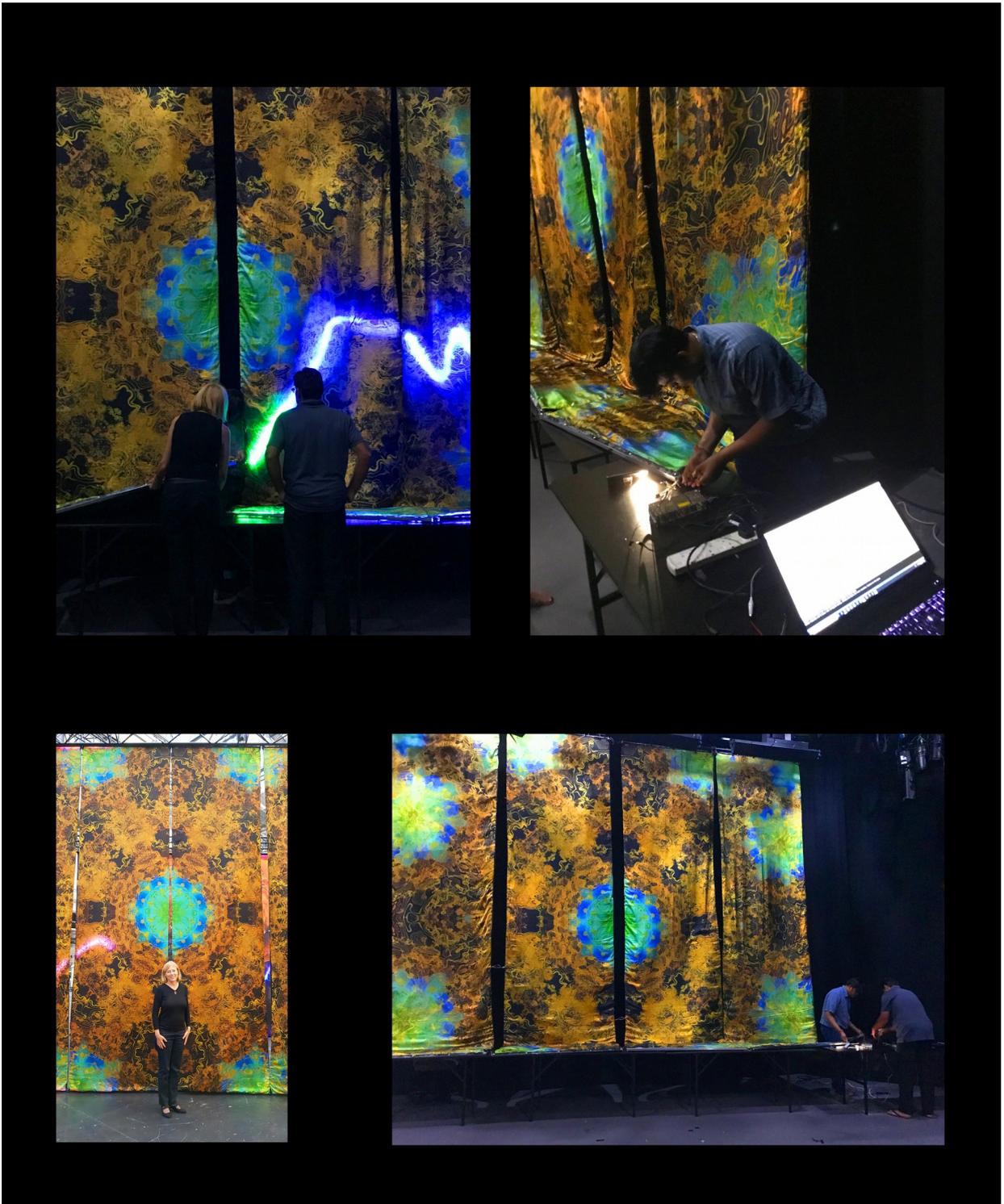
Offerings (2019) explores the Balinese concept that an underlying structural pattern of interlocking cyclical patterns (*tatotekan*) may be the key to the experience and propagation of social harmony, and harmony with nature and the Universe, microcosm and macrocosm. *Offerings* explores Sorensen's hypothesis that the Balinese permutational uku calendar, the most complex known to anthropology, had a profound influence on the evolution of Balinese gamelan music. In 1986, a Balinese ethnomusicologist, Dr. Made Bandem, translated a traditional lontar manuscript called

Prakempa from Balinese into Malay. This manuscript explicitly links the five and seven tone scales of the gamelan to colours and the sacred geometry of the microcosm and macrocosm. Working with Dr. Bandem and J. Stephen Lansing, Sorensen used a Pure Data software to translate the ten-dimensional uku calendar into colour music, generative computer music, and animation. A documentary accompanies the exploration and discovery of these connections.

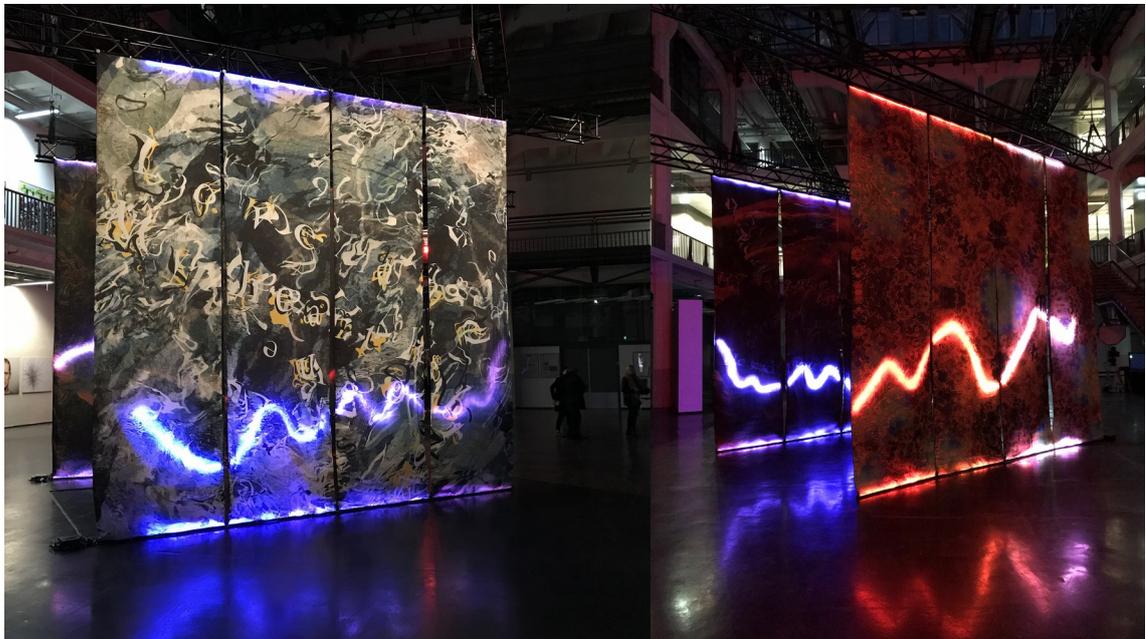








SORENSEN, Vibeke. Caderno de imagens.
PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

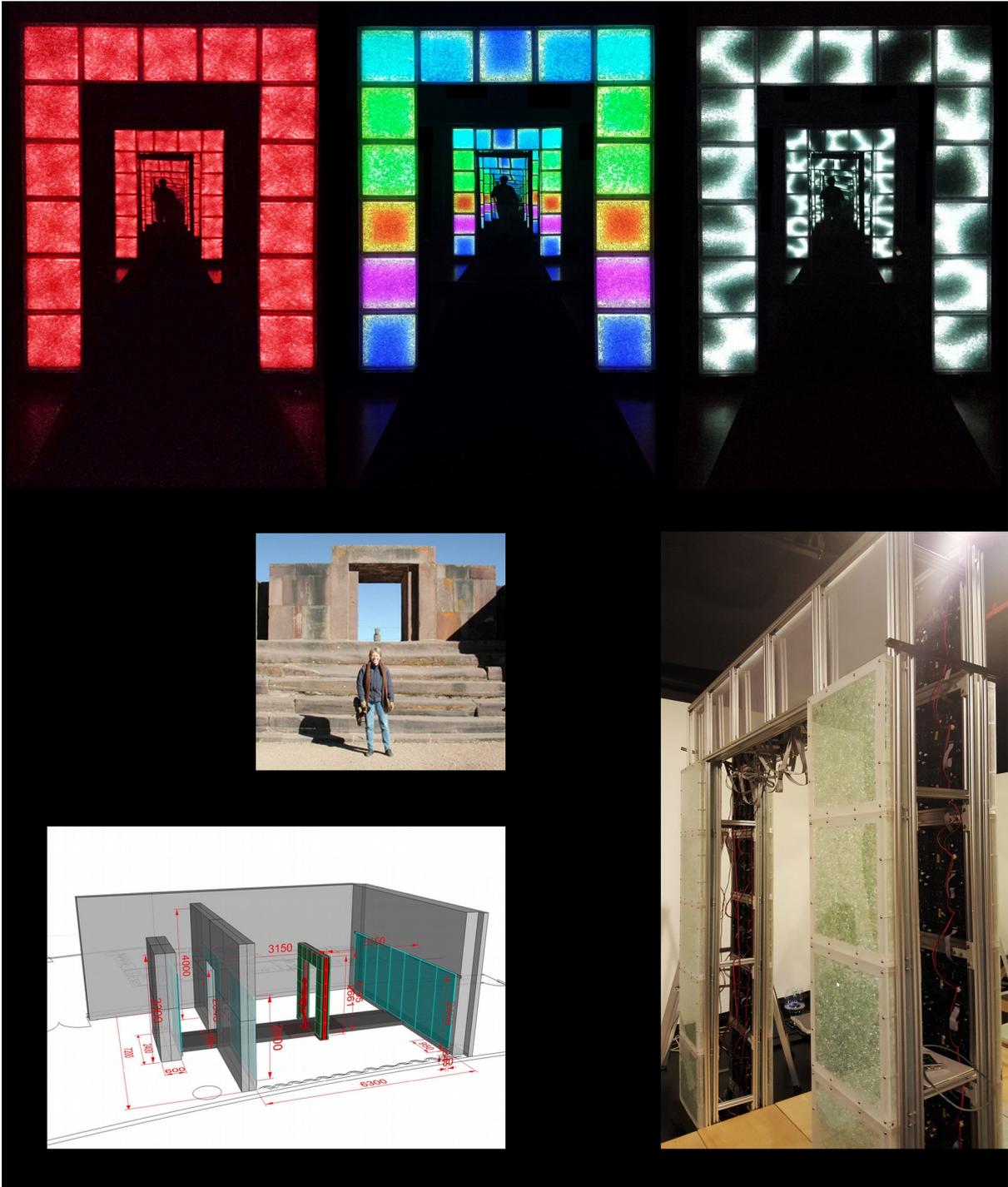


SORENSEN, Vibeke. *Caderno de imagens*.
PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>





SORENSEN, Vibeke. Caderno de imagens.
PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>





Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramática actoral

Proposta metodológica, princípios teóricos e enfoques para o processo de criação dramática atorial

Methodological proposal, theoretical principles and approaches for the atomic dramaturgical creation process

Elisa Martins Lucas

Atriz, dramaturga, pesquisadora, oficina de teatro e diretora de Artes Cênicas no Instituto de Artes da UFRGS.

Fundadora do Grupo Capitu – Teatro e Pesquisa Cênica.

Instituição: Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

E-mail: elisa.lucas97@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2569-4873>

RESUMEN:

El artículo presenta una propuesta metodológica para el proceso de creación dramática actoral, que es una fusión de distintas metodologías de práctica escénica, teniendo por base el trabajo práctico de una actriz/dramaturga, apoyándose en postulados teóricos del arte de actor/actriz y en procedimientos de creadores contemporáneos. Tal propuesta, resultado de una investigación cuya metodología presentó características de una investigación práctica en las artes, puede proporcionar a profesionales y estudiantes de las Artes Escénicas instrumentalización para dar voz a sus creaciones y autonomía en sus procesos.

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramática actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Palabras-clave: *Proceso de creación dramática actoral. Interpretación Teatral. Dramaturgia.*

RESUMO:

O artigo apresenta uma proposta metodológica para o processo de criação dramática atorial, que é uma fusão de distintas metodologias de prática cênica, tendo como base o trabalho prático de uma atriz/dramaturga, apoiando-se em postulados teóricos da arte de ator/atriz e em procedimentos de criadores(as) contemporâneos(as). Tal proposta, resultado de uma pesquisa cuja metodologia apresentou características de uma pesquisa prática nas artes, pode proporcionar a profissionais e estudantes das Artes Cênicas instrumentalização para dar voz a suas criações e autonomia em seus processos.

Palavras-chave: *Processo de criação dramática atorial. Interpretação Teatral. Dramaturgia.*

ABSTRACT:

The article presents a methodological proposal for the atorial dramaturgical creation process, which is a fusion of different scenic practice methodologies, based on the practical work of an actress/dramaturge, relying on theoretical postulates of the actor/actress art and on procedures of contemporary creators. This proposal, the result of a research whose methodology presented characteristics of a practical research in the arts, can provide professionals and students of the Performing Arts instrumentalization to give voice to their creations and autonomy in their processes.

Keywords: *Atorial dramaturgical creation process. Theatrical Interpretation. Dramaturgy.*

Artigo recebido em: 09/09/2019
Artigo aprovado em: 31/01/2020

1 Introducción

El proceso de creación dramática actoral consiste en prácticas donde el/la actor/actriz,¹ trabajando de forma práctica y artesanal, actúa también como autor(a), interfiriendo en la elaboración textual de la obra (LUCAS, 2016). En el panorama teatral, las creaciones del Odin Teatret (Dinamarca), del Théâtre du Soleil (Francia), del Grupo Lume – Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp y de la Tribo de Atuadores Ói Nós Aqui Traveiz (Brasil), así como los textos de Dario Fo (Italia), cada uno con sus particularidades, podrían ser considerados ejemplos de procesos de creación dramática actorales, una vez que el/la actor/actriz posee cierta autonomía en la creación dramática.

Con el objeto de sistematizar una metodología para el proceso de creación dramática actoral, una actriz/dramaturga, que es la autora de este estudio, en colaboración con un equipo de expertos, desarrolló un experimento del proceso que diseñó una dramaturgia de nueva creación y puesta en escena en torno a María Magdalena, personaje consagrado por la literatura y por el imaginario popular. El experimento formó parte de la investigación para la tesis *Lo Profano y lo Sagrado en el proceso de creación dramática del actor a partir del personaje de María Magdalena. Interrelación entre Teoría y Praxis Escénica* (2016) realizada en el Doctorado en Ciencias del Espectáculo de la Universidad de Sevilla, dirigida por la Profesora Doctora María Concepción Pérez, con Beca de la Coordinación de Perfeccionamiento de Personal de Nivel Superior (CAPES-Brasil).

La metodología adoptada en la tesis presentó características de una investigación práctica en las artes, según Borgdorff (2010), Pérez y Sánchez (2010) y Sánchez (2009), pesquisa orientada al conocimiento plasmado en las prácticas artísticas (objetos y procesos), cuyo diseño reúne "(...) experimentación y participación en la práctica y la interpretación de esta práctica" (BORGdorff, 2010, p. 26). Tal metodología incluye el artista en el campo del saber, no separa el sujeto del objeto de estudio de igual modo que no separa práctica y teoría, siendo su componente primordial la experimentación práctica.

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramática actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Este artículo presenta una propuesta metodológica para el proceso de creación dramática actoral, objetivo final de la investigación, estructurada con base en los estudios prácticos realizados y presupuestos teóricos consultados. Tal propuesta es una fusión de distintas metodologías de práctica escénica, teniendo como base el trabajo práctico de una actriz/dramaturga, apoyándose en postulados teóricos del arte de actor/actriz y en procesos de creación escénica y dramática contemporáneas, incluyendo obras de Barba (1986, 2010), Carreri (1990), Ferracini (2001), Grotowski (1976), Oida (2001), Pavis (2003), entre otros(as). Se utilizaron además estudios, entrevistas, vídeos y demostraciones de trabajo de creadores(as) contemporáneos(as). En ella, se contempla la posibilidad del actor/actriz ser dueño(a) de su trabajo: tomando parte activa en la creación, artesanalmente, de forma que la dramaturgia se construya por medio de improvisaciones y acciones físicas y vocales, habiendo elegido libremente un tema cualquiera, ya sea un personaje de una novela, relato, biografía, o una idea a partir de la cual se pueda crear un texto/obra teatral. El/la intérprete, mediante improvisaciones corpóreo-vocales, añadirá matices a la idea que le ha servido de base. La propuesta se divide en dos partes complementarias cuyos principios teóricos y enfoques son presentados en detalles a continuación.

2 Primera parte de la propuesta metodológica: El trabajo del actor/actriz como intérprete

La primera parte de la propuesta metodológica enfoca el trabajo del actor/actriz como intérprete, proponiendo la sistematización de la interpretación a partir del entrenamiento – en la acepción de Jerzy Grotowski y Eugenio Barba, refiriéndose al trabajo práctico actoral anterior a la actuación – y del trabajo con las acciones y la voz.

2.1 El entrenamiento actoral como trampolín para la interpretación

Para crear en el teatro hay que aprender a reaccionar y hacerlo de una forma más visible de lo que se suele hacer en el cotidiano. El/la actor/actriz busca nuevas formas de actuar y reaccionar para lograr una tensión dramática a nivel físico. El plano psicológico es más difícil de mostrar frente a un

público, por lo que el cuerpo suple esa carencia mediante una preparación adecuada, también llamada de entrenamiento actoral, que actúa como base del trabajo del actor/actriz. El entrenamiento potencializa las acciones físicas, vocales y la capacidad de imaginación del intérprete, confiriéndole autonomía en la escena. Realizado de forma técnica, permite que el cuerpo/mente del actor/actriz reaccione de manera fluida y orgánica. Mediante la constancia, el/la intérprete supera sus límites, a medida que conoce más de su todo psicofísico. Para Grotowski (1976, p. 204), el cuerpo, material de trabajo del actor/actriz debe ser adiestrado para obedecer a la mente, ser flexible y responder pasivamente a los impulsos psíquicos sin resistencia. Cuando el cuerpo no ofrece resistencia, existe la posibilidad de la impulsión interior, y el/la intérprete logra expresar los impulsos que habitan la frontera entre sueño y realidad por medio de sonidos y movimientos (GROTOWSKI, 1976, p. 20).

Según Barba (1986, p. 74-75), el objetivo del entrenamiento actoral es hacer que todo el cuerpo actúe y reaccione, pudiendo adaptarse con la máxima precisión a cualquier situación que pueda surgir en el escenario. Carreri (1990, p. 41) añade que: "El entrenamiento es el tiempo y el espacio en que el actor trabaja para construir su presencia y romper esquemas automáticos y mecanismos de relación (los clichés)".

Las técnicas utilizadas en entrenamientos actorales son de tipo muy diverso y a veces, de naturaleza efímera. Si en un momento funcionan y ayudan al actor/actriz a conseguir determinado objetivo, en otro momento dejan de funcionar y habrán de ser sustituidas. Como indica Carreri (1990, p. 43): "Se había vuelto una cosa del todo automática. Mi cuerpo trabajaba por sí; el *training* me llevaba, en vez de ser yo a dirigir el *training* (...) necesitaba de una nueva dirección". Igualmente, no todas las técnicas funcionan igual para todos los(as) actores/actrices. El/la intérprete debe estar atento(a), de forma que perciba lo que funciona y lo que no, y vaya descubriendo las técnicas que más le ayudan a comunicarse con su público, basando su preparación en procedimientos concretos, que serán experimentados prácticamente y que irán evolucionando a lo largo de su trayectoria artística. Igualmente debe tener en cuenta que no basta dominar recursos técnicos, sino que hay que llegar a lo humano y a lo imaginario. De nada sirve entrenar a ritmo frenético o dominar múltiples técnicas, si no se logra la comunicación con el público. Oida (2001, p. 22) indica

que el trabajo actoral no es ostentar habilidad técnica, sino dar vida al escenario. Barba, en la en la residencia de creación y montaje *El Arte Secreto del Actor – Brasil*,² añade que el trabajo actoral consiste en no convertirse en un(a) experto(a) para que se pueda incorporar cualquier cosa.

Al tiempo que se instrumentaliza físicamente, el/la actor/actriz debe mantener alerta su imaginación, de modo que pueda dar vida, no solamente a las diferentes partes del cuerpo que entran en acción, sino también a las imágenes y sentimientos accionados durante el entrenamiento. Así, además de trabajar la presencia escénica e impedir bloqueos corporales, el/la intérprete se hará más proclive a los matices en la interpretación. Jean-Jacques Lemêtre, en su taller El Cuerpo Musical en el Teatro,³ utiliza la expresión ‘sencillez sin artificios’ y habla de la unión de la precisión, consciencia y presencia que dan al actor/actriz la capacidad de dar cuerpo a lo poético, al sueño.

Si el/la intérprete no se comunica con el propio cuerpo, el cuerpo hace lo que quiere, y el/la intérprete no se comunica con su público. Para que se dé esa comunicación, el/la actor/actriz debe procurar que sus acciones posean principio, medio y fin, prestando suma atención a su cuerpo/mente. Es decir, ya que el instrumento del actor/actriz es su todo psicofísico, la única forma de desempeñar dignamente el oficio es entrenándose y poniéndose a punto para el trabajo. La preparación que realiza el/la actor/actriz consiste en la unión de técnica y creación, precisión y sensibilidad, sistematización y artesanía. Esta preparación puede empezar mediante un calentamiento corporal que facilite la movilización de articulaciones, así como el estiramiento de la columna vertebral. La finalidad que se persigue es que el cuerpo reaccione con precisión y agudeza. Luego, el/la actor/actriz introduce movimientos acrobáticos, pasos de baile, *Capoeira*, *Ballet* u otro ejercicio que ponga su cuerpo en prontitud.

Mientras realizaba la investigación para la tesis doctoral, la actriz/dramaturga desarrolló una labor de entrenamiento basado en las faenas del gaúcho, variando energía, ritmo, impulsos y respiración. Dicho sistema de entrenamiento fue creado en la investigación *As técnicas corporais do gaúcho e sua relação com a performance do ator/dançarino*,⁴ dirigida por la Profesora Doctora Inés Marocco, con quien la autora pudo colaborar. Consta de nueve series de movimiento que reproducen las acciones que realiza el gaúcho en el campo: enlazar, prender al animal para abatirlo, domar,

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramatúrgica actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

ordeñar, hacer chorizo, jinetear, sacar leche de la vaca, esquila la oveja y pealar (actividad en extinción en los días actuales, que consiste en enlazar el animal por las patas). Esas secuencias contemplan las leyes del movimiento según el Sistema Pedagógico de Jacques Lecoq (Francia): equilibrio, desequilibrio, alternancia de peso, acción y reacción, oposición y compensación (LECOQ, 1987). Son actividades realizadas normalmente en contacto directo con el animal, lo que requiere prontitud, agilidad y economía de movimientos, debido al riesgo de provocar una reacción brusca del animal. Según Marocco *et al* (2002), dichos factores desarrollan en el gaúcho precisión, vigor, energía y eficacia, aspectos relacionados por maestros como Meyerhold, Étienne Decroux, Jacques Lecoq y Eugenio Barba con la presencia física del actor/actriz.

2.2 Acción física: Herramienta para el/la actor/actriz salir del psicologismo

A continuación, el/la actor/actriz empieza el trabajo con las acciones físicas. Una acción, considerada por Stanislávski como principio impar del arte actoral (TOPORKOV, 2019, p. 92), ejecutada con vigor, de forma directa y a gran velocidad puede provocar en el/la intérprete una emoción o intención de rabia que es perceptible tanto por el/la intérprete como por el/la espectador(a). Cuanto más las emociones son transformadas en acciones o actitudes físicas, más se liberará el/la actor/actriz de lo psicológico (PAVIS, 2003, p. 50). Al abandonar el psicologismo, el/la intérprete ejecuta su trabajo de forma concreta, funcional y eficiente.

El/la espectador(a) lee las emociones del actor/actriz a través de acciones físicas. Las emociones dejan de ser para el/la intérprete algo fugaz y descontrolado, tal como ocurre en la vida real y pasan a ser "(...) posturas en movimiento, mociones físicas y mentales que le motivan en la dinámica de su juego, en el espacio-tiempo-acción de la fábula en la cual se inscribe"⁵ (PAVIS, 2003, p. 55, traducción nuestra). En vez de dedicarse a elaboraciones introspectivas sobre sentimientos, un(a) actor/actriz, espectador(a) o teórico(a) de la interpretación, por ejemplo, parten de la codificación de contenidos emocionales. Es más factible observar el "hacer" del actor/actriz: lo que hace de su papel, de qué manera lo crea y como se coloca con relación hacia él. En este sentido, Toporkov

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramaturgical actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

(2019, p. 54) considera como gran hallazgo de Stanislávski el hecho de trasladar la atención del actor/actriz de la indagación por la emoción interna para la ejecución de una tarea escénica, solucionando así una gran dificultad de la técnica actoral.

Las llamadas “posturas en movimiento” (PAVIS, 2003, p. 55) caracterizan el trabajo que el/la actor/actriz realiza por medio de acciones físicas concretas y sencillas, ejecutadas hasta el final. El drama puede volverse físico, realizado a través del cuerpo del intérprete, por acciones realizadas en distintos momentos y espacios que absorben su consciencia. No se trata de ‘querer hacer’ o ‘querer sentir’, sino de hacerlo de forma completa con acciones claras y objetivas mediante un impulso que nace en la columna vertebral y se expande hacia el espacio.

Carreri elucida la diferencia entre acción y movimiento. Mientras que un movimiento no cambia nada en el espacio, una acción siempre cambia o quiere cambiar algo: “Esto es una acción, quiero mover mi libro – la acción siempre tiene una intención precisa. En inglés *intention*, ‘in-tensión’, tensión en el cuerpo” (CARRERI, in *Traces in the Snow*, 1994).

El/la intérprete puede partir de acciones que no tengan relación con el contexto del personaje, preparando previamente un listado de acciones que va a explorar físicamente en el local de ensayo y que en cierto modo se oponen a las actitudes del personaje. O puede trabajar por similitud, es decir, a partir de acciones relacionadas con el personaje. Las acciones de tirar y empujar, por ejemplo, suelen ser utilizadas en entrenamientos actorales, debido a sus características de concentración de fuerza y energía, como indica Lecoq (2003, p. 113): “La ondulación es el motor de todos los esfuerzos físicos del cuerpo humano: empujar/tirar de y empujarse/tirarse desde sí mismo”.

Muchos(as) actores/actrices trabajan con acciones de base según el Análisis de Movimiento de Laban (1978), que son: apretar, rozar, golpear, flotar, torcer, doblar, azotar, deslizar, y sus variantes. Estos verbos se exploran físicamente de diversas formas: ya sea con todo el cuerpo, partiendo de una parte del cuerpo o incluso segmentando el cuerpo (la acción puede partir del pecho, del cuadril, de la cabeza, de un hombro, etc.), variando factores como velocidad (rápida o lenta),

tamaño (grande o pequeño), dirección (directa o indirecta), energía (fuerte o ligera), nivel (alto o bajo), tiempo (repentino o prolongado) durante su ejecución. Aunque el Análisis de Movimiento de Laban proceda de la danza, se emplea con frecuencia en entrenamientos actorales.

Según Ferracini (2001, p. 124), cuando decodifica y codifica acciones físicas y vocales, el/la intérprete sistematiza gradualmente su trabajo y construye un vocabulario de acciones a través de lo cual puede fijar la organicidad para repetirla en el escenario y hacer que nazca en cada función los mismos impulsos accionados durante el proceso de creación. Gracias a la decodificación y repetición de movimientos, tensiones musculares, impulsos para las acciones y de todos los elementos que hacen posible una acción o conjunto de acciones, el/la intérprete memoriza y codifica su trabajo, adquiriendo así control sobre la actuación. Las emociones del personaje y el éxito de la actuación serán algo técnico: "(...) emoción para el actor/actriz, no debe ser algo abstracto y psicológico, sino, por el contrario, algo concreto y muscular, en constante movimiento, fluidez y dinámica interna"⁶ (FERRACINI, 2001, p. 37, traducción nuestra).

Gran material de trabajo para el/la actor/actriz, las acciones físicas pueden ser transformadas, cambiadas, reducidas o incluso suprimidas cuando se llega al escenario, desde que se mantengan sus impulsos. El/la actor/actriz puede aumentar su repertorio de acciones con distintas propuestas que enriquecerán su calidad de movimientos y ampliarán su comunicación con el público.

2.3 El trabajo vocal: La voz también es acción en escena

La voz nace inicialmente como un impulso corporal que se convierte en sonido, después en palabra, interfiriendo en el espacio, con infinitas posibilidades de alcanzar al espectador(a), configurándose como una herramienta más en la construcción de la ficción.

Al trabajar la voz, el/la actor/actriz amplía registros y volumen, encuentra nuevos timbres, explora los armónicos y puede, incluso, corregir anomalías. El empleo adecuado de la voz redundante directamente en el ritmo, en los diferentes tipos de dicción y en el conocimiento de las cajas de resonancia como amplificadoras del sonido, capaces de proporcionar distintos registros al intérprete. A través del trabajo vocal se intenta conseguir una voz capaz de llenar todo el espacio, sin que se pierda

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramaturgica actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

espontaneidad vocal. Cuando bien trabajada y explorada, la voz es un gran recurso actoral. Hay que poder decir un texto sabiendo dónde insertar pausas, respiraciones y suspiros, haciendo que la cadencia refleje las intenciones, con dominio técnico, aunque sin caer en tics mecánicos o rutinarios, es decir, manteniendo conexión con lo que exige cada personaje. Una narración bien expresada capta de forma inmediata la atención del espectador(a), haciendo que se adentre en el relato y lo convierta en algo suyo.

La impostación vocal, el ritmo y la forma de hablar dicen mucho de uno mismo, revelan y desnudan la personalidad, con sus experiencias y vivencias, personales, familiares y geográficas. El/la actor/actriz que se familiariza con su propia voz puede vencer resistencias y reconocerse mejor a sí mismo(a), lo que redundará positivamente en su actuación. Es primordial que el/la intérprete desarrolle el conocimiento y la percepción corporal y emocional de su voz, para escucharse a sí mismo(a), conocer sus registros y posibilidades, y priorizar un uso óptimo de sus cuerdas vocales, sin llegar a dañarlas. Y, sobre todo, debe concienciarse de que la voz, como potencia material, es una prolongación del cuerpo, sin "(...) dualidades o subdivisiones: voz y cuerpo. Existen solamente acciones y reacciones (...)" (BARBA, 1986 p. 80) que afectarán al organismo en su totalidad.

La voz se debe apoyar en el abdomen, potencia de fuerza que permite controlar el aire con objeto de ampliar la capacidad pulmonar y lograr que el/la intérprete diga el texto en totalidad, variando el ritmo, haciendo cambios, puntualizando unas palabras más que otras y considerando factores como velocidad, dirección, energía, tiempo y volumen.

En los estudios sobre el oficio actoral hay numerosas alusiones al trabajo vocal. Pedagogos(as) teatrales, cada uno(a) con sus particularidades, según sus investigaciones, período histórico y el teatro a que se pretendían, enfatizan aspectos para tener en cuenta, indicando, incluso, propuestas de ejercicios. Stanislávski (2004) plantea la instrumentalización vocal a través de procedimientos que contribuyan al perfeccionamiento del potencial expresivo a partir del estudio de elementos como dicción, articulación, canto, entonaciones, tiempo-ritmo, colocación vocal, respiración y trabajo con el texto. Defiende que la voz del intérprete debe lograr reproducir sentimientos de los más delicados de forma objetiva y sensible, en diferentes lenguajes y propuestas estéticas. Acredita

en la investigación sobre la musicalidad del lenguaje y la sensación de las palabras, proponiendo recursos como visualización de imágenes mentales, trabajo con subtexto, variaciones en la inflexión y división del texto con puntos y pausas.

Grotowski (1976) presenta un cuidado pedagógico al adoptar procedimientos adecuados al trabajo vocal en el teatro, diferentes de aquellos aplicados en cantores. Da atención especial al poder de la emisión vocal, enfatizando que la columna de aire que emite el sonido debe salir con vigor y sin obstáculos, evitando laringe cerrada o poca abertura de los maxilares. Piensa la exploración consciente e higiénica de la voz a través de la investigación individual del sistema respiratorio y del aparato fonador, destacando la investigación del sonido por cajas de resonancia como amplificadoras acústicas de la voz, siendo que la utilización del cuerpo todo como caja de resonancia es la posibilidad más productiva. Según el director polaco, la exploración vocal del actor/actriz debe resultar en entonaciones y sonidos que el/la espectador(a) no logre reproducir (Grotowski, 1976, p. 99). Por ello, defiende que, además de la labor técnica, conviene investigar en sonidos de todos tipos, incluyendo la emisión de sonidos inusuales (como la imitación de sonidos naturales, de animales y ruidos mecánicos). A partir de ese ejercicio, se puede probar con el paso de un sonido inusual al de la voz hablada, investigando semejanzas y diferencias. A este respecto, Cappa (2010, p. 13) habla de las infinitas posibilidades vocales de cada actor/actriz, que van más allá de lo que es “decir un texto o cantar”, y que deben ser investigadas a través de la exploración de sonidos desconocidos, pues ellos enriquecerán el “mundo sonoro y poético” del intérprete. De la misma forma, una voz gutural, visceral, distinta del registro usual, o un grito, un llanto, un suspiro, una risa, un sofoco, un tarareo, pueden suscitar nuevas sensaciones, desconocidas y extrañas en el espectador, hasta el punto de que puede recordarle alguna situación que ha visto o vivido.

Por otra parte, Barba (2010), resalta la dimensión corporal de la voz, comprendiéndola “(...) como proceso fisiológico [que] involucra todo el organismo y le proyecta en el espacio” (BARBA, 2010, p. 81, traducción nuestra).⁷ Considera la voz como fuerza material que cría, direcciona, interrumpe, etc., provocando reacciones inmediatas en aquellos que son atingidos. Su trabajo tiene como objetivo incitar la imaginación vocal propia de cada actor/actriz y simultáneamente resguardar reacciones espontáneas de su voz (BARBA, 2010, p. 81).

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramaturgica actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Teniendo en cuenta todo lo que aquí se indica, según su trayectoria técnico/artística, el/la actor/actriz se prepara mediante ejercicios de respiración, articulación y proyección vocal, pasando luego a un trabajo vocal que se configura mediante imágenes, lo que incentiva potentemente su imaginación y le ayuda a emitir una voz que no parezca ni mecánica ni artificial. En ese proceso, puede imaginar/asociar verbos a su voz. Cada imagen personal ayuda el/la intérprete a encontrar su naturaleza sonora individual. Su voz puede acariciar, herir, golpear, susurrar, empujar, tranquilizar, acercar, tocar, seducir, apartar, rezar etc., tal como lo haría su cuerpo. La voz pasa a ser una reacción, una respuesta a la imagen/verbo que le sirvió de estímulo. La actriz/dramaturga ha realizado dichos ejercicios periódicamente mientras realizaba la investigación para la tesis doctoral.

Al trabajar la voz, el/la actor/actriz debe evitar el estancamiento, indagándose si respira de forma natural, es decir, de acuerdo con su propia idiosincrasia o si, por el contrario, exagera mientras actúa y, por tanto, finge que respira. El trabajo vocal de cada actor/actriz es el conjunto de sus ejercicios prácticos, a los que se suman además sus vivencias, miedos, fracasos y logros personales. El/la intérprete debe tener una actitud de permanente descubrimiento de su voz, buscando siempre pronunciar las palabras de forma creíble.

3 Segunda parte de la propuesta metodológica: Etapas del proceso de creación dramática actoral

La segunda parte de la propuesta metodológica presenta las etapas para la ejecución de un proceso de creación dramática actoral, pensadas para un(a) actor/actriz que tenga un trabajo corpóreo-vocal previo tal como está propuesto en la primera parte. Se optó por organizar la metodología en etapas con el objeto de que las mismas puedan ser aprehendidas por actores y actrices contemporáneos interesados en la realización de la composición escénica conjunta a la creación textual. A lo largo de las etapas, se presentan referencias del proceso de creación que originó dicha propuesta.

3.1 Elección de personaje y definición del tema a ser abordado

En esta investigación se propone un orden inverso al usado en el proceso convencional del teatro. En vez de partir de un texto dramático para construir el personaje, el/la actor/actriz puede partir de un personaje, que trabajará en el escenario, hasta construir el texto. Ese personaje, que puede tener su origen en una novela, cuento, leyenda, texto dramático o incluso en una situación real, funcionará como pretexto para lo que el/la actor/actriz/dramaturgo(a) desee comunicar a su público en la dramaturgia y, posteriormente, en el espectáculo. Por ello, el momento de la elección es fundamental.

Puede tener resultados muy positivos el trabajar con un personaje de rango secundario en una obra literaria determinada, para adoptar precisamente el punto de vista de ese personaje, convirtiéndolo en protagonista. Un ejemplo de esto es la dramaturgia brasileña *Rosalina a deletada: A marmelada que faltava no seu Romeu e Julieta* (1998). Escrita y dirigida por Mauro Rizzo, recrea la historia de *Romeo and Juliet* (Shakespeare, 1594-1595) desde el punto de vista del personaje de Rosalina, sobrina de Capuleto, padre de Julieta (y, por tanto, prima de la protagonista). Mencionado siete veces en la obra, el personaje no tiene ningún diálogo o acción. Al principio de la tragedia, Romeo está enamorado de Rosalina y solo va al baile (oportunidad en que conocerá a Julieta) porque Benvolio le dice que ella estará allí. En *Rosalina a deletada: A marmelada que faltava no seu Romeu e Julieta*, Rizzo invierte el enredo de la obra como si toda la tragedia hubiera sido provocada por Rosalina, tras ser rechazada por Romeo. La acción tiene lugar en la iglesia de fray Lorenzo (personaje original del clásico, que tiene acción y diálogos), donde Rosalina confiesa al fraile sus pecados. En entrevista con la autora de este estudio, Rizzo explica el proceso empleado, que él denomina "samplear"⁸ con el texto de Shakespeare y el personaje: "Cogí al fray Lorenzo 'prestado' y creé la Rosalina y su versión de la historia. (...) todo el texto de la obra son diálogos entre fray Lorenzo y Rosalina que ocurren entre las escenas del texto original"⁹

Tras elegir el personaje, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) define el tema que va a explotar y como enfocará el personaje. Este proceso opera en una doble vertiente: El/la actor/actriz/dramaturgo(a) elige al personaje 'X' porque pretende abordar el tema 'Z', que va a tener relación con dicho perso-

LUCAS, Elisa Martins. **Propuesta metodológica, principios teóricos y enfoques para el proceso de creación dramática actoral.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

naje. O elige un personaje y se cuestiona qué temas pueden ser abordados a partir de él. También se puede hacer al revés: partir de un tema y después elegir a un personaje. Si se quiere abordar el tema de un hijo acomplejado, se puede elegir una creación dramática realizada a partir del personaje de Hamlet y no a partir de Rey Lear, por ejemplo. Por otro lado, si se pretende tratar el tema de la vejez, entonces cabría decantarse por Lear.

En la definición del tema, el/la actor/actriz necesita buscar argumentos concretos, cuestionarse sobre lo que realmente desea comunicar y por qué quiere hacerlo. Para ello, necesita investigar y tener conocimiento de su realidad y de su tiempo, buscando lo más importante y la mejor manera de compartir sus ideas con el/la espectador(a) de forma cercana, distinta y creativa. Un recurso eficaz para definir el enfoque puede ser trabajar con preguntas que funcionen como estímulo para la escritura y que puedan ser contestadas a lo largo del desarrollo de la creación dramática:

- ¿Qué determinado personaje tiene para decir?
- ¿Qué dicho personaje desearía en el tiempo presente?
- ¿Qué dicho personaje desearía en su tiempo (cuando se tratar de una figura histórica)?

En la búsqueda del tema puede ayudar materiales de procedencia diversa: noticias de periódicos, leyendas, situaciones, propuestas temáticas, suposiciones, poemas, ideas lúdicas y todo aquello que contribuya como estímulo a la imaginación del actor/actriz/dramaturgo(a).

Para el experimento de la investigación doctoral se eligió al personaje bíblico- literario-legendario de María Magdalena porque dicha figura "(...) a lo largo de los siglos, adquirió gran importancia en el imaginario popular cristiano occidental a partir de leyendas y tradiciones relacionadas con su nombre" (LUCAS, 2019, p. 157), convirtiéndose en un personaje que podría ser representado desde ángulos diversos en una creación de ficción. El tema abordado fue la trayectoria del personaje, enfocando a un tiempo sus aspectos sacro y profano bajo la perspectiva indicada por Eliade (1998, p. 17): "(...) lo sagrado y lo profano constituyen dos modalidades de estar en el mundo, dos situaci-

ones existenciales asumidas por el hombre a lo largo de su historia". A los dos aspectos "(...) se les concedieron un tratamiento puramente escénico, sin aspirar a posicionamientos filosóficos o teológicos de ningún tipo" (LUCAS, 2019, p. 157).

3.2 Estudio del personaje en diversas fuentes

Tras la elección de personaje y definición del tema, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) empieza a estudiar el personaje en todas las fuentes disponibles, mediante una investigación que le permita configurar una imagen lo más completa posible del mismo. Se seleccionan desde bibliografías que servirán para el conocimiento del personaje abordado (ensayos, cuentos, novelas, poemas, incluyendo recreaciones literarias hechas a partir de dicho personaje), hasta recursos expresivos (referencias fílmicas, fotográficas, musicales, pictóricas, etc.), así como situaciones y experiencias de vida que puedan tener alguna relación con el personaje. A veces, determinado material puede no estar directamente relacionado con el personaje o con el tema que se va a abordar, pero, por su lenguaje o por sus temas, podrá contribuir a la creación.

Siguiendo tales pasos, la autora consultó fuentes bibliográficas, folclóricas y pictóricas, procedentes de diferentes tradiciones en una investigación que incluyó trabajo de campo en la Semana Santa de Sevilla y visita y registro fotográfico a la *Parroise de la Madeleine* (Paris) (LUCAS, 2019, p.157).

3.3 Elección de situaciones, definición de objetivos del personaje y recogida de estímulos para la creación

Tras el estudio de todo el material, el/la actor/actriz selecciona las situaciones del personaje que llevará a la escena según el tema que pretenda enfocar. Elabora un listado con las situaciones y apuntes de lo que considera más importante a la hora de enfocar en la dramaturgia. A partir de las situaciones, define posibles objetivos que el personaje pretenderá alcanzar a lo largo de la obra e igualmente los registra en otro listado. El/la actor/actriz puede ejecutar esta etapa solo(a) o en colaboración con un(a) director(a), cuando lo haya. En el caso del proceso que originó esta propuesta metodológica, a través del estudio de María Magdalena fueron listadas situaciones originarias de

las tradiciones evangélica, eclesiástica, legendaria y pictórica (LUCAS, 2019). A partir del listado se seleccionaron "(...) situaciones en las cuales se podría enfocar aspectos profanos o sacros con relación al personaje" (LUCAS, 2019, p. 160).

En lo que concierne a los posibles objetivos que María Magdalena pretendería lograr a lo largo de la obra, la autora listó los siguientes: a) Confesarse; b) Contar su historia: su hambre, sus ansias y su soledad; c) Salir de la Torre de Magdala en donde está presa desde la infancia por tener visiones y posesiones; d) Saciar su hambre; e) Obtener la curación de sus posesiones; f) Entregarse al placer de los cuerpos; g) Obtener conocimiento; h) Salvar a Cristo; i) Huir con Cristo; j) Anunciar la doctrina de Jesucristo y ser escuchada (LUCAS, 2019, p. 162-163).

A continuación, el/la actor/actriz se dedica a recoger estímulos para la creación, como por ejemplo materiales escénicos que tengan relación con el personaje o con el tema enfocado, tales como: pinturas, objetos, telas, elementos de vestuario, un elemento escenográfico (escalera, silla, maleta, etc.), melodías que puedan ayudar a definir las atmósferas del personaje en distintos momentos, o incluso un estímulo sonoro, acciones físicas y vocales relacionadas con el personaje, etc. Estos materiales servirán de estímulo durante las experimentaciones y después podrán ser sugeridos en la dramaturgia con el fin de promover la interacción del texto con ellos. No es necesario que sean materiales nuevos, pues serán manipulados de diversas formas en las experimentaciones.

Puede ocurrir que determinado objeto ayude al actor/actriz a crear una escena, pero en el momento del montaje de la obra sea reemplazado por otro, o incluso suprimido. También puede ocurrir que un objeto funcione tan bien que acompañe al actor/actriz durante la creación dramática hasta la puesta en escena. No hace falta reunir muchos objetos. Se puede hacer un listado de objetos que parezcan interesantes, y que poco a poco serán incorporados en las experimentaciones. Igualmente, de acuerdo con la evolución del trabajo y con la necesidad, se pueden ir adquiriendo otros materiales. Puede ocurrir que el/la actor/actriz haga un listado de cinco objetos y ninguno de ellos funcione escénicamente, por lo que tendrá que seguir probando.

Los materiales recogidos para la investigación doctoral incluyeron músicas ejecutadas en la Semana Santa de Sevilla y de las culturas árabe y egipcia. También fueron utilizados jarros y perfumes (en alusión a uno de los atributos del personaje), inciensos, hojas representando a papiros, velas, telas, arena, hierba seca representando a mirra, y comida (LUCAS, 2019, p. 163).

3.4 Experimentaciones a través de improvisaciones corpóreo-vocales, producción de material textual y posibles asociaciones

Con las situaciones elegidas, los objetivos que el personaje deseará alcanzar a lo largo de la obra, los apuntes de lo que considera significativo para la dramaturgia y los materiales escénicos seleccionados, el/la actor/actriz empieza las experimentaciones a través de improvisaciones corpóreo-vocales. Por medio de ellas investigará en la escena cada una de las situaciones con el fin de descubrir las que más le aportan en cuanto a posibilidades dramáticas y escénicas, y las que menos funcionan.

El/la actor/actriz empieza su entrenamiento, seguido del trabajo con las acciones físicas y el trabajo vocal (ya relacionándoles con el personaje y el enfoque dado), pasando a continuación a realizar improvisaciones corpóreo-vocales con cada una de las situaciones elegidas y los materiales seleccionados. Las improvisaciones deben ser realizadas con elementos que puedan perfeccionar la actuación mientras el/la intérprete experimenta posibilidades dramáticas: la respiración, el peso, los sonidos, los impulsos corporales y consecuentemente las acciones y reacciones que pueda tener el personaje según su carácter y las situaciones elegidas.

El/la actor/actriz debe estar involucrado interiormente con la improvisación. No se trata de estar en el mundo de las ideas, pero todo lo que hace externamente durante la improvisación debe tener una motivación interna. Igualmente, todo debe ser resuelto, decidido y ejecutado en el escenario, sin pensamientos previos. El/la intérprete se sirve de todas sus herramientas para corporeizar las situaciones de la vida del personaje y de la historia que pretenda contar. Para ello, en el desarrollo de las improvisaciones, debe estar atento para explorar variaciones, cambios de ritmo y asociaciones sonoras y visuales.

En esta fase del proceso la improvisación se configura como un recurso eficiente debido a los límites y reglas objetivas que dejan el imaginario del actor/actriz libre para la creación. Si la improvisación puede parecer a veces sencilla, en algunos procedimientos es un ejercicio difícil por exigir objetividad de acciones y economía de movimientos. Una improvisación debe comunicar con el/la espectador(a) y tener normas objetivas. No se debe plantear nada complicado. Para Spolin (2003) el/la actor/actriz, durante una improvisación debe mostrar: 1) El lugar donde ocurre la escena; 2) El tipo de acción que se muestra, y 3) Quién la ejecuta. El/la actor/actriz también tiene la posibilidad de utilizar metáforas e imágenes relacionadas con el personaje que puedan ser traducidas en movimientos, sonidos o poses corporales en improvisaciones más abstractas que podrán dar un carácter poético al trabajo.

A continuación, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) pasa a incorporar lentamente los materiales escénicos seleccionados, otorgándoles distintas funciones. Las melodías seleccionadas también pueden servir de estímulo en las improvisaciones, ya que para el espectáculo y el ego de los personajes la música en la escena puede adquirir función integradora o desintegradora (PAVIS, 2003, p. 133). A cada improvisación son producidos materiales textuales, que serán elaborados con estructura de texto dramático.

Durante las improvisaciones, el/la actor/actriz debe permitir que surjan asociaciones inesperadas que posibilitarán la creación de nuevas situaciones relacionadas con el personaje o con el tema tratado. Un gesto ejecutado puede remitir a una situación leída anteriormente. Una situación puede proponer un sonido, este sonido puede desencadenar en un estado corporal, y así sucesivamente. Dichas asociaciones podrán resultar en nuevas propuestas de improvisaciones, nuevos elementos textuales y nuevos objetivos que no habían sido inicialmente planteados, pero que se fueron descubriendo a partir del trabajo práctico.

El/la actor/actriz también debe tener en cuenta que está construyendo una historia que más tarde será compartida con el público. Para ello, debe buscar formas de introducir al espectador(a) en la ficción, haciendo que la creación dramática proporcione a los(as) asistentes su participación, para tomar parte en la vida del personaje, como si fuera la suya también. Es decir, hay que lograr

construir un texto que, cuando sea llevado a escena, comunique con el/la espectador(a), haciendo que el público salga del teatro habiendo comprendido una historia (con desarrollo evolutivo o fragmentado) y reconociéndose en ella.

En dicha etapa del proceso que originó esa propuesta, la autora buscó ejecutar acciones físicas y vocales completas, investigando distintas atmósferas, intentando trascenderlas sin perder la coherencia, dejando su imaginario libre para crear asociaciones inesperadas que contribuyesen a la creación de textos/escenas y buscando sorprenderse a sí misma con reacciones espontáneas (LUCAS, 2019, p. 163). Las improvisaciones realizadas incluyeron, entre otros aspectos, el ansia incontrolable, la gula, el deseo sexual y el hambre de conocimiento de María Magdalena, el sexo como algo profano y prohibido y las supuestas orgías de una persona poseída. Estas improvisaciones sirvieron de base para crear el siguiente texto:

En la Torre de Magdala, cuando la poseída se convierte en meretriz y cambia placeres por conocimiento, todas las almas se encuentran y los cuerpos resplandecen. La ley suprema es el éxtasis que derrite cuerpos en sudor, perfumes y olor de esperma. Los arcángeles se inclinan con la sonrisa de las miradas maliciosas. Y las vírgenes se entregan en el sacrificio del propio placer (LUCAS, 2011, p. 9).

La inserción del espectador(a) en la ficción se dio a través de la creación de una coreografía ejecutada con una tela que estilizaba y sugería movimientos de una relación sexual (LUCAS, 2019, p. 164). En dicha coreografía, que aparece en las acotaciones del texto, María Magdalena camina hacia los espectadores, insinuándose, "(...) en una especie de celebración del propio cuerpo" (LUCAS, 2011, p. 9). La opción por utilizar el recurso de una narradora, también se dio con objeto de introducir el espectador en la ficción, una vez que la narradora presentaría la trayectoria de María Magdalena, intermediándola con los espectadores.

3.5 Organización y encadenamiento de escenas creadas a partir de las improvisaciones

Cuando ya se tiene una cantidad considerable de material textual, se empieza a compaginar el trabajo práctico con el trabajo de mesa, y se ordena las escenas creadas a partir de las improvisaciones, comparándolas con las situaciones elegidas y con los objetivos inicialmente planteados para el personaje. Después viene el trabajo de transformar dichas improvisaciones en escenas con principio, medio y final y luego, el intento de encadenarlas, llegando a formar una narración que tenga estructura dramática. En el transcurso del trabajo, las escenas se seleccionan, se mejoran, se decodifican, se repiten y luego se codifican, a fin de que tengan fluidez.

3.6 Primer esbozo de guion, descarte y añadidura de situaciones y materiales

Con el fin de trazar un primer esbozo de guion, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) reúne las escenas creadas con un desarrollo evolutivo, considerando el material estudiado, las prácticas realizadas y una correlación dramática entre las acciones y soluciones escénicas trabajadas en las experimentaciones. Estas soluciones podrán ser sugeridas en las acotaciones del texto, a modo de indicaciones de acción, escenografía, coreografía, etc.

A continuación, las situaciones y materiales que no funcionaron escénicamente o que no proporcionaron materiales dramáticos significativos son descartadas. Por ejemplo: una situación "X" puede devenir en un bello texto literario, pero no funciona en el escenario como parlamento, por lo que debe ser eliminada. De la misma forma, son añadidas las nuevas situaciones, escenas, textos y objetivos surgidos a partir de las improvisaciones y sus asociaciones. Es como si todo el trabajo teórico-práctico realizado hasta aquí funcionase como un activador/estimulador de la imaginación del actor/actriz para escribir con todo su psicofísico de forma intensa e involucrada, a partir de estudios, materiales y experimentaciones realizadas en torno al personaje y al tema tratado.

3.7 Definiciones objetivas, ficcionalización de lagunas y finalización del texto

Sobre la base del primer esbozo, se hacen definiciones objetivas que no se descubrieron a través del trabajo realizado hasta entonces, como por ejemplo elección del título de la obra, personajes que irán a figurar y personajes que serán eliminados, etc. Entonces, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) diseña un esquema dramático con inicio, desarrollo y final, y con los principales objetivos del personaje en cada momento.

Es normal que el primer esbozo presente lagunas que deberán ser cubiertas a base de nuevos textos que podrán ser creados de forma objetiva en un trabajo de mesa, según el esquema dramático y los objetivos del personaje. Realizada esta complementación con el trabajo de mesa, el texto es finalizado y el/la actor/actriz pasará al trabajo de planteamiento y preparación de la puesta en escena, hasta estrenar el texto creado.

El esbozo de guion diseñado en el proceso ejecutado presentaba poéticamente la trayectoria de María Magdalena en formato de un monólogo. Se seleccionaron los personajes que figurarían en la obra aparte de la protagonista. El título elegido, *La Dama de los Evangelios*, hace alusión al origen literario del personaje, al mismo tiempo que sugiere su otro aspecto, ya que tanto la tradición eclesial como algunas leyendas insinúan que María Magdalena fue prostituta, de ahí que el título indica también su estigma, presentándola como “dama” que, en cierta medida, se asemeja a “madama”.

La autora creó una línea cronológica ficticia de la vida de la protagonista indicando los sucesos más emblemáticos de su trayectoria y sus respectivos objetivos, que “(...) funcionó como un condensado actancial que contenía los núcleos generadores de los conflictos dramáticos relacionados con el personaje y, consecuentemente, con su acción dramática” (LUCAS, 2019, p. 169-170).

Durante la fase de ficcionalización, el guion fue alterado a través de cortes, separación de los textos dichos en primera persona (María Magdalena) de los narrados en tercera persona (Narradora). Buscando enriquecer la historia de la protagonista, se cambiaron algunos textos y se perfilaron otros. Igualmente, se crearon nuevas escenas basándose en tradiciones, narrativas legendarias y ficticias con respecto al personaje.

El texto final de *La Dama de los Evangelios*, publicado en *Dramaturgia de Iberescena: Antología (México, 2012)*, presenta un lenguaje poético e intimista, expresándose en tercera y primera persona: Una Narradora que cuenta la historia de María Magdalena y María Magdalena que reacciona y confiesa su propia historia.

4 Conclusiones

La propuesta metodológica para el proceso de creación dramaturgical actoral presentada en este artículo se muestra como opción a la teoría y práctica teatral. Para desarrollarla, el/la actor/actriz/dramaturgo(a) debe desenvolver una serie de etapas, explorar técnicas apropiadas (entrenamiento actoral, trabajo con las acciones y la voz e improvisación teatral), optar por un personaje atractivo como para comunicarse con el público, tener claro su enfoque y apoyarse en una investigación consistente.

En un momento histórico en que el/la actor/actriz toma las riendas de su creación, tanto en el ámbito textual como de escenificación, dicha propuesta ofrece caminos al ejercicio de la creación dramaturgical a partir de la instrumentalización del cuerpo/voz del intérprete, del ejercicio de la improvisación y de la experimentación con distintos estímulos. Incorpora a la labor actoral elementos autorales (autoría textual), posibilitando que el/la actor/actriz/dramaturgo(a) trabaje a partir de sus elecciones – poéticas, estéticas e ideológicas – y ofreciéndole una visión más amplia de su trabajo.

Dicha propuesta puede ser una herramienta para actores y actrices que deseen crear sus propias dramaturgias a través de la unión de la creación textual a la composición escénica. De la misma forma, puede contribuir en la formación de alumnos(as) de Artes Escénicas (principalmente los de actuación y dramaturgia, pero también lo(a)s de dirección), proporcionándoles instrumentalización para dar voz a sus creaciones y autonomía en sus procesos. La sistematización abre oportunidad para futuras investigaciones acerca de la experimentación por parte de otros(as) actores/actrices/dramaturgos(as) con objeto de evaluar la potencialidad, eficacia y deficiencias de la metodología y así permitir ajustarla a las necesidades de diferentes intérpretes. Además, se pretende en futuras investigaciones aplicar dicha metodología en otros(as) actores/actrices, con objeto de testar su eficacia y perfeccionar sus posibles debilidades.

REFERENCIAS

- BARBA, Eugenio. **Más allá de las islas flotantes**. México: Grupo Editorial Gaceta, 1986. (Colección Escenología)
- BARBA, Eugenio. **Teatro**: Solidão, Ofício, Revolta. Tradução de Patrícia Furtado de Mendonça. Brasília: Teatro Caleidoscópio, 2010.
- BORGDORFF, Henk. El debate sobre la investigación en las artes. **Cairon: Revista de Ciencias de la Danza**, Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá, n. 13, p. 25-46, 2010.
- CAPPA, Natalia. La voz en escena. **SAVERIO**: Revista cruel de teatro, año 4, n. 13, p. 12-14, mar. 2010.
- CARRERI, Roberta. El viaje del actor, del training al espectáculo. **Revista Máscara**, Cuaderno Iberoamericano de Escenología, año 2, n. 9-10, abr.-jul. 1990.
- ELIADE, Mircea. **Lo Sagrado y lo Profano**. Traducción de Luis Gil Fernandez y Ramón Alfonso Díez Aragón. Barcelona: Paidós Orientalia, 1998.
- FERRACINI, Renato. **A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator**. Campinas: Editora da Unicamp, 2001.
- GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. Tradução de Aldomar Conrado. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
- LABAN, Rudolf. **Domínio do Movimento**: Organização de Lisa Ullmann. Tradução de Anna Maria Barros de Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto. 5. ed. São Paulo: Summus, 1978.
- LECOQ, Jacques. **El Cuerpo Poético**: Una pedagogía de la creación teatral. Traducción y adaptación al español: Joaquín Hinojosa y María del Mar Navarro. Barcelona: Alba Editorial 2003.
- LECOQ, Jacques (Org.). **Le Théâtre du Geste**: mimes et acteurs. Paris: Bordas Spectacles, 1987.
- LUCAS, Elisa Martins. **Lo Profano y lo Sagrado en el proceso de creación dramática del actor a partir del personaje de María Magdalena. Interrelación entre teoría y praxis escénica**. 2015. Tesis (Doctorado en Ciencias del Espectáculo) – Programa de Doctorado en Ciencias del Espectáculo, Facultad de Filología, Universidad de Sevilla, Sevilla, 2016.
- LUCAS, Elisa Martins. **Relatos del proceso de creación del texto La Dama de los Evangelios**. Sevilla/Porto Alegre, 2011. 21 f. Inédito.
- LUCAS, Elisa Martins. Un experimento de proceso de creación dramática del actor a partir del personaje de María Magdalena. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 14, p. 155-175, 2019. Consultado el

27 de enero de 2020. Disponible en:

<<http://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/1808312914232019155>>

MAROCCO, Ines et al. Técnicas Corporais do Gaúcho e sua relação com a performance do Ator/Dançarino. In: XIV SALÃO E XI FEIRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS, 2002, Porto Alegre. **Livro de Resumos Iniciação Científica 2002**, Porto Alegre: UFRGS, 2002. p. 903.

OIDA, Yoshi. **O Ator Invisível**. Tradução de Marcelo Gomes. São Paulo: Beca Produções Culturais, 2001.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. Traduzido por Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PÉREZ, Victória Royo; SÁNCHEZ, José Antonio Martínez. La Investigación en Artes Escénicas: introducción. **Cairon: Revista de Ciencias de la Danza**, Alcalá de Henares: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Alcalá, n. 13, p. 5-14, 2010.

SÁNCHEZ, José Antonio. Investigación y Experiencia. Metodologías de la Investigación Creativa en Artes Escénicas. **Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre**, Barcelona: Diputació Barcelona, n 35, p. 327 -335, 2009. Consultado el 29 de marzo de 2019. Disponible en: <<http://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/view/252850>>.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. Tradução e revisão de Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. 4. ed. reimp. São Paulo: Perspectiva, 2003.

STANISLÁVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. Tradução de Pontes de Paula Lima. 12. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

TOPORKOV, Vassíli. **Stanislávski ensaia**: memórias. Tradução e notas de Diego Moschkovich. São Paulo: É Realizações, 2016.

TRACES in the Snow. Director: Torgeir Wethal Co-producción entre Odin Teatret y Documento Films (Atenas). Con el apoyo de Kulturfonden 99 min. En inglés, subtítulos en danés, español, francés e italiano. 1994. DVD.

NOTAS

- 1 Por una cuestión feminista, en este artículo se optó por escribir actor/actriz y no solamente actor (sustantivo en el masculino).
- 2 La autora ha realizado la 12ª Edición de esta residencia (2019) en Brasilia, Brasil.
- 3 La autora ha realizado dos ediciones de este taller (2011 y 2013) en Porto Alegre, Brasil.
- 4 Investigación en vigor en el Departamento de Arte Dramático de la Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Brasil, desde el año de 2001.
- 5 “(...) posturas em movimento, *moções* físicas e mentais que o motivam na dinâmica de seu jogo, o espaço-tempo-ação da fábula na qual se inscreve”.
- 6 “(...) emoção para o ator, não deve ser algo abstrato e psicológico, mas, ao contrário, algo concreto e muscular, em constante movimento, fluidez e dinâmica interna”.
- 7 “(...) como processo fisiológico [que] envolve todo o organismo e o projeta no espaço”
- 8 Verbo del idioma portugués que es una adaptación del verbo inglés *sample*. Es cuando un pinchadiscos coge “prestado” una muestra de una música para usar o citar en sus mezclas.
- 9 Entrevista personal con la autora realizada el 16 de septiembre de 2015.

1968, estética e ideologia: O espetáculo-manifesto *1ª Feira Paulista de Opinião*

1968, aesthetics and ideology: The show-manifest
1ª Feira Paulista de Opinião

1968, estética e ideología: El espectáculo-manifi-
esto 1ª Feira Paulista de Opinião

Gessé Almeida Araújo

Professor, ator e pesquisador. Doutor e mestre em Artes Cênicas pelo PPGAC-UFBA. Atua junto ao Instituto de Humanidades, Artes e Ciências do campus Paulo Freire da Universidade Federal do Sul da Bahia (IHAC-CPF-UFSB).

Instituição: Universidade Federal do Sul da Bahia

E-mail: gesse.almeida@ufsb.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5187-8460>

RESUMO:

O artigo reflete acerca dos eventos históricos, estéticos e políticos em torno do espetáculo-manifesto *1ª Feira Paulista de Opinião* promovido pelo Teatro de Arena de São Paulo em junho de 1968, em parceria com diversos artistas da cena paulistana. Trata-se de uma das inúmeras tentativas de compreensão dos rumos da classe e da produção teatral brasileiras após a deflagração da ditadura civil-militar (1964-1985). Nesse contexto, o artigo aventa o influente papel tanto do encenador e formulador ideológico diretor da *Feira*, Augusto Boal, quanto da imprensa da época, na figura do jornal *O Estado de S. Paulo* e o seu controverso papel no suporte ao teatro paulistano dos anos de 1960.

Palavras-chave: *Teatro brasileiro. Ditadura militar. Censura teatral.*

ABSTRACT:

The article reflects on the historical, aesthetic and political events surrounding the show-manifest *1ª Feira Paulista de Opinião* promoted by the Arena's Theater in June 1968 in

partnership with several artists from the São Paulo scene. The show is one of countless attempts at understanding the directions of the impact on the Brazilian social class and theatrical production after the outbreak of the Brazilian civil-military dictatorship (1964-1985). Within this context, the article emphasizes the influential role of the director and ideological formulator of *Feira*, Augusto Boal. The article also discusses the role of the newspaper *O Estado de S. Paulo* and its controversial decision to publicly support the São Paulo theater during the 1960s.

Keywords: *Brazilian Theater. Military Dictatorship. Theatrical Censorship.*

RESUMEN:

El artículo reflexiona los acontecimientos históricos, estéticos y políticos que rodean el espectáculo-manifiesto^{1ª} Feira Paulista de Opinião promovido por el Teatro de Arena de São Paulo en junio de 1968, en colaboración con artistas de la escena de São Paulo. Es uno de los innumerables intentos de comprender el curso de la clase y de la producción teatral después del estallido de la dictadura civil-militar (1964-1985). En este contexto, el artículo enfatiza el papel influyente tanto del director como del formador ideológico de la 1ª Feria, Augusto Boal, así como la prensa de la época, en la figura del periódico *O Estado de S. Paulo* y su controvertido papel en el apoyo al teatro de São Paulo de la década de 1960.

Palabras-clave: *Teatro brasileiro. Dictadura militar. Censura teatral.*

Artigo recebido em: 29/09/2019
Artigo aprovado em: 14/01/2020

1 Introdução

Os estudos relativos ao teatro brasileiro do período da ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) assumem um papel preponderante diante do atual contexto político brasileiro, especialmente na produção de novos sentidos para a luta política dos artistas da cena de ontem e de hoje. É no contexto das pesquisas que venho desenvolvendo nos últimos anos que se enquadra o presente texto, fruto direto de uma investigação mais abrangente em torno da produção dramática engajada dos anos de 1960 e 1970. Nesse momento, vislumbrando uma possibilidade de acareação do passado com o presente, tenho dedicado especial atenção ao ano de 1968 e da comemoração pouco festejada de seus 50 anos, espelhada em um não menos vertiginoso ano de 2018. Aqui reflito acerca dos acontecimentos em torno de um dos eventos cênicos mais marcantes para a história das artes do espetáculo no Brasil, a *1ª Feira Paulista de Opinião* a partir de sua relação com os órgãos censores em tempos de exceção. No sentido de fortalecer o papel da produção de teatro diante da censura, as experiências coletivas de grupos artísticos demonstraram uma parte das possibilidades de resistência em tempos de cerceamento censório como os que se seguiram ao golpe de 1964. A companhia do Teatro de Arena de São Paulo protagonizou como produtora e curadora a peça-manifesto, já referida, *1ª Feira Paulista de Opinião*, sob direção artística de Augusto Boal, ocorrida no teatro Ruth Escobar.

A proposta inicial da *1ª Feira Paulista de Opinião* partiu do dramaturgo Lauro César Muniz cuja pretensão era montar um panorama dramático, que refletisse acerca dos acontecimentos do Brasil e do mundo daquele ano, 1968. O fito da proposta seria a construção de uma colagem de textos dramáticos escritos por diversos autores a partir do tema “Os sete pecados capitalistas” (MUNIZ, 2016, p. 17), em uma nítida ação que pretendia fazer frente aquele momento histórico de liberdade assistida. Foi a partir do acordo do encenador Augusto Boal em dirigir o espetáculo que se deu o arremate final. Boal propôs a cinco dramaturgos de viés publicamente engajado que respondessem em uma peça curta o questionamento: “O que você pensa do Brasil de hoje?” (MUNIZ, 2016, p. 18). Colaboraram com as referidas peças curtas que compunham o conjunto do espetáculo, Bráulio Pedrosa (1931-1990), Gianfrancesco Guarnieri (1934-2006), Jorge Andrade (1922-1984), Lauro César Muniz (1938), Plínio Marcos (1935-1999) e Augusto Boal (1931-2009).

Além desses dramaturgos, a *1ª Feira Paulista de Opinião* recebeu a colaboração de artistas plásticos, poetas, além de ter como entremeios das cenas, canções especialmente compostas para a peça por Gilberto Gil, Ary Toledo, Edu Lobo, Caetano Veloso e Sérgio Ricardo.

A estreia do espetáculo deveria ocorrer dentro da mais ordinária rotina dos acontecimentos relativos à censura, incluindo a submissão do texto ao seu parecerista/censor. A censura, sem alegar motivo plausível, retardou a entrega do seu parecer, prejudicando o lançamento. Com a chegada do documento de apreciação censória, foram constatados 84 cortes que inviabilizariam a compreensão do que subiria à cena. Em um ato deliberado de insubmissão – que a classe teatral considerou como sendo um ato de “desobediência civil” (CARVALHO; ROCHA, 2016, p. 12) –, os artistas decidiram encenar o espetáculo sob um tenso panorama, inclusive sofrendo ameaças explícitas de agressão e/ou prisão das mais diversas maneiras, codificadas ou diretamente anunciadas. À frente do referido ato de desobediência estava a atriz Cacilda Becker, que usou do seu prestígio para se responsabilizar pela estreia sem o devido alvará de liberação da censura. Desse modo, a apresentação da *1ª Feira Paulista de Opinião* se deu, como abordam Carvalho e Rocha, como uma experiência de “cultura política” (CARVALHO; ROCHA, 2016, p. 13), aliás, como diversos trabalhos do teatro e da dramaturgia reconhecidamente militantes produzidos nos anos de 1960 e 1970 no Brasil. No dia seguinte à primeira noite do espetáculo, a polícia manteve-se em frente ao teatro Ruth Escobar, impedindo a entrada dos artistas. O que se viu foi um movimento de resistência baseado na solidariedade de outros artistas que, a exemplo de Fernanda Montenegro, em cartaz no Teatro Maria Della Costa, interrompeu a exibição do seu espetáculo, *O homem do princípio ao fim*, de Millôr Fernandes, para que o elenco da *1ª Feira Paulista de Opinião* executasse o conjunto de canções do espetáculo. A esse episódio seguiu-se outro, dada a continuidade das ações policiais junto ao Teatro Ruth Escobar no terceiro dia de temporada: seu elenco, bem como o público, partiram para a cidade de Santo André rumo à uma apresentação em um teatro da cidade no qual uma ação policial seria mais dificultada (CARVALHO, 2016, p. 212).

O provocativo título dado por Boal ao texto que figurou no programa do espetáculo, não deixa dúvidas acerca da diretiva ação protagonizada pela classe teatral, acertando diretamente o centro ideológico do regime e a sua caçada a toda forma de subversão. Boal lembra, no citado documento, “Que pensa você da arte de esquerda?” (BOAL, 2016b, p. 24), que “a principal tarefa de todo cidadão, através da arte (...), é a de libertar o Brasil do seu atual estado de país economicamente

ocupado e derrotar o invasor” (BOAL, 2016b, p. 24). O dramaturgo alude ao ideal que lhe acompanhou como homem de teatro durante toda sua trajetória artística. Dentro do contexto do debate político dos anos de ditadura militar, nem mesmo a problematização das trocas econômicas desproporcionais entre o Brasil e “o invasor” – naquele momento personificado pelos Estados Unidos – deixou de ser abordada. Boal alinhou-se, desse modo, a uma modalidade de artista que viu no papel combativo da arte uma forma de investigação dos problemas da sociedade brasileira, necessariamente desenvolvida à luz das teorias marxistas. Portanto, o teatro sem o calibre politicamente largo, representaria, no dizer de Boal, a renúncia dos artistas daquilo que ele chama de “cidadania artística brasileira” (BOAL, 2016b, p. 24).

2 Augusto Boal, ideólogo da 1ª Feira

O pensamento de Boal manifesta parte do espírito de uma geração atuante na produção teatral no Brasil da qual ele foi um dos formuladores do ideário do teatro militante da época. Desse modo, o golpe de Estado de 1964, demandou da classe teatral uma postura que dizia respeito à forma como este conjunto de artistas vislumbrava suas relações com o campo da cultura deliberadamente político-ideológica. Para Boal, a “arte é sempre a manifestação sensorial da verdade e não está dizendo a verdade o artista que constantemente ignora a guerra de genocídio do Vietnã, que ignore o lento assassinato pela fome de milhões de brasileiros (...)” (BOAL, 2016b, p. 25). Em outros termos, Boal sintetiza alguns dos ideais da arte e do teatro dos anos de 1960, os quais deveriam perpassar a compreensão ética da atividade do artista de teatro e a crítica conjuntural (que, por sua vez, perpassaria a crítica ao imperialismo, a luta pela liberdade de expressão, além do diagnóstico dos problemas crônicos da sociedade brasileira, suas injustiças e desafios) (SANTOS, 2016, p. 228). Embora guarde em si todo o receituário de uma atuação política, por vezes, fortemente pragmática, fruto daquilo que Mendes (2013) aproximou ao entendimento de uma noção de “rebeldia calculada”, Boal foi um demarcador de espaços para o teatro engajado, em todas as suas vertentes.

O golpe de 1964 trouxe uma nova conjuntura política que o teatro refletiu em termos de engajamento, compondo os elementos de combate aos agentes da repressão que se manifestavam contra diversos setores sociais, incluindo a classe teatral. A *1ª Feira Paulista de Opinião*, como espe-

táculo de concatenação de uma estratégia de resistência, buscou reunir as mais diversas tendências do teatro engajado paulistano/carioca cujo fito era o de dar visibilidade à causa da liberdade de expressão, bem como buscar as realizações criativas de uma classe diversa, porém, com algum grau de unidade ideológica.

Nesse contexto, Boal identifica ao menos três tendências na dramaturgia ideologicamente à esquerda produzidas até então: 1) o neorealismo, tendo como principal expoente Plínio Marcos e suas personagens marginalizadas e sem perspectiva; 2) a tendência a que se dedicou o Teatro de Arena, chamada por ele de “Sempre de pé”, de característica marcada pela constante busca de enredos didaticamente viáveis, por vezes maniqueístas e proponentes de uma ação prática (diferentemente da tendência pliniana, que, segundo Boal, pecava por não mostrar um caminho de superação da realidade abordada); 3) a tendência “Chacriniana e Dercy de sapato branco” da qual o divulgador seria o diretor do Teatro Oficina, José Celso Martinez Correa. Dentre todas, essa última era considerada por Boal como sendo a mais relapsa do ponto de vista do alcance real de uma modificação das relações sociais de exploração e de desigualdade (BOAL, 2016b, p. 29-31). Não obstante as divergências entre as diferentes correntes de teatro engajado, o fato é que a *1ª Feira Paulista de Opinião* reuniu em torno de si, contra a censura, os quadros mais importantes do engajamento artístico de então, com o intuito de promover uma análise conjuntural pela via dramática capaz de trazer à tona novas perspectivas para o teatro como possibilidade de futuro.

A *1ª Feira Paulista de Opinião*, dadas as condições e a forma como os artistas ali envolvidos escolheram concebê-la, representou, no contexto do teatro, durante o regime militar “a última grande tentativa de compreensão e elaboração produtiva da crise estética, política e econômica que tinha sido lançada sobre o movimento cultural do país a partir de 1964” (CARVALHO, 2016, p. 201). De fato, o mencionado espetáculo buscou dar uma resposta, no âmbito estético, aos problemas que eram profundamente arraigados à cultura (maiormente política) brasileira. O autoritarismo latente e a existência de uma elite senhorial detentora de muito poder seriam, é possível inferir, fatores mantenedores das desigualdades que, à época, assombrava pelos números alarmantes, mostrando-se como um dos grandes desafios da sociedade brasileira daquele período. Desse modo, mais do que levantar um diagnóstico acerca do panorama dos problemas enfrentados pelo teatro dentro do regime autoritário e suas consequências na manutenção das desigualdades, a ação era propositiva e, em certa medida, pretensiosa como estratégia de resistência.

A classe teatral engajada em um projeto estético de esquerda, em suas diversas vertentes referidas anteriormente, compreendeu que era papel do teatro promover a desobediência em nome da ordem. Isso significava dizer que não seria possível para essa modalidade artística, dentro de um regime autoritário, promover um enfrentamento sem que a ação rebelde fosse evocada. O que se convencionou chamar de moderno teatro brasileiro (PRADO, 2003, 1987; MAGALDI, 1998), especialmente o produzido durante o pré-golpe militar – que apresentou importantes frutos a partir da década de 1950 –, inaugurou a investigação de novos contornos estéticos e políticos que se aprofundaram durante os anos que se seguiram. Essa tendência foi a grande responsável por evidenciar, num viés ideologicamente formatado à esquerda, um dos grandes impasses do Brasil de então: “a luta entre o atraso e o avanço da nação” (CARVALHO, 2016, p. 207), como sugere Carvalho. Assim, a *1ª Feira Paulista de Opinião* representou, também, o desejo de “reorientar a prática coletiva segundo uma perspectiva de dialética teatral” (CARVALHO, 2016, p. 208), bem entendido, o aludido espetáculo pretendeu unificar as diversas visadas acerca do teatro engajado de então, para realinhar as diretrizes de um projeto de teatro que vivia sob pressão ideológica de grupos de extrema direita, além do papel da censura teatral no tolhimento intelectual e criativo daqueles artistas ali alinhados. Em outros termos, o teatro engajado não se sustentaria sem ações que demonstrassem a coletivização da arte de esquerda e suas diferentes correntes, desobedientes e ideologicamente formatadas.

As críticas de Augusto Boal em relação à produção dramaturgica que não se alinhava à corrente denominada por ele de “Sempre de pé” se dão no contexto da busca de um alinhamento supostamente necessário à unificação da classe teatral. De fato, sem a compreensão do contexto histórico do autoritarismo de então e, principalmente, sem uma ação que fortalecesse a classe teatral como conjunto diverso em busca de uma unidade, essa categoria artística teria um menor potencial de resistência aos impactos das ações repressivas, dentre elas, a censura. Boal preconizou em seu teatro a construção de personagens e enredos que servissem como espelhamento para as plateias, em uma ação estética que vislumbrava as atitudes diante de uma realidade politicamente necessitada de ações explicitamente militantes e engajadas. Entretanto, o desejo de Boal embora fosse fruto de um sincero ativismo, demonstrou certo grau de autoritarismo interno que em certa medida sempre rondou as portas do Teatro de Arena de São Paulo. Para Augusto Boal, a militância pelo teatro e a organização do teatro engajado de esquerda eram atitudes necessárias, todavia, não

sob qualquer perspectiva ideológica, mas sob aquela preconizada pela sua própria concepção do teatro e da política que deveria ser adotada pelos demais grupos e artistas. Nesse viés interpretativo impresso por Boal, as dramaturgias de Plínio Marcos e aquela posta em prática pelo Teatro Oficina – para citar as vertentes por ele criticadas – adotavam uma perspectiva de teatro que, embora resguardassem motes importantes para uma reflexão das questões brasileiras, estariam mais próximas de uma descrição de estratos de uma sociedade injustiçada, em detrimento de um teatro dialético capaz de gerar uma prática consciente por parte das audiências. Esses teatros não teriam a capacidade de gerar o desejo de insubmissão necessário à luta real pela recuperação da democracia e da superação dos desafios sociais do Brasil.

Foi o próprio Augusto Boal quem nomeou a estratégia supostamente mais recomendada como forma de enfrentamento do regime militar e da censura: a “guerrilha teatral” (BOAL, 2016a, p. 257). A técnica do dramaturgo se aproximaria, portanto, daquela utilizada por grupos de luta armada das cidades e dos campos contra a ditadura, baseadas em ações programadas cujas atuações se dariam de modo repentino e implacável. Em sua avaliação do enfrentamento praticado por sua geração de artistas, em especial dos acontecimentos em torno da *1ª Feira Paulista de Opinião*, o criador do Teatro do Oprimido ponderou:

Não queríamos dar lições: estávamos encruzilhados. Queríamos que soubessem que existíamos, inquietos (...). Fôssemos pintores de naturezas-mortas, seríamos sem culpa; teatro é natureza-viva; quando se mostra, tem sentido, direção, destino – éramos responsáveis pelo que dizíamos.

Esta, a nossa verdade: incerteza. Como dizê-la? Espetáculo mural [em referência à *1ª Feira Paulista de Opinião*], o pensamento contraditório, opções diversas. Calendoscópio. (BOAL, 2016a, p. 258)

Augusto Boal confirma o valor de todas as manifestações e vertentes ideológicas de esquerda presentes no espetáculo, em uma demonstração de que suas discordâncias em torno das poéticas empreendidas pelos demais artistas eram fatores menos relevantes diante dos riscos que a manutenção da obediência poderia acarretar frente ao avanço do conservadorismo político no poder institucionalizado e na sociedade de modo geral. Por outro lado, o citado encenador enxergava um grau de exagero nas ações de sua geração de teatro, em uma demonstração de amadurecimento como artista e como militante em sua avaliação posterior aos acontecimentos aqui relevados: “era

nossa existência, criando” (BOAL, 2016a, p. 259). Diante de um regime autoritário que alavancava a violência como prática institucionalizada, a saída passaria por algum grau de violência estética, como demonstrou a geração aqui enfocada. A incompatibilidade ideológica entre arte e regime ditatorial é desvelada por Augusto Boal, que questiona de que modo um “artista em ditadura” poderia estabelecer a sua criação, “(...) Se o artista é aquele que, livre, cria o novo, e a ditadura aquela que, fazendo calar, preserva o velho?” (BOAL, 2016a, p. 259). Como tenho recorrentemente reiterado a partir de minhas investigações, a arte manifestou-se de modo a demonstrar todas as suas possibilidades em liberdade. Contudo, quando o autoritarismo ascendeu, o teatro encontrou caminhos para manifestar a sua discordância, inevitavelmente. Isto é: tempos históricos difíceis podem condicionar a construção de tendências poéticas e gerar a produção de novas necessidades poéticas. No caso da geração de 1968, a rebeldia se impôs como possibilidade.

O ato de desobediência havia conquistado o público que, também foi responsável pelo sucesso da referida encenação. A proporção tomada pela *1ª Feira Paulista de Opinião*, bem como a repercussão diante do público, fizeram com que vários de seus integrantes sofressem ameaças por parte de grupos de milícias em prol do governo militar. Augusto Boal (2016a) afirma que o elenco chegou a utilizar nos bastidores do espetáculo – como forma de aquecimento e pretensão método de autodefesa –, armas de fogo como precaução em caso de um ataque real por parte de grupos paramilitares. Ao final do espetáculo, membros do elenco apontavam armas para a plateia, por trás das cortinas, caso os estudantes voluntários estrategicamente instalados em frente à ribalta sinalizassem alguma tentativa de ataque por parte de grupos milicianos (BOAL, 2016a, p. 261-262). De acordo com Cecília Thumin Boal (2016c), o alvo do Comando de Caça aos Comunistas (CCC) ao atacar o elenco do *espetáculo Roda Viva¹ em julho de 1968, seria, em verdade, o elenco da 1ª Feira Paulista de Opinião, “devido à sátira aos militares”* (BOAL, 2016c, p. 279) na peça que Plínio Marcos escreveu para o espetáculo-manifesto.

A participação de Plínio Marcos na *1ª Feira Paulista de Opinião* se deu com uma peça curta intitulada *Verde que te quero verde*, obra de tom satírico, estética diversa do conjunto de textos mais conhecidos desse autor. A peça aborda de modo irônico o cotidiano da censura teatral, sendo a única a trazer diretamente esse tema dentro do conjunto do espetáculo. A ação desenrola-se a partir do diálogo entre o chefe da censura com o seu subchefe, sendo que o elemento da obra que haveria de provocar a ira de grupos ideológicos de direita e do próprio governo militar seria a

caracterização dos protagonistas da peça: o chefe representado pela figura de um macaco (“com rabo e tudo”, segundo a rubrica) e o subchefe vestido de soldado (uma representação evidente de um agente das Forças Armadas). A peça alude ao Serviço de Censura praticada por agentes militares, a partir de uma verve humorística muito próxima da linguagem do circo. As interpretações dos atores Renato Consorte (1924-2009), Rolando Boldrin (1936) e Paco Sanchez (1939-2013?), e os diversos improvisos cômicos, acrescentaram o escárnio ao contexto de ridicularização no qual o dramaturgo colocara dois agentes militares – um deles, primata – que, em um dos momentos do espetáculo, atirava fezes à plateia. O espetáculo serviu como uma bandeira de divulgação da discordância da classe teatral com o regime implantado a partir de 1964. Entretanto, a adesão do público se deu mais pelo reconhecimento da causa da classe teatral do que pelo valor propriamente estético encontrado ali. Embora nele figurassem artistas entre os mais renomados naquele momento, as dramaturgias encenadas não compõem as melhores safras dos autores presentes.

Para além do elenco de *Roda Viva*, o autor de Barrela sofreu diversas intimidações realizadas por telefonemas anônimos a sua residência, em forma de ameaças de atentados ou mesmo de prisão. O dramaturgo santista relata sua detenção na qual um general do exército lhe interroga os motivos de ter escrito a peça, “essa dos gorilas” [em referência à *Verde que te quero verde*] (MARCOS, 2016, p. 274). Ao comentário do general, Plínio Marcos respondeu: “eu queria humanizar o exército” (MARCOS, 2016, p. 274). A resposta provocativa partiu do dramaturgo que, a pretexto de humanizar os detentores do poder, os representou como macacos que defecam. O autor de Navalha na carne permaneceu preso por pouco tempo (cerca de uma semana) e, devido ao sucesso de seu personagem na novela *Beto Rockefeller*, foi liberado.

Como uma contra face da obra pliniana *Verde que te quero verde* critica, também, o comportamento da classe teatral diante do impasse entre lutar pela liberdade de expressão, contra a ditadura e a manutenção de certo conforto adquirido ao longo de carreiras sofrivelmente instaladas no panorama artístico da época. Em uma das cenas são representados atores reunidos em assembleia na qual o plenário deve decidir entre uma greve de fome como resistência à censura ou a ida imediata do elenco ao restaurante *Gigetto*, tradicional pela presença da classe artística em São Paulo, à época. O olhar de Plínio Marcos criticava o comportamento de sua própria classe demonstrando, em certa medida, seu lugar dentro do panorama do teatro paulistano. De certo modo, o artista santista não se considerava integralmente parte daquela classe, especialmente quanto aos

comportamentos relativos à publicização da imagem e a decorrente fama. A sua discordância estava na forma de alienação da arte em detrimento da transformação do teatro em uma tribuna na qual a liberdade desse a tônica. Do mesmo modo, sua crítica estende-se aos grupos ideológicos que buscaram um alinhamento compulsório de parte de classe teatral à matriz ideológico à esquerda política. Tanto a alienação completa ou dissimulada quanto a compulsão militante foram alvos de críticas discordantes por parte de Plínio Marcos que, mais do que uma autonomia de ação, buscou um diálogo democrático na relação que estabeleceu com sua geração na qual a união seria uma prerrogativa, sem que as individualidades deixassem de ser levadas em consideração.

3 O *Estadão* e a censura

Após a estreia da *1ª Feira Paulista de Opinião* em 7 de junho de 1968, seguiram-se alguns desdobramentos relativos ao espetáculo. Um dos fatos mais representativos dos impactos da peça surgiu no editorial do jornal *O Estado de S. Paulo* do dia 11 de junho daquele ano, no qual o órgão de imprensa reverberou em tom de irrestrito apoio, o discurso proferido pelo deputado estadual paulista Aurélio Campos no qual o parlamentar exigia ações mais rígidas dos órgãos de censura ao teatro que se produzia àqueles dias. O tom do editorial assume um acordo com as palavras do deputado. Ademais, o jornal executa uma avaliação genérica da produção teatral vista nos teatros da cidade de São Paulo durante a década de 1960 sob a perspectiva dos quesitos artísticos que qualificariam ou desqualificariam as obras representadas. O editorial critica os “excessos que se tem verificado em representações teatrais no terreno do desrespeito e aos mais mezinhos preceitos morais” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).²

A crítica moralista ao teatro foi uma constante ao longo dos anos de vigência da censura formal no Brasil. As palavras do referido editorial apenas manifestam o que, em uma medida difícil de precisar, reverberava em determinados grupos sociais, mormente aqueles alinhados a uma empatia conservadora da sociedade brasileira. Ainda segundo o editorial, a censura, mais do que não executar o seu trabalho de forma eficiente, revelava em relação ao teatro “uma enorme complacência” que deveria ser combatida, o que não caracterizaria “restringir a liberdade artística”, mas “coibir a mais reles e agressiva das licenciosidades” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).

ARAÚJO, Gessé Almeida. 1968, *estética e ideologia: O espetáculo-manifesto 1ª Feira Paulista de Opinião*. *PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

A visada empreendida pelo jornal exalta como recomendação à classe teatral, sem citar exemplos, produções nas quais a principal preocupação seria a interpretação do momento de transição em que o país vivia, bem como produções que refletissem “com honestidade e grandeza (...) as atuais preocupações humanas” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968). Essas seriam as características dentro das quais o suposto teatro elogiado pelo *Estadão* se enquadraria, o contrário disso seriam criações distantes daquelas que são consideradas como “obras de pensamento”, pois

(...) nelas nenhuma tese se defende, com elas não se busca a beleza, longe estão de poderem ser consideradas obras de arte. O que com elas se pretende é “*épater les bourgeois*”, chocá-los com o que geralmente não passa de meras grosserias e, paralelamente, excitar o que há de menos incontornável na área instintiva dos malformados de espírito (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).

A crítica do *Estadão* chega a seu ponto fundamental ao abordar o conteúdo explicitamente ideológico de esquerda preconizado por parte da produção teatral de destaque em 1968. As ações desses artistas – alguns deles aqui citados –, são reduzidas, pelo jornal, como provocadoras de um artificial confronto com o fim de “surpreender os burgueses” pelo choque provocado pelo estudo dramático da realidade brasileira à luz das teorias materialistas. Desse modo, as observações do editorial recaem em uma crítica do cunho ideológico tomado pela dramaturgia paulista, isto é, um juízo dos rumos que o teatro tomava em um momento de acirramento político do Brasil. Por seu turno, o jornal *O Estado de S. Paulo*, figura como sendo uma das publicações diárias do jornalismo impresso que sofreu sanções da censura promovidas pela mesma ditadura sob a qual toda a sociedade estava contida. Seu posicionamento frente à censura ao teatro, no entanto, dado o seu desagravo estético e ideológico com as produções que subiam aos palcos, não buscou rumo tão ponderado quanto a sua análise da censura à imprensa durante o mesmo período. A leitura de um dos momentos da produção teatral de cunho ideológico de esquerda executada pelo jornal enxergou em iniciativas esforçadas de promoção de uma leitura das grandes demandas de natureza social do país, o desenvolvimento de um gênero “de insuportável mau gosto”. E completa: “e como mau gosto é deseducativo, só por isso se justifica a intervenção da censura” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).

A justificativa da censura manifestada pelo editorial do jornal paulista se assemelha à censura efetuada nos textos e espetáculos que subiam aos palcos brasileiros durante o século XIX, isto é, uma censura supostamente bem-intencionada, de suposto cunho pedagógico (com o intuito de promover uma melhoria na qualidade estética das produções teatrais).³ No entanto, este modo de coerção manifesta-se tão cerceador quanto qualquer outro modo de censura. No mesmo sentido, o que legitimaria a sua censura seriam os objetivos manifestados por essa corrente estética segundo a perspectiva do órgão de imprensa, qual seja, “levar ao paroxismo os anormais que se comprazem com cenas de doentio amoralismo sexual” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968). A partir daí, seguem-se questionamentos acerca do valor estético dos trabalhos dos artistas envolvidos nas produções ali genericamente criticadas. Para o jornal, era incompreensível a reivindicação em defesa desses autores e de suas peças uma vez que elas não passavam de “mera catalogação pornográfica” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).

O editorial chega ao fim com a sugestão de ações policiais ainda mais ostensivas sobre a classe teatral, especialmente das citadas obras “pornográficas” que deveriam ser banidas através da “adoção de medidas contra os que, movimentados por torpes intenções, por aí vivem a deturpar e a envilecer a nobre arte” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968). A sugestão de interferência mais incisiva sobre o teatro termina com a exaltação da figura do deputado Aurélio Campos pela sua denúncia das práticas supostamente subversivas de determinados grupos artísticos da cidade de São Paulo. O editorial eleva a fala do parlamentar como sendo “oportuna e justa”, desejando que ela sirva de exemplo a outros oradores que subam à tribuna para executar denúncias semelhantes, firmando “a posição da Assembleia Legislativa do Estado [de São Paulo]”, fato esse que contribuirá na avaliação do jornal “para que artistas e autores, refletindo melhor sobre o que deles todos desejam e esperam, formem [-se] entre os que se esforçam pelo alevantamento do nível da arte cênica em nossa terra” (O ESTADO DE S. PAULO, 1968).

Não obstante a conquista de uma liminar que garantia a temporada da *1ª Feira Paulista de Opinião*, parte da classe teatral reagiu ao texto do editorial do Estadão publicando um manifesto no qual os artistas repudiavam, em irônica alusão às palavras do deputado Aurélio Campos, alguns palavrões e gestos obscenos considerados atentatórios à moral diante dos quais os artistas de teatro deliberaram “luta sem trégua”. Figuram entre as palavras criminosas, segundo a visada da classe teatral: “Ditadura; Censura; Analfabetismo; Acordo Mec-Usaid;⁴ Fome; Arrocho Salarial; Napalm;⁵ Aposenta-

ARAÚJO, Gessé Almeida. 1968, *estética e ideologia: O espetáculo-manifesto 1ª Feira Paulista de Opinião*. PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

doria dos deputados; Latifúndio” (CARVALHO, 2016, p. 227). O manifesto carrega as bandeiras que parte da classe artística, mormente aquela identificada com o campo político da esquerda, mantinha como sendo as suas próprias. Além disso, toda a movimentação em torno do ano de 1968 aflorou o campo ideológico de tal modo que o ato de se posicionar ganhou força como meio de afirmação de um campo de visão no nível dos embates políticos. Esse fato ganhava ainda mais relevo quando o enfoque era dado à realidade brasileira e seu panorama social à época, mais marcadamente injusto em relação aos dias atuais, cenário diante do qual a apatia poderia ganhar ares de alienação política, predicado ao qual parte da classe teatral não gostaria de ser associada.

Além do manifesto anteriormente citado, a classe teatral decidiu retaliar o jornal O Estado de S. Paulo de modo coerente com a ação desobediente diante da censura ao espetáculo 1ª Feira Paulista de Opinião. Refiro-me à devolução orquestrada dos Prêmios “Saci”⁶ concedidos, à época, aos melhores do ano nas artes cênicas da capital paulista, oferta patrocinada pelo mesmo jornal que manifestou apoio à censura em editorial anteriormente mencionado. Parte dos artistas que foi agraciada com o referido troféu, entre outros apoiadores do movimento, esteve no ato de devolução dos “Sacis” no dia 20 de junho de 1968, oito dias depois da publicação do editorial⁷. No total, foram 80 as estatuetas devolvidas como desagravo às ideias manifestadas no editorial de 12 de junho, entretanto, durante a cerimônia/manifesto, foram 38 os troféus deixados à porta da sede do jornal (CARVALHO; ROCHA, 2016, p. 308). No instante da devolução, a atriz Fernanda Montenegro foi a responsável pela leitura de um manifesto no qual justificava os motivos da restituição dos troféus: a discordância com o editorial dias antes publicado. Para a atriz, em nome da classe de artistas de teatro, o aludido texto manchava a luta do teatro pela liberdade de expressão e contra a ditadura, uma vez que ele tentava confundir a opinião pública em relação ao que o teatro produzia na cidade àqueles dias (FOLHA DE SÃO PAULO, 1968). O que Montenegro manifestou foi a deliberada ação partidária do jornal que tentou exaltar parte das plateias a retaliar os teatros, em uma ação cujo fito seria atingir os artistas financeiramente, provocando a diminuição do seu público frequentador. O editorial festejava um teatro com um matiz ideológico de baixo calibre, em detrimento daqueles praticados pelos mais importantes artistas em atividade nos anos 1960. Desse modo, a dúbia ação do jornal que, de um lado estimulava a produção artística concedendo

ARAÚJO, Gessé Almeida. 1968, estética e ideologia: O espetáculo-manifesto 1ª Feira Paulista de Opinião. PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

prêmios e, por outro, manifestava o desejo de que o teatro se adequasse a uma prática menos questionadora, tornava o prêmio “Saci” mais um emblema injurioso expedido pelo jornal do que um símbolo de uma prática de teatro livre e plural.

Um dia antes da devolução dos Sacis ao *Estadão*, o crítico Décio de Almeida Prado publicou um artigo, no mesmo jornal, que representou uma demarcação em sua trajetória. É importante salientar a relevância deste crítico como um dos entusiastas da modernização e do aperfeiçoamento das artes cênicas no Brasil, fato esse que, em certa medida, justifica sua ação contemporizadora em relação às palavras do editorial referentes ao teatro, e os encaminhamentos tomados pela classe teatral em decorrência do pensamento manifestado naquele texto. Prado (1987) pontua suas ideias a partir de uma visada de sujeito que pertencia a uma geração mais afastada daquela que produzia e pensava o teatro, especialmente nos anos 1960/1970. Desse modo, torna-se patente o fato de que o crítico conheceu outra realidade brasileira – no nível político e ideológico –, quando iniciou sua trajetória como pensador da cena, fato que o distanciava do modo como a militância pelo teatro e engajamento político reagia ao pensamento manifestado pelo jornal.

Em seu artigo, Prado (1987, p. 333) reconhece a interdição como uma ação que devido às proporções do país e a realidade das práticas artísticas espalhadas pelo território nacional, o distanciamento dos órgãos de censura federalizados em Brasília provocava certa defasagem em seu funcionamento. De outra parte, a exigência da classe teatral da extinção dos órgãos de censura, em detrimento do seu possível abrandamento, parece se aproximar, segundo a visada do crítico, de um desejo utópico de liberdade que nenhuma sociedade daquele tempo seria capaz de proporcionar (PRADO, 1987, p. 336). O pensamento amadurecido do crítico reverberava na descrença de uma sociedade sem regras definidas; por outro lado, ele deixava de considerar os exageros praticados pela censura, dos quais o estopim mobilizatório se deu com a proibição da *1ª Feira Paulista de Opinião*. A sugestão do crítico um dia antes da efetivação da promessa da classe teatral em devolver os Sacis se basearia na argumentação segundo a qual “razões” respondem “razões”, “palavras” respondem “palavras”, isto é, o crítico vislumbrava a necessidade do diálogo entre as partes, os artistas e a imprensa. O tom pouco amistoso do editorial, o acúmulo de situações envolvendo os artistas da cena e os órgãos censores, bem como a escolha do teatro como alvo preferencial das ações de milícias de direita – e do próprio governo militar –, dificultaram uma já remota possibilidade de diálogo. Afirma o crítico: “não vejo em que auxilie a solução do problema da Censura o fato

de se cortar o contato com todos que pensam diferentemente, nem de que modo o nosso teatro, ainda tão incipiente, possa dispensar o auxílio de qualquer órgão de imprensa”, ao que segue a sua mediação com o *Estadão*: “auxílio que este jornal, posso testemunhar, foi sempre generoso em conceder” (PRADO, 1987, p. 336-337). Sua ponderação levou em consideração seu primordial reconhecimento do teatro como arte por se solidificar no Brasil, amenizando o momento politicamente conturbado e o terreno ideológico difícil, diante do qual alguns artistas já haviam sofrido diversas naturezas de sanções, da censura à prisão, chegando à tortura, em determinados casos.

4 À guisa de conclusão

Décio de Almeida Prado (1987) conclui seu artigo com a promessa de abandonar a atividade de crítico caso os Sacis fossem devolvidos, como a classe teatral havia anunciado. As duas coisas se cumpriram: tanto a devolução dos troféus quanto o abandono da atividade de crítico por parte de Prado. Nem mesmo a ressalva realizada pelos artistas ao trabalho que o mencionado ensaísta executava no *Estadão* em prol do desenvolvimento das artes cênicas foi levada em consideração quanto a sua decisão: “Agradeço, mas não aceito [a exclusão de seu nome do manifesto lido por Fernanda Montenegro]” (PRADO, 1987, p. 337). O tom que o crítico assume ao final do artigo é de evidente descontentamento e, em certa medida, de rejeição: “se não querem saber de nós, o que é que podemos fazer?” (PRADO, 1987, p. 337). As palavras de Prado (1987) acordam com o homem de teatro que foi, cuja trajetória teve na capacidade de comunicação uma plataforma que moldou os rumos que a modernização no teatro tomou no Brasil. Por outro lado, sobrava ao crítico no âmbito da flexibilidade o que lhe faltava em termos de compreensão dos rumos ideológicos que o regime militar tomava, principalmente após o mês de dezembro de 1968 e a instauração do AI-5. Não obstante as contribuições de Prado ao campo reflexivo da historiografia do teatro e da crítica teatral no Brasil, faltou-lhe a capacidade de compreensão da natureza combativa que o teatro rumou. Com o afastamento histórico é possível dar foco aos inúmeros equívocos cometidos pela classe teatral no combate ao que considerava injusto. Por outro lado, os fatos falam por si: houve excessos por parte de quem promovia a cena teatral na forma de impor suas necessidades; de igual

modo, foram excessivas as ações de repressão por parte do regime. O corolário é que se trata de um período de paixões que se aproxima, em certa medida, do momento atualmente vivido no panorama político brasileiro que tem sido tema de minhas mais recentes investigações.

A *1ª Feira Paulista de Opinião* foi um marco do ponto de vista da reflexão acerca da relação entre a liberdade de expressão no teatro e a censura no regime ditatorial pós-64, por todos os desdobramentos envolvidos na produção e da desobediência dos artistas ali engajados. O espetáculo proporcionou a diversos dramaturgos e outros artistas mostrarem outras características de seus trabalhos; no caso específico do teatro, a partir das peças curtas que compõem o conjunto do texto teatral encenado. Cabe ressaltar o papel fundante dos grupos teatrais da época, aqui evocados na figura do Teatro de Arena de São Paulo e o seu poder de elaboração de propostas estéticas que, entre acertos e equívocos, promoveram algum nível de reflexão em seu meio; destaca-se, nesse bojo, a figura de Augusto Boal, um dos formuladores ideológicos de referências para parte significativa da classe teatral.

Considerando-se os eventos históricos, estéticos e ideológicos anteriormente apontados, a *1ª Feira* pode ser lida como sendo uma experiência de cultura artística e política em fricção com o seu tempo, em prol da liberdade de criar. O que se seguiu a este evento já é conhecido: um aprofundamento do regime militar depois de 1968, rumo à linha dura, especialmente contra ações coletivas, entre elas as artes do espetáculo engajadas. Esse fato resultou no exílio de muitos artistas incluindo Augusto Boal e, por outro lado, desembocou na busca de novas modalidades de resistência por parte daqueles e daquelas que aqui ficaram e construíram formas de fazer oposição ao autoritarismo conservador da época, pela via do teatro.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Gessé Almeida. Teatro e autoritarismo: as bases coloniais da censura e o Conservatório Dramático Brasileiro. **Revista Urdimento**, Florianópolis, v. 3, n. 33, p. 363-377, dez. 2018.

BOAL, Augusto. A guerrilha teatral. In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016a. p. 257-263.

BOAL, Augusto. Que pensa você da arte de esquerda? In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016b. p. 23-35.

BOAL, Cecília Thumin. Zero melancolia. In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016c. p. 279-280.

CARVALHO, Sérgio de. Dramaturgia coletiva da Feira Paulista de Opinião. In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016. p. 201-214.

GASPARI, Elio. **A ditadura envergonhada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

MAGALDI, Sábado. **Moderna dramaturgia brasileira**. São Paulo: Perspectiva, 1998.

MARCOS, Plínio. Eu queria humanizar o exército. In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016. p. 271-274.

MENDES, Oswaldo. **Depoimento concedido ao autor**. São Paulo, 2013.

MUNIZ, Lauro César. Prefácio. In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016.

EDITORIAL: a censura e o teatro. O Estado De S. Paulo. São Paulo: 11 jun. 1968. Disponível em: <http://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19680611-28578-nac-0003-999-3-not>. Acesso em 29 set. 2019.

PRADO, Décio de Almeida. **Exercício findo**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

PRADO, Décio de Almeida. **O teatro brasileiro moderno**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

SANTOS, Patrícia Freitas dos. E quem dá o pitaco? In: CARVALHO, Sérgio de; ROCHA, Érika. **1ª Feira Paulista de Opinião**. São Paulo: Expressão popular, 2016. p. 227-253.

VENTURA, Zuenir. **1968, o ano que não terminou: a aventura de uma geração**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.

NOTAS

- 1 Encenação de José Celso Martinez Correa para a dramaturgia de Chico Buarque de Hollanda. O episódio do referido ataque ocorreu no dia 17 de julho de 1968 no Teatro Ruth Escobar, em São Paulo. Após a encenação, o teatro foi atacado “pelo braço ostensivo do terrorismo paramilitar em São Paulo, o Comando de Caça aos Comunistas” (GASPARI, 2002, p. 299), armados, quebraram cadeiras e espancaram o elenco, sendo a atriz Marília Pera e o ator Rodrigo Santiago, obrigados a irem, despidos, para a rua, como os troféus da declarada ação do Comando de Caça aos Comunistas (VENTURA, 1987, p. 236).
- 2 Ver: <http://acervo.estadao.com.br/pagina/#!/19680611-28578-nac-0003-999-3-not>. Acesso em: 29 set. 2019.
- 3 A esse respeito, ver: ARAÚJO, Gessé Almeida. Teatro e autoritarismo: as bases coloniais da censura e o Conservatório Dramático Brasileiro. **Revista Urdimento**, Florianópolis, v. 3, n. 33, p. 363-377, dez. 2018.
- 4 Corresponde a um conjunto de acordos firmados entre o Ministério da Educação do Brasil e a *United States Agency for International Development* com o intuito de promover uma ampla reforma do sistema de educação brasileiro de acordo com exigências impostas pelo maior parceiro comercial do Brasil à época, os Estados Unidos. Como medidas, foram modificadas as nomenclaturas e naturezas dos cursos “primário” e “ginásial”, que passaram a se chamar “primeiro” e “segundo grau”, além da supressão de matérias como Latim e Filosofia, sendo implementado o ensino da Educação Moral e Cívica. O acordo foi mantido em sigilo durante anos, tendo sido efetivado pela lei 5.540/68.
- 5 Trata-se de um composto químico, líquido e inflamável desenvolvido durante a Segunda Guerra Mundial largamente utilizado como armamento por seu potencial asfixiante. Uma resolução da Organização das Nações Unidas (ONU) de 1980 proíbe o seu uso contra civis, entretanto, ainda é permitido utilizá-lo com objetivos militares.
- 6 A estatueta de bronze em forma da figura do folclore brasileiro foi instituída pelo jornal o *Estado de S. Paulo* no ano de 1951. Até o final da década de 1960 ele era considerado um dos mais importantes prêmios em reconhecimento das produções teatrais e cinematográficas da cidade de São Paulo. Anualmente os destaques nas duas referidas áreas artísticas eram agraciados com o troféu cujo design foi projetado pelo artista plástico Victor Brecheret.
- 7 Entre os artistas que devolveram os Sacis e aqueles que estavam presente como forma de sustentação do movimento, destaco: Cacilda Becker, Walmor Chagas, Odete Lara, Fauzi Arap, Sérgio Mamberti, Maria Della Costa, Augusto Boal, Paulo José, Raul Cortez, Jorge Andrade, Flávio Império, Lima Duarte, José Celso Martinez Correa, Ety Fraser, Ademar Guerra, Dina Sfat, Plínio Marcos, Gianfrancesco Guarnieri, Liana Duval entre outros.

Cartografias cênicas: Percursos do fazer teatral no/do cotidiano escolar

Scenic cartography: Theatrical activities in daily school life

Cartografías escénicas: Cursos de hacer teatro dentro y fuera de la vida diaria de la escuela

Renata Patrícia da Silva

Professora do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Tocantins. Doutora em Artes, pela Universidade Estadual Paulista (UNESP). Pesquisadora no campo da Pedagogia do Teatro.

Instituição: Universidade Federal do Tocantins

E-mail: renatapatricia@uft.edu.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3133-7450>

RESUMO:

Este artigo tem como intento discutir o fazer teatral enquanto uma ação atravessada pelos acontecimentos no/do cotidiano escolar. Desta forma, propõe-se discutir a escola compreendendo-a como instituição disciplinar e os desdobramentos disso no/do cotidiano de seus praticantes. Para fomentar a discussão acerca do teatro enquanto ação, apresenta-se o relato de uma prática pedagógica em uma Escola Municipal da Rede Pública, localizada em São Salvador do Tocantins (TO). Portanto, pretende-se ampliar as discussões em torno do fazer teatral na escola e compreender que o teatro se insere nesse contexto, como uma ação a fim de provocar rupturas, contribuindo para as táticas que ocorrem nesse lugar.

Palavras-chave: *Teatro da Escola. Ação tática. Pedagogia do teatro.*

ABSTRACT:

This article aims to discuss the theatrical performance as an action crossed by the events in/of the school daily life. Thus, it is proposed to discuss the school understanding it as a disciplinary institution and the unfolding of this in / from the daily life of its practitioners.

SILVA, Renata Patrícia da. *Cartografias cênicas: Percursos do fazer teatral no/do cotidiano escolar.*

PÓS: *Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG.* v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

To foster discussion about the theater as an action, it is presented the report of a pedagogical practice in a Municipal School of the Public Network, located in São Salvador do Tocantins (TO). Therefore, it is intended to expand the discussions around the theatrical doing in school and understand that the theater is inserted in this context, as an action in order to provoke ruptures, contributing to the tactics that occur in this place.

Keywords: *School Theater. Tactical Action. Theater Pedagogy.*

RESUMEN:

Este artículo tiene como objetivo discutir la actuación teatral como una acción cruzada por los acontecimientos de la vida cotidiana de la escuela. De esta manera, proponemos discutir la escuela como institución disciplinaria y las consecuencias de esto en la vida diaria de sus practicantes. Con el fin de fomentar la discusión sobre el teatro como acción, se presenta el informe de una práctica pedagógica en una Escuela Municipal de la Red Pública, situada en São Salvador do Tocantins (TO). Por lo tanto, se pretende ampliar las discusiones en torno de el hacer teatro en la escuela y entender que el teatro se inserta en este contexto, como una acción para provocar rupturas, contribuyendo a las tácticas que se producen en este lugar.

Palabras-clave: *Teatro escolar. Acción táctica. Pedagogía del teatro.*

Artigo recebido em: 13/11/2019
Artigo aprovado em: 03/03/2020

1 A proposta deste percurso...

Este artigo tem como intento discutir o fazer teatral enquanto uma ação atravessada pelos acontecimentos no/do cotidiano escolar. Para tanto, toma-se como referência as relações que se dão com/no/do espaço físico da escola e como esse tem atuado como provocador para a criação teatral de professores(as) e alunos(as) que, imersos em distintas realidades socioculturais, são provocados a traçar diferentes percursos que, possivelmente, os levam à criação do que venho chamando de um teatro *da* escola (SILVA, 2019). Assim, chamo a atenção para uma ação que considere os saberes-fazeres dos sujeitos cotidianos da instituição e também possibilite o conhecimento de conteúdos e metodologias formalizadas no campo do fazer teatral, proporcionando a troca de conhecimento e, possivelmente a invenção de outras práticas metodológicas alinhadas ao contexto em que se insere cada instituição escolar.

Diante disso, discutir a escola, compreendendo-a como instituição disciplinar e os desdobramentos disso no/do cotidiano de seus praticantes, principalmente no que se refere aos aspectos arquitetônicos, configurações espaciais e demais elementos que atuam na objetivação dos sujeitos para a obtenção da disciplina. Ao discutir as instituições de ensino básico como espaço disciplinar, busco tecer um diálogo, principalmente, com Michel Foucault (2013a; 2013b) e seus escritos sobre o poder disciplinar. A obra do autor, a respeito do surgimento de uma sociedade disciplinar e suas instituições atuam como provocadores para se compreender o controle exercido pelas instituições escolares, que se manifesta de diversas formas, por meio de dispositivos distintos, muitas vezes, imperceptíveis ou que se tornaram naturais. Ainda assim, considero necessário pontuar que o próprio Foucault (2013a) chama a atenção para uma compreensão mais ampla sobre a atuação do poder, apontando, também suas positivities, ou seja, o que ele produz.

Nesse sentido, é necessário compreender como o teatro tem se localizado em meio a essas relações de poder que se dão dentro da instituição escolar, bem como ele tem se (re)inventado para acontecer em meio aos dispositivos disciplinares. Sendo assim, para fomentar essa discussão acerca de um fazer teatral enquanto ação no/do cotidiano escolar, apresento o recorte de uma experiência de pesquisa realizada ao longo do meu doutorado,¹ em que relato uma prática pedagógica em uma Escola Municipal da Rede Pública, localizada na cidade de São Salvador do Tocantins (TO) – Escola

Municipal da Grande Árvore,² na qual realizei uma ação de ocupação dos diferentes ambientes da escola, tendo como base metodológica os jogos improvisacionais, possibilitando a construção de um processo de criação que chamei de Cartografias Cênicas.

Portanto, ao apresentar esse fazer teatral em percurso, busco ampliar as discussões acerca do teatro no/do cotidiano escolar como ação que se situa entre as multiplicidades de saberes-fazeres inscritas no território das práticas escolares, evidenciando práticas disciplinares e ações desviantes, que constituem o processo de formação dos sujeitos. Dessa forma, compreender que teatro se insere nesse contexto, como uma ação a fim de provocar rupturas e fomentando as táticas (CERTEAU, 2013) que ocorrem nesse lugar, pode ser uma possibilidade para que se exerça na escola micropolíticas cotidianas, abrindo brechas para pensar, olhar e agir de modos outros, a fim de inventar outras escolas dentro da escola mesma.

2 A escola como espaço disciplinar

Ao discutir a escola como espaço disciplinar, busco tecer um diálogo, principalmente, com Michel Foucault e seus escritos sobre o poder disciplinar. Ao tomar o autor como referência, é preciso entender que a educação não foi um dos temas centrais na obra de Foucault, podendo dizer que ocupava um espaço marginal em seus escritos (GALLO, 2015). Em *Vigiar e Punir*, pode-se ter uma discussão mais próxima da educação, porém, nessa obra, o autor faz uma análise muito mais crítica do que propositiva acerca da escola. Entretanto, observo que a instituição escolar discutida por Foucault, como exemplo de instituição onde o poder disciplinar atuava por excelência e a disciplina se manifestava desde sua arquitetura e organização do espaço, permitindo o ordenamento das multiplicidades e tendo como princípio o panoptismo³ (FREITAS, 2015), corresponde a um determinado contexto histórico, sobre o qual o autor apresentou análises específicas acerca das relações de poder relativas ao corpo dos indivíduos.

A instituição analisada por Foucault é a Escola Moderna, que emergiu na Europa nos séculos XVI e XVII, como pode-se averiguar na história da Educação. Naquele momento, a instituição atuou como peça fundamental no governo disciplinar da população e encontrou nas práticas policiais sua melhor expressão. Por isso, essa instituição pode ser considerada uma das mais importantes

“maquinarias para a produção e individualização de corpos e saberes nos últimos quatro séculos” (MARÍN-DIAZ; PARRA, 2015, p. 412). A atuação minuciosa do poder disciplinar implica em modos de subjetivação do sujeito, no que se refere à sua objetivação nas relações de poder e saber.

Ao longo do tempo, é possível considerar que a instituição escolar foi modificando a atuação de seus dispositivos disciplinares sobre os corpos dos sujeitos. Uns se aperfeiçoaram, devido ao avanço da tecnologia, outros modificaram seu modelo de funcionamento, e alguns foram extintos ou deram lugar a outras práticas que, frente ao contexto, tornaram-se mais eficazes. Diante disso, a compreensão de que a disciplina se torna necessária para a convivência coletiva e o papel da escola na formação do sujeito disciplinado pode ser evidenciada quando observamos os recursos aos quais a Educação contemporânea ainda se apropria para garantir o ensino/aprendizagem de seus estudantes.

Apesar disso, é importante lembrar que o poder não se localiza em um único indivíduo ou instituição, logo, o poder não se exerce sobre os indivíduos, mas passa por eles, como nos diz Foucault (2013a; VEIGA-NETO, 2016). Então, para que esse poder disciplinar funcione é necessário que uma rede de dispositivos esteja em funcionamento e as relações com esses dispositivos se evidenciam de maneira distinta na realidade de cada escola, na forma como seus praticantes atuam no/do/com o espaço escolar e nos diferentes modos de execução desse poder.

Roberto Machado (2013), ao discorrer sobre a disciplina, em Michel Foucault, aponta suas características básicas:

Em primeiro, a disciplina é um tipo de organização no espaço. (...) Em segundo lugar, e mais fundamentalmente, a disciplina é um controle do tempo. (...) Em terceiro lugar, a vigilância é um de seus principais instrumentos de controle (...) Finalmente, a disciplina implica um registro contínuo de conhecimento (MACHADO, 2013, p. 22-23).

Diante disso, pode-se compreender que espaço, tempo, vigilância e saber estão articulados nas relações que acontecem no/do cotidiano escolar. Nesse sentido, quando se observa o espaço de cada instituição de ensino, mesmo com as modificações em suas arquiteturas, configurações, orga-

nizações, funcionalidades e localidades, ainda é possível notar certa naturalidade por alguns praticantes desses espaços em relação à presença de muros, grades, portões, cadeados, à delimitação do tempo e dos horários, bem como relacionada à vigilância.

A forma como o espaço se configura na escola, seja por meio de sua arquitetura ou pela organização dos corpos nesse lugar, possibilita tecer compreensões acerca de como as práticas de poder se dão no/do cotidiano escolar e se exercem por diferentes engrenagens, que colaboram para o funcionamento desta maquinaria da disciplina. Contudo, sabemos que esse controle não está restrito apenas ao espaço. Assim como o espaço, o controle do tempo é um dos procedimentos utilizados pelo poder disciplinar dentro da escola. Disciplinar o tempo, dividi-lo em parcelas úteis ao longo do dia, semanas ou meses, tem feito parte da nossa constituição enquanto sujeito, nos mais diferentes grupos sociais. Para tanto, um fator essencial para que os corpos produzam e criem uma consciência de que essa disciplina é necessária é a vigilância.

Para Foucault, a arquitetura está estreitamente ligada às questões de poder. Assim, ele a distingue em seus escritos, em arquitetura do espetáculo e arquitetura da vigilância (CASTRO, 2016). Considero que essa relação entre arquitetura e poder se demonstra logo nas primeiras observações, pela separação entre a escola e seu exterior, bem como na funcionalidade de seus espaços, que devem funcionar para uma economia de tempo, possibilitando que cada coisa tenha o seu lugar e evite movimentações fora dos horários determinados.

Outro aspecto que considero importante para essa discussão é o duplo sentido do poder. Um poder disciplinar exercido para reprimir, proibir e censurar, contraria as ideias propostas por Foucault (2013a). Tendo em vista que, quando observamos as relações que se dão no/do espaço escolar e toda a construção da pedagogia moderna, devemos nos atentar para aquilo que o poder disciplinar possibilitou construir:

No âmbito da pedagogia moderna, foi o poder disciplinar que tornou possível uma construção epistemológica, a produção de uma perspectiva científica da educação e da pedagogia. Sem disciplina, sem a tecnologia do exame, não haveria possibilidade de uma *démarche* científica da pedagogia. E, como sabemos, toda a pedagogia moderna é tributária desta perspectiva, das origens até nossos dias. Em outras palavras, foi o poder disciplinar que possibilitou a escola como a conhecemos hoje, a pedagogia como a experimentamos e praticamos (GALLO, 2015, p. 432).

Isso posto, observo que essa instituição que vem formando sujeitos há tantos anos e chega aos nossos tempos é uma construção da qual fazemos parte e fomos objetivados por ela. Sendo assim, atribuir ao poder apenas aspectos negativos, ou ainda considerar que ele parte apenas de um lugar, é empobrecer as reflexões acerca das experiências vivenciadas no/do cotidiano escolar e desconsiderar que o teatro pode acontecer apropriando-se dos modos de fazer dos praticantes daquele espaço. Portanto, perceber que enquanto professores(as), fazemos parte da realidade da escola pública e, exercer o teatro enquanto ação neste espaço, exige o entendimento de que somos praticantes desse lugar e, como tal, precisamos atuar para que os modos de ser e estar dentro do espaço escolar estejam em constante processo de (re)significação, a fim de criar possibilidades para que ela seja pensada de modos outros, apropriando-se da realidade que nos apresenta.

Portanto, nessa narrativa, em que a escola é apresentada como espaço disciplinar, utilizando-se de diferentes técnicas que, ao longo do tempo, foram sendo (re)apropriadas para a educação dos sujeitos, vale lembrar que a produção da disciplina está relacionada com as instituições de ensino da forma que as conhecemos hoje. Com isso, vale ressaltar que, nesse movimento de *uso* das técnicas disciplinares, estão inscritos, também, os saberes-fazer desviantes, as práticas ordinárias dos praticantes do espaço escolar, que tiram proveito desses lugares para exercerem suas astúcias.

3 Imagens da Escola Municipal da Grande Árvore

A Escola Municipal da Grande Árvore está localizada no Município de São Salvador do Tocantins, cidade ao Sul do estado, a cerca de 400 km da capital Palmas. A instituição funciona nos períodos matutino e vespertino e atende crianças da 1ª fase do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).⁴ Ao recordar minha primeira visita à Grande Árvore, lembro-me da entrada, da grande árvore, das cores azul e branco que pintavam paredes e pilastras, dos cartazes nas paredes. Meus passos por esse lugar me mostravam uma arquitetura muito parecida com o modelo padrão da maioria das instituições públicas de ensino brasileiras: muros altos, portões trancados, grades nas janelas e portas, corredores que levavam às salas de aula e administrativas, um pátio no meio e as salas ao redor.

Recordava-me dos locais que havia estudado, eles se pareciam com a Escola da Grande Árvore. Algumas instituições que visitei durante os estágios obrigatórios⁵ também tinham uma arquitetura parecida.

A escola possui cinco salas de aula, quatro banheiros, sendo dois para portadores de deficiência física, que ficavam trancados, uma biblioteca, uma sala de recursos, uma sala de reforço, uma cantina, uma sala de jogos, uma sala de informática, uma sala de professores, uma sala de diretoria e coordenação, um pátio, um bicicletário, duas depósitos de limpeza, um terreiro e uma horta. Havia também uma quadra de areia descoberta, com duas traves, onde os alunos jogavam futebol. Percebi que a quadra era mais utilizada no período da manhã, quando ainda estava mais fresco, pois à tarde o sol era muito forte e cobria toda a sua extensão.

Quando pensamos na instituição escolar, é perceptível que ela é, por si só, um espaço funcional. Construída em um determinado lugar da cidade, com a finalidade de transmitir um conjunto de saberes sistematizados a um grupo de crianças, jovens ou adultos, divididos em classes. Desta forma, a construção dessas tem a função de atender emergencialmente às necessidades de um determinado grupo social, configurando-se de distintas formas, em cada instituição escolar. A respeito da funcionalidade das instituições disciplinares, Foucault afirma:

A regra das localizações funcionais vai pouco a pouco, nas instituições disciplinares, codificar um espaço que a arquitetura deixava geralmente livre e pronto para vários usos. Lugares determinados se definem para satisfazer não só à necessidade de vigiar, de romper as comunicações perigosas, mas também de criar um espaço útil (FOUCAULT, 2013b, p. 138).

Na Escola da Grande Árvore, a funcionalidade dos espaços demonstra-se por sua estrutura organizacional e, também, pela compreensão de que a sala de aula é o local reservado às ações de ensino. Os incômodos gerados nos docentes de outras turmas, pelas aulas de teatro, que se realizavam no pátio e faziam com que as crianças caminhassem pelos espaços, demonstravam a ruptura que essa ação gerava na utilização dos lugares institucionais. Diante disso, observo como a formação de professores(as) tem sido disciplinar. Isso demonstra o quanto vigilância e disciplina ainda fazem parte do cotidiano escolar. Retirar os(as) alunos(as) de suas carteiras e cadeiras, soltar esses corpos para que experimentem outras formas de conhecer não é algo que os(as) professores(as) estão acostumados(as) a lidar, seja dentro da escola ou em sua formação inicial e continuada.

Em outro momento, caminhando pela escola, descobri que havia um lugar onde era “proibida” a circulação das crianças durante o recreio, momento em que elas se encontram mais livres pela instituição. Tratava-se de um espaço de terra, com uma árvore, onde havia tijolos, móveis velhos e alguns entulhos. Localizado na parte direita do terreno, ao lado da biblioteca, também era possível vê-lo pela janela de algumas salas de aula. Seu acesso se dava pelo bicicletário, que ficava ao lado da portaria, onde a vigilância era quase sempre permanente. O outro acesso ao local se dava pelo lado direito da quadra, próximo aos depósitos de limpeza. Contudo, nessa passagem foi colocado um portão e grades, pelo antigo diretor da escola, com a intenção de impedir o trânsito de alunos(as) por aquele espaço.



Fig. 1 – Portão do terreiro dos mosquitos.
Fonte: Acervo pessoal da autora.

Muros, grades, cadeados, arames farpados, cercas, câmeras etc. foram se tornando cada vez mais inquietantes quando passei a pensar um pouco mais sobre suas utilizações no espaço escolar. Observo que a insistência em separar a escola de seu exterior é reforçada, principalmente, por estes dispositivos que vão controlar a movimentação dos corpos nesse lugar e, conseqüentemente, isolá-los do que se passa do lado de fora. A convivência com o cotidiano da Grande Árvore, chama minha atenção para como algumas técnicas disciplinares, referentes à arte das distribuições, se davam no contexto da instituição e atravessariam o fazer teatral naquele espaço.

Para Foucault, “a disciplina às vezes exige a cerca, a especificação de um local heterogêneo a todos os outros e fechado em si mesmo. Local protegido da monotonia disciplinar” (2013b, p.137). Apesar disso, dizer que a escola é um lugar que tem buscado um isolamento do espaço exterior não é o mesmo que dizer que ela é um lugar fechado. Talvez isso seja mais adequado quando pensamos nas estruturas dos internatos e levamos em consideração que seu modelo prévio tenha sido os conventos (VIÑAO FRAGO, 2001), por isso o sentido da cerca, trazido por Foucault, deve ser ampliado para pensar a escola contemporânea.

Na Escola Municipal da Grande Árvore, penso que a cerca pode ser pensada como um recurso que isola um determinado lugar dentro do espaço escolar, a fim de evitar as multiplicidades confusas e a falta de vigilância. A (de)limitação de um determinado espaço, a fim de evitar (ou provocar) a movimentação das crianças por ali, efetivou-se na colocação do portão, a fim de que a vigilância dos adultos sobre elas fosse exercida de forma mais efetiva. Logo, o acesso ao terreiro dos mosquitos não ficou totalmente proibido, porém a passagem pela entrada principal da escola, onde estão a sala de professores, a diretoria e, principalmente, o porteiro, torna-se obrigatória. Portanto, o acesso ao lugar, passa a ser controlado, não impedido, uma vez que:

se o poder só tivesse a função de reprimir, se agisse apenas por meio da censura, da exclusão, do impedimento, do recalçamento, à maneira de um grande super-ego, se apenas se exercesse de um modo negativo, ele seria muito frágil. Se ele é forte, é porque produz efeitos positivos a nível do desejo – como se começa a conhecer – e também a nível do saber. O poder, longe de impedir o saber, o produz (FOUCAULT, 2013a, p. 238).

Nesse caso, percebe-se como a utilização da cerca (de)limita o espaço para controlar a movimentação e potencializar a vigilância, a qual se exerce, principalmente, na figura do porteiro que, em quase todo tempo, encontra-se na entrada principal. Além disso, a vigilância na instituição se exerce pelos diferentes praticantes daquele lugar, dependendo dos espaços e dos horários. Ao longo do recreio, coordenadoras, secretária e diretora brincam com as crianças no barracão, na tentativa de manterem-nas concentradas no pátio central e evitar que corram pela escola toda. Durante as aulas, exercer a vigilância sobre a produção dos corpos dos estudantes no tempo e no espaço torna-se atribuição do(a) professor(a). Observando essa posição e, posteriormente, ocupando-a, percebo o quanto ainda somos controladores diante das crianças. Isso demonstra o modo como fomos objetivados em nossa formação. Desde a escola até a universidade, apren-

demos a ser fiscalizados e a fiscalizar. Assim, assumimos a responsabilidade de vigiar e supervisionar os menores. Esse é o sentido das instituições de ensino modernas que, chamado de autonomia, exerce-se pela tutela de pais, professores(as), supervisores(as) e demais adultos (GALLO, 2015).

Diante disso, considero que ao pensar na escola enquanto espaço disciplinar, observa-se uma formação em que ao adulto é atribuída a responsabilidade de vigilância e controle sobre a criança, impossibilitando que ela construa sua autonomia. A escola contemporânea ainda possui traços dessa formação disciplinar. Apesar disso, considerando esse contexto vale lembrar que quando se avalia o poder disciplinar apenas pelo seu aspecto de regulação dentro desses espaços, comete-se o risco de desconsiderar as práticas que corroboram para criar fendas no mapa da disciplina. As crianças da Grande Árvore, em seus feitos cotidianos taticamente criavam outros espaços dentro da realidade escolar, provocando (re)significações no território disciplinar.

Para tanto, é necessário considerar que os saberes que pertencem a uma prática institucionalizada, regida por legislações e normativas, obedecem a uma série de organizações prévias, que podem ser pensadas na ordem da estratégia, discutida por Michel de Certeau. “A estratégia postula um lugar suscetível de ser circunscrito como algo próprio e ser a base de onde se podem gerir as relações com uma exterioridade de alvos ou ameaças” (CERTEAU, 2013, p. 93). Outros se inscrevem no cotidiano, pelos praticantes no/do espaço da escola, não possuem sistematização e não estão prescritos, pois são da ordem tática. A tática “não tem, portanto, a possibilidade de dar a si mesma um projeto global nem de totalizar o adversário num espaço distinto, visível e objetivável. Ela opera golpe por golpe, lance por lance” (CERTEAU, 2013, p. 95). As táticas do praticantes da escola, muitas vezes, utilizam-se dos próprios dispositivos disciplinares e (re)criam a realidade em que se encontram.

Sendo assim, possibilitar que essas crianças possam começar a pensar e viver, podendo resolver suas questões entre si, expor suas opiniões, inquietações, sem que necessariamente um adulto possa resolvê-las diretamente, apresentando-lhes as soluções, foi algo que me inquietou ao longo do tempo que estive na instituição. Desta forma, em diálogo com o que diz Marín-Díaz e Parra (2015), as disciplinas implicam modos de vida individuais e coletivos, por isso é possível pensar

alternativas dentro de um modelo de instituição ainda disciplinar, traçando ações que possibilitem (re)significar e lançar questionamentos acerca de uma escola que necessita se aproximar da vida dos sujeitos, como salienta Silvio Gallo:

Assim, uma via para pensar alternativamente a escola é a de pensá-la orientada para a vida e não para o saber. Uma escola que seja um lugar de aprender a viver, um lugar de exercício de inquietar-se consigo mesmo, de vivenciar o cuidado de si, de conhecer-se para ser e para bem viver, de produzir-se a si mesmo como um sujeito singular (GALLO, 2015, p. 445).

É necessário destacar que o adulto não deve se abster da responsabilidade pela criança, do cuidado, do zelo, mas deve atribuir também a ela a capacidade de ser responsável sobre si mesma. O que destaque é a oportunidade oferecida às crianças de poderem resolver entre si situações que lhes pertencem, sem que ao adulto caiba a solução. No caso do fazer teatral, as crianças entraram em diversos conflitos nos quais foi necessária minha mediação, mas não assumi o papel da decisão. Por outro lado, ao longo do processo de criação, foi necessário conversar com os grupos em diversos momentos, sobre as cenas. Contudo, ponderei vários aspectos em que percebi que não cabia minha intervenção, a fim de respeitar o protagonismo deles. À vista disso, ao trazer os relatos de Cartografias Cênicas, desejo apresentar o processo de uma ação que buscou fomentar a autonomia das crianças, uma vez que os(as) alunos(as) produziram seus próprios discursos nos lugares que escolheram. Nesse sentido, o fazer teatral com as crianças e professoras da Grande Árvore, atua no intento da criação de um teatro *da* escola, a fim de que esse se exerça enquanto ação *no/do* cotidiano.

4 Cartografias Cênicas

Essa prática foi motivada pelo processo que já vínhamos desenvolvendo na escola com os jogos de improvisação⁶ e teve sua condução compartilhada por mim e pela professora Dalila, ao longo de seu processo de desenvolvimento.⁷ Dentre as diferentes possibilidades de se trabalhar o teatro dentro da escola, a prática dos jogos de improvisação configura-se como uma modalidade que aproxima o prazer do aprender a fazer e ver teatro, envolvendo os participantes em um processo coletivo, que possibilita a exploração e o conhecimento dos diferentes elementos que compõem o

SILVA, Renata Patrícia da. *Cartografias cênicas: Percursos do fazer teatral no/do cotidiano escolar*. PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

fazer teatral. Tanto o Jogo Teatral, de Viola Spolin (2010), como o jogo dramático francês Ryngaert (2009), são modalidades de jogos que se caracterizam por regras precisas. Os jogadores precisam formular e responder a atos cênicos mediante a construção física de ação, espaço, fala, entre outros elementos. Isso é resultado das relações estabelecidas entre os sujeitos e seus parceiros e com o espaço onde se encontram no instante do jogo. Tal construção é marcada por uma intencionalidade, mas também é atravessada por fatores aleatórios (PUPO, 2005).

Apesar disso, considero dizer que a realidade da escola e o fazer teatral das crianças possibilitaram uma desterritorialização dos sistemas metodológicos, proporcionando apropriações de seus ensinamentos para uma prática mais próxima ao teatro que acontece na Escola da Grande Árvore. Sendo assim, nesta proposta, buscamos tomar diferentes lugares da escola como indutores de jogo (RYNGAERT, 2009), a fim de provocar uma criação teatral que viesse ao encontro do contexto socio-cultural da instituição, fomentando uma criação atenta aos acontecimentos que se davam no/do cotidiano escolar, bem como aos saberes-fazer de seus praticantes.

Diante disso, sou inspirada por Suely Rolnik, quando diz que “o cartógrafo é antes de tudo um antropófago” (1989, p.15-16).

Sendo tarefa do cartógrafo dar língua para afetos que pedem passagem, dele se espera basicamente que esteja mergulhado nas intensidades de seu tempo e que, atento às linguagens que encontra, devore as que lhe parecerem elementos possíveis para a composição das cartografias que se fazem necessárias (ROLNIK, 1989, p.15-16).

A “definição provisória” de cartografia apresentada pela autora aciona o campo de reflexões a respeito da proposta de trabalho com o fazer teatral na escola da Grande Árvore, quando o compreendemos como ação tática, a partir do jogo que se estabelece com o outro e com o espaço. Diante disso, se o ato de cartografar é antropofágico, “o trabalho sobre o espaço é a oportunidade de educar o olhar dos jogadores e dos espectadores” (RYNGAERT, 2009, p. 127). Nesse sentido, o teatro buscava (re)criar e inventar espaços, na intenção de despertar outros olhares para a escola que frequentamos todos os dias, possibilitando a criação do que chamo de um teatro *da* escola.

A primeira ação com o grupo foi a construção de uma cartografia afetiva dos ambientes da escola. Para isso, acordamos (eu, Dalila e as crianças) dois critérios que agrupariam esses espaços: *feios* (abandonados, entulhados) e *bonitos* (legais, agradáveis, gostosos). Desta forma, cada criança escolheria dois lugares, que foram agrupados da seguinte forma:

Quadro 1 – Cartografia afetiva dos lugares feios e bonitos da Escola Municipal da Grande Árvore

Feios, abandonados, entulhados	Legais, agradáveis, gostosos, bonitos
Terreiro dos Mosquitos	Pátio
Passagem Secreta das Meninas	Quadra
Banheiro das Meninas	Barracão
Passagem secreta dos Meninos	Biblioteca
Depósito	Sala de Pimbolim
Cantinho da biblioteca	Sala de Vídeo
Teto	Debaixo da Árvore
Secretaria	Sala de Leitura
Diretoria	Sala de Recurso
Banheiro dos Meninos	Cozinha
	Sala de Aula
	Sala de Reforço
	Depósito da Limpeza
	Diretoria
	Vôlei
	Horta
	Bicicletário

Fonte: Elaborado pela autora.

Posteriormente, dividimos a turma em quatro grupos e, cada um escolheu dois lugares: um feio e um bonito. A partir disso, o processo de criação com as improvisações iniciou-se, começando pelos *lugares feios*. Os lugares escolhidos pelos grupos foram: Passagem Secreta dos Meninos, Terreiro

dos Mosquitos, Portão do Terreiro dos Mosquitos e Banheiro Masculino. Então, para orientar as ações, busquei apropriar-me dos diversos ensinamentos que têm me atravessado neste percurso de pesquisa e criar um pequeno esquema tático para essas cartografias cênicas.

Quadro 2 – Orientações para o jogo de ocupação dos lugares feios

Ocupação LUGARES FEIOS

PERCURSO: compor uma improvisação a partir do lugar escolhido

TERRITÓRIO: lugares feios

ASTÚCIAS: acordos de cada grupo

Fonte: Elaborado pela autora.

PERCURSO: Tanto Rolnik (1989) quanto Certeau (2013) apontam o mapa como um modelo estático. Em contrapartida, o percurso é movimento, está no campo das ações ordinárias dos praticantes do espaço, como afirma Certeau (2013). Portanto, em nossa prática, o percurso é o caminho que será traçado, mantendo-se aberto para os muitos encontros e, conseqüentemente, aos riscos.

TERRITÓRIO: O território é nosso indutor de jogo, o espaço que devemos ocupar, em consonância com as propostas de Ryngaert (2009). Em diálogo com Certeau (2013), podemos pensar que o território é o espaço do outro. Sendo assim, o fazer teatral enquanto ação tática deve ser astucioso e aproveitar as ocasiões para apropriar-se desse território que não lhe pertence ou é dedicado a seu uso.

ASTÚCIAS: Para Certeau (2013), as táticas se caracterizam por sua astúcia e pelo não pertencimento a um lugar próprio. Isto posto, ao pensar uma prática que se apropria dos territórios institucionais, para criar outros espaços, penso que a astúcia é um elemento fundante nesta ação, uma vez que caracteriza os *modos de fazer* encontrados por cada grupo na ocupação de seus territórios, a fim de traçarem seus percursos.

Sendo assim, cada grupo ocupou o lugar *feio* que escolheu e, a partir das explorações que faziam, o jogo com o espaço ia se desenhando. Corpos se balançavam na árvore, outros corriam apressadamente na tentativa de pular o muro, pés escalavam o portão, gritos soavam do banheiro. Considero que todo esse movimento já caracterizava o fazer teatral se apropriando da escola. "A teatralidade

opera no cotidiano, ela não se limita ao palco e a seus artifícios. Trata-se aqui de uma longa educação do olhar, que se apoia tanto na observação sistemática dos trabalhos dos outros quanto no meio imediato” (RYNGAERT, 2009, p. 108).

Fomentando isso, reunimos a turma, para apreciar as improvisações produzidas por cada grupo, acompanhando nossa cartografia cênica composta por quatro improvisações que traçam um percurso pelo espaço escolar, iniciando *na passagem secreta dos meninos*, seguindo até o *terreiro dos mosquitos*, dando a volta pela escola e chegando ao *portão do terreiro dos mosquitos* e finalizando no *banheiro masculino*:

- **Ocupação 1** – *Passagem Secreta dos Meninos*: a cena mostrava um assalto, seguido de uma fuga dos bandidos. Estes tentaram pular o muro da escola, para isso, usaram a *passagem secreta dos meninos* (corredor atrás da biblioteca), mas foram capturados por duas policiais, que os prenderam. A cena terminava com uma entrevista das duas à imprensa.
- **Ocupação 2** – *Terreiro dos Mosquitos*: meninos estavam na escola, brincando ao redor da árvore do *terreiro dos mosquitos* (pátio atrás das salas de aula). Um deles começou a subir na árvore, cada vez mais alto, e, de repente, caiu. Os outros o socorreram e chegou a ambulância. Foi feito o atendimento médico. O garoto foi salvo e vai embora com a ajuda dos amigos.
- **Ocupação 3** – *Portão do terreiro dos Mosquitos*: as crianças transformam o espaço num presídio. Atrás das grades do *portão do terreiro dos mosquitos*, presos subiam pelas grades, gritavam e pediam aos espectadores que os tirassem dali, enquanto outros presos eram jogados dentro da cela. Além disso, reclamavam de fome e xingavam o carcereiro, que logo aparecia e, abrindo a cela, retirava os detentos para o almoço. A cena terminava com os presos saindo da cela para comer.



Fig. 2 – Ocupação no Portão do terreiro dos mosquitos
Foto: Acervo pessoal da autora.

- **Ocupação 4** – Banheiro dos meninos: A cena mostra duas faxineiras limpando o *banheiro masculino*. Enquanto isso, ele não poderia ser utilizado. Alunos chegavam invadindo o lugar e desrespeitando as funcionárias. Aparece o diretor para ver o que está acontecendo. Bravas com a situação, as faxineiras saem com a vassoura atrás das crianças e do diretor. A cena finalizava com todos correndo, inclusive a plateia.

Observando todo o processo de criação junto às crianças e as improvisações, avaliei que o jogo com o espaço estava bastante claro e que funcionava como elemento provocador das cenas produzidas. Considerei que a proposta de uso dos ambientes da escola como indutores de jogo possibilitou a construção de cenas nas quais as crianças se concentraram em um fazer coletivo e ao mesmo tempo se divertiram com suas criações, evidenciando o prazer da atividade lúdica. Outro aspecto relevante, foi o modo como as ocupações (des)construíram os lugares institucionais para além de seu uso cotidiano, provocando (re)significar os olhares dos praticantes daquele espaço. Ao

mesmo tempo, as cenas trouxeram questões que atravessam o dia a dia da escola, como a grade que os impede de passar, mantendo-os presos e sob vigilância; as relações conflituosas entre si e com funcionários; o brincar, que transita entre o prazer e o perigo; e os espaços secretos, que evidenciam as táticas de apropriação do território alheio, aproveitando-se das falhas da vigilância, para criar espaços de encontro.

As ocupações também podem ser compreendidas como ato político, uma vez que suas narrativas demonstram a intenção de chamar a atenção para aspectos que atravessam o cotidiano da escola. As cenas apresentadas pelas crianças traziam à tona situações do cotidiano, suscitadas a partir de suas relações no/do/com o espaço escolar e suas percepções enquanto praticantes do mesmo, lançando foco para a teatralidade que se inscreve no dia a dia da Grande Árvore. Ao se apropriar da teatralidade cotidiana, o teatro (re)significa os modos como nos relacionamos com/no espaço, ampliando as possibilidades para que haja essa educação do olhar, que nos fala Ryngaert (2009). Assim, o fazer teatral enquanto ação no/do cotidiano escolar, é uma possibilidade para que possamos lançar sobre os espaços que habitamos diferentes percepções, a fim de construir um teatro *da* escola.

5 Por um teatro *da* escola: o percurso da Escola Municipal da Grande Árvore

Ao chegar às últimas páginas desta reflexão, considero necessário relembrar que a ação descrita neste artigo é o recorte de um percurso traçado dentro da Escola Municipal da Grande Árvore. Minha intenção de discutir o fazer teatral na escola enquanto ação no/do cotidiano escolar está pautada na defesa de que o teatro deve estar na escola pública, mesmo diante das circunstâncias que se apresentam em cada realidade, uma vez que enfrenta-las e (re)significar a ordem imposta é uma (des)construção diária. Por isso, o que busco demonstrar neste breve relato são as idas e vindas de um fazer teatral que se pretende enquanto ação e compreende a duplicidade do poder disciplinar, como nos ensinou Foucault (2013a).

Nesse sentido, é que observo a necessidade de, ao adentrar na realidade de cada escola, perceber como se organiza o espaço de cada instituição e as relações que seus praticantes estabelecem com/no/do esses espaços, bem como as táticas e apropriações que acontecem para além das barreiras entre essas instituições e o seu exterior, que estão além da arquitetura e da organização do espaço. As barreiras também estão além das funcionalidades estabelecidas na organização do espaço interior que, diante da realidade de cada escola, vão sendo (re)apropriadas na medida em que se encontram as (im)possibilidades, as necessidades ou as oportunidades.

Por isso, é importante pensar que o espaço educa, como nos diz Viñao Frago (2001), nos permitindo, também, transgredi-lo, mesmo em ações menores, como se configuram as táticas que (re)significam situações, burlam vigilâncias e modificam lugares. São pequenos gestos que metaforizam a ordem dominante e jogam com essas técnicas disciplinares que estão postas no sistema educacional, demonstrando “os possíveis” de se acontecer em qualquer lugar. Portanto, considero que o fazer teatral na Grande Árvore foi encontrando espaços dentro das (de)limitações da instituição para exercer-se como ação no/do cotidiano. Ao estar presente na escola toda, o teatro chama a atenção para um espaço que precisa abrir-se para a vida, rompendo a cerca e as funcionalidades, a fim de criar um teatro *da* escola.

REFERÊNCIAS

- CASTRO, Edgardo. **Vocabulário de Foucault**: Um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. Tradução de Ingrid Müller Xavier. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.
- CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano 1**: Artes de fazer. Tradução de Ephrain Ferreira Alves. 20. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Tradução de Roberto Machado. 27. ed. São Paulo: Graal, 2013a.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Tradução de Raquel Ramallete. 41. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013b.
- FREITAS, Alexandre Simão de. Domesticação, zoopolítica e incorribilidade... ou o devir-besta da escola em *Vigiar e Punir*. In: CARVALHO, Alexandre Filorde de; GALLO, Silvio (Org.). **Repensar a Educação**: 40 anos após Vigiar e Punir. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2015. p. 71-106
- GALLO, Silvio. Pensar a escola com Foucault: além da sombra da vigilância. In: CARVALHO, Alexandre Filorde; GALLO, Silvio. (Org.). **Repensar a educação**: 40 anos após vigiar e punir. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2015. p. 427-450
- MARÍN-DÍAZ, Dora Lilia; PARRA, Gustavo Adolfo. Da escola disciplinar às disciplinas escolares: uma retomada de *Vigiar e Punir* para pensar assuntos educativos contemporâneos. In: CARVALHO, Alexandre Filorde de; GALLO, Silvio (Org.). **Repensar a Educação**: 40 anos após Vigiar e Punir. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2015. p.395-426
- PUPO, M.L.S.B. **Entre o Mediterrâneo e o Atlântico**: uma aventura teatral. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ROLNIK, Suely: **Cartografia Sentimental, Transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1989.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**: práticas dramáticas e formação. Tradução de Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- SILVA, Renata P. **Por um teatro da escola: táticas e minoridades ao rés do chão**. Tese (Doutorado). Universidade Estadual de São Paulo: Instituto de Artes, 2019.
- SILVA, Renata Patrícia. *Para pensar a escola como espaço teatral: o teatro como ação tática no/do cotidiano*. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, [S.l.], v. 3, n. 36, p. 235-248, dez.

2019. ISSN 2358-6958. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/15805>>. Acesso em: 13 maio 2020.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na Sala de Aula**: Um manual para o Professor. Tradução de Ingrid Koudela. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

VEIGA-NETO. **Foucault & a Educação**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

VIÑAO FRAGO, Antonio; ESCOLANO, Agustín. **Currículo, Espaço e Subjetividade**: a arquitetura como programa. Tradução de Alfredo Veiga-Neto. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

NOTAS

1 Além do trabalho que venho desenvolvendo na Universidade, essa pesquisa foi aprofundada em minha tese de Doutorado, intitulada: “Por um teatro da escola: táticas e minoridades ao rés do chão”, sob orientação da Profª Drª Carmina Mendes André, no Programa de Pós Graduação em Artes da Universidade Estadual Paulista – UNESP. O conteúdo parcial da tese pode ser acessado no Repositório Institucional da UNESP, no seguinte link: <http://hdl.handle.net/11449/183424>.

2 Todos os nomes utilizados neste relato são nomes fictícios, para preservar a identidade da instituição e dos participantes. As ações ocorreram nos meses de setembro, outubro e novembro de 2017. A cada mês, eu passava uma semana na escola e o trabalho tinha continuidade com as ações da professora Dalila.

3 O Panóptico foi um modelo arquitetônico idealizado por Jeremy Bentham no séc. XIX, cujo princípio era possibilitar uma vigilância constante, exercida por poucos sob muitos. “O princípio é conhecido: na periferia uma construção em anel; no centro, uma torre; esta é vazada de largas janelas que se abrem sobre a face interna do anel; a construção periférica é dividida em celas, cada uma atravessando toda a espessura da construção; elas têm duas janelas, uma para o interior, correspondendo às janelas da torre; outra, que dá para o exterior, permite que a luz atravesse a cela de lado a lado. Basta então colocar um vigia na torre central, e em cada cela trancar um louco, um doente, um condenado, um operário ou um escolar. Pelo efeito da contraluz, pode-se perceber da torre, recortando-se exatamente sobre a claridade, as pequenas silhuetas cativas nas celas da periferia. (...) Daí o efeito mais importante do Panóptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (FOUCAULT, 2013a, p. 190-191).

4 As ações nessa instituição foram viabilizadas pela professora Dalila, que é egressa do curso de Licenciatura em Teatro – PARFOR pela Universidade Federal do Tocantins. Em parceria com a professora Carmem Lúcia, ela disponibilizou a turma do 4º ano A, que tem aula no período matutino (7h às 11h30), para as ações da pesquisa. Tanto a escola como algumas crianças da turma já eram minhas conhecidas, pois, no ano de 2015, visitei a instituição para supervisionar o estágio de Dalila que, na época, atuava como professora regente da turma.

5 A autora é professora do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Tocantins e orientadora do Estágio Curricular Obrigatório. Entre as atribuições do professor orientador está a supervisão *in loco*, por isso a aproximação entre a arquitetura da Escola da Grande Árvore e outras instituições já visitadas pela pesquisadora.

6 Em “Percurso teatrais: jogos de Improvisação” privilegiamos o trabalho com os jogos improvisacionais, por considerá-lo uma prática processual que possibilitaria um fazer teatral coletivo, de caráter lúdico. Para tanto, busquei articular duas abordagens metodológicas bastante difundidas no Brasil, no campo do fazer teatral na escola: os Jogos Teatrais, de Viola Spolin (2010), e o Jogo Dramático Francês, de Jean Pierre Ryngaert (2009).

7 “Cartografias cênicas” é composto por seis ações, realizadas ao longo dos meses de outubro e novembro. Devido à delimitação deste artigo, farei apenas o relato da primeira ação que compõe todo o processo de criação. Para maiores detalhes de todo o processo de trabalho, consultar a tese da pesquisadora.

Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia

To witness violence in the work of Mapa Teatro, Colômbia

Testigos de la violencia en la obra de Mapa Teatro, Colombia

Clara Barzaghi Laurentiis

Mestre em psicologia clínica (PUCSP) e doutoranda em arquitetura e urbanismo (UNICAMP). Pesquisa urbanismo, arte e violência na América Latina.
Instituição: Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Unicamp
E-mail: clarabarzaghi2@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5903-4489>

Peter Pal Pelbart

Professor Titular nos Departamentos de Filosofia e Psicologia Clínica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
Instituição: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUCSP)
E-mail: pppelbart@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1880-0113>

RESUMO:

O laboratório de artistas Mapa Teatro, ao optar por fazer uma *Anatomia da violência na Colômbia*, abandona a univocidade de documentos históricos para combiná-los com verdades inventadas ou mentiras sinceras e criar etnoficções, suscitando perspectivas que não correspondem à narrativa dominante da História. Apresento uma aproximação em relação a algumas obras do grupo para criar perspectivas críticas em relação à grade de codificação e descodificação do que se costuma entender como violência e suas implicações subjetivas bem como suas manifestações macropolíticas.

Palavras-chave: *Arquivo vivo. Testemunha. Violência.*

ABSTRACT:

When Mapa Teatro laboratory of artists chooses to develop an *Anatomy of violence in Colombia*, the group abandons the univocality of historical documents to combine them with fake truths or sincere lies, in order to create ethnofictions which raise perspectives that do not correspond to History's dominant narrative. I present here an approach towards some of the group's artwork, aiming to create critical perspectives relating to coding e decoding structures of what is commonly understood as violence and its subjective implications, as well as its macropolitical manifestations.

Keywords: *Living Archive. Witness. Violence.*

RESUMEN:

Cuando el Laboratorio de artistas de Mapa Teatro desarrolla una *Anatomía de la Violencia en Colombia*, el grupo abandona la univocidad de los documentos históricos para los combinar con falsas verdades o mentiras sinceras, para crear etnoficciones que levantan perspectivas que no corresponden a la narrativa dominante de la Historia. Presento aquí una aproximación en dirección al trabajo del grupo, intentando crear perspectivas críticas en relación a la grade de codificación y decodificación de lo que se suele comprender como violencia y sus implicaciones subjetivas, tal como sus manifestaciones macropolíticas.

Palabras clave: *Archivo vivo. Testigo. Violencia*

Artigo recebido em: 07/09/2019
Artigo aprovado em: 28/02/2020

Não parece haver conclusões definitivas ou síntese quando se trata do laboratório de artistas Mapa Teatro. Ora, isso não é nenhuma novidade naquilo que se costuma chamar arte contemporânea, mas o grupo colombiano chama a atenção porque sua produção frequentemente recai sobre o curso da História, especificamente da história colombiana, o que abre a possibilidade para que alguns de seus processos criativos se desdobrem indefinidamente.

Os irmãos Rolf e Heidi Abderhalden, fundadores e diretores do Mapa Teatro, visitaram, em 2001, o bairro Santa Inés/El Cartucho pela primeira vez durante o processo de desalojamento forçado dos moradores cujas casas seriam postas abaixo, abrindo espaço para o Parque Tercer Milenio. Localizado na região central de Bogotá, o bairro assombrava o imaginário da cidade como reduto de delinquentes e território do medo.

Entre 2001 e 2005, o Mapa Teatro articulou uma série de seus trabalhos ao processo de demolição de El Cartucho a partir de uma convocação do então prefeito Antanas Mockus, que “recém eleito prefeito de Bogotá e não podendo reverter a desapareição do bairro (...) quis que ao menos restasse alguma marca do que, durante décadas, havia sido a vida naquelas ruas” (SÁNCHEZ, 2016, p. 310).



Fig. 1 – Registro realizado pela equipe do Mapa Teatro durante o projeto C’úndua. Bogotá, Colômbia.

Para deixar essa marca (*huella*), o Mapa Teatro desenvolveu, ao lado de moradores dos bairros e outros profissionais, os projetos *C'úndua* (2001), *Prometeo I e II atos* (2001, 2002), *Re-corrídos* (2003) e *La Limpieza de los establos de Augías* (2004). Ao longo de quatro anos, o grupo instaurou um laboratório do imaginário social, noção proposta por Heiner Müller, emprestada pelo dramaturgo do filósofo Wolfgang Heise (1925-1987). Durante os dois primeiros anos de projeto, esse laboratório tomou como ponto de partida o texto *die Befreiung des Prometheus*, de Heiner Müller. A versão de Müller do mito de Prometeu foi a matéria prima com a qual os antigos moradores de El Cartucho trabalharam para criar suas próprias versões do mito. A partir de suas leituras singulares sobre um Prometeu que teme mais a liberdade do que a eternidade acorrentado, fizeram etnoficções, narrações nas quais o real e o falsificado estão constantemente em fricção.

Vale notar que a etnoficção como procedimento é uma característica contundente do trabalho do Mapa Teatro que encontrou, em Jean Rouch (1917-2004), a referência que buscava ao tentar se distanciar de certos formalismos cênicos. Além disso, ao optar pela etnoficção, o Mapa Teatro se distancia da lógica dialética do Teatro Documentário no qual a História é o herói principal. Rouch, antropólogo e cineasta, cunha o termo para se referir a seus filmes antropológicos nos quais as imagens “torna[m]-se pensamento, capaz[es] de compreender o mecanismo do pensamento, ao mesmo tempo em que a câmera assume diversas funções que equivalem verdadeiramente a funções proposicionais” (DELEUZE, 2008, p. 73).

O antropólogo-cineasta inaugura um modo de registro que extrapola o caráter etnográfico, criando composições nas quais a realidade e o ficcional não se distinguem mais. Ao misturar improvisos frente à câmera com o que chamou de cine-transe, Rouch dissolve a separação entre sujeito/objeto e cria imagens que são também uma reviravolta no pensamento, produzindo uma ruptura com as tradicionais dicotomias da antropologia. É o espectro de pensamento apresentado por Rouch que interessa ao Mapa Teatro, pois apresenta a possibilidade de deslocamento em relação à univocidade da Verdade e ao ponto de vista único da História. Em suas etnoficções, o grupo colombiano encontra seus próprios procedimentos para criar uma linguagem centrada nas ideias de rede e multiplicidade. Assim, seus trabalhos combinam memórias com registros históricos, textos de autores como Müller ou Beckett com relatos pessoais, fabulando narrações que admitem a existência de múltiplos pontos de vista.

Em dezembro de 2002, foi apresentado *Prometeo II*, ato no bairro demolido, iluminado por velas que traçavam seus antigos caminhos. Por uma noite, a memória do bairro foi o que permitiu reconstruí-lo com objetos dos antigos moradores. Esses atuaram suas versões de Prometeu, enquanto relatos sobre suas vidas após o desalojamento forçado eram projetados em um telão. Por fim, ao som de um bolero, os moradores dançaram sobre os escombros de El Cartucho, convertendo as ruínas em um território de permanência. E o povo deslocado se torna um povo que volta e, por um tempo imensurável, permanece. A partir da construção e reconstrução de imagens e testemunhos, surgiu um sujeito coletivo, que trouxe relatos múltiplos para o espaço narrativo da cidade e desenvolveu ações que transitaram entre o real e o simbólico (ABDERHALDEN, 2014).

A marca pela qual clamava o prefeito não foi buscada pelos artistas em termos de objeto de arte; os Abderhalden optaram por promover agenciamentos estéticos, processos nos quais a criação de imagens pode produzir subjetividade (SÁNCHEZ, 2007, p. 268). Durante o processo, os moradores, e também os artistas, tornaram-se testemunhas do desaparecimento do bairro. As etnoficções criadas pelos moradores foram, ao mesmo tempo, uma forma de responder poeticamente ao desaparecimento concreto do território que ocupavam, e de reivindicar a existência de El Cartucho para além de seus limites físicos. Na ação seguinte, *Re-corrídos* (2003), o Mapa Teatro levou a memória do bairro para sua sede, um casarão no centro de Bogotá. As singularidades das cartografias tecidas ao longo do laboratório do imaginário social se materializaram em objetos, sons, vídeos e imagens que transformaram o casarão em muitas das casas do bairro destruído.

As experiências do corpo coletivo que se formaram foram colocadas em cena em *Testigo de las ruínas* (2005), apresentação que retomava insistentemente o processo de desaparecimento do bairro, articulando imagens de antes, durante e depois. Cinco grandes telas recebem as imagens do bairro que se tornou canteiro de obras. Participantes do grupo movimentam essas telas pelo palco e, em meio às imagens de bolas de demolição, tapumes, vestígios de casas, montes de entulhos, escutam-se os testemunhos dos desalojados de Santa Inés/El Cartucho.

Há uma mulher em cena durante todo o tempo da apresentação. Trata-se de Juana María Ramírez, última pessoa a ser desalojada do bairro, que faz, na performance aquilo que costumava fazer em seu dia a dia: *arepas*, comida típica colombiana.



Fig. 2 – Mapa Teatro, Testigo de las Ruínas, peça de teatro, 2005. Bogotá, Colômbia.

As imagens projetadas se alternam entre o canteiro de obras, registros das entrevistas realizadas com antigos moradores, cenas de *Prometeo II* ato, fotografias do Parque Tercer Milenio e um vídeo do próprio presente da cena que se constrói conforme Juana manuseia sua máquina, fazendo suas *arepas*. Essa relação entre o que acontece em cena e o que se passa no vídeo permite um entrelaçamento entre passado, presente e futuro, entre feitos e ficções. A presença de Juana atualiza os testemunhos de seus vizinhos cujas memórias e relatos remetem a quase 12 mil pessoas que chegaram a viver em El Cartucho.

Ela não está ali como imagem do passado, mas como memória viva de territórios destruídos. Vale notar que a noção de território, aqui, se diferencia da noção de espaço, uma vez que este se relaciona com a funcionalidade enquanto aquele está vinculado a modos de subjetivação individuais e coletivos. Na definição de Guattari, “o espaço funciona como uma referência extrínseca em relação aos objetos que ele contém. Ao passo que o território funciona em uma relação intrínseca com a subjetividade que o delimita” (GUATTARI, 1985, p. 110).

As duas noções não se opõem, mas operam juntas. A demolição de um espaço, por exemplo, de um bairro, de suas ruas, de suas casas, de seus bares e de seus becos pode mutilar territórios existenciais.

Testigo de las ruínas, assim como os outros trabalhos do grupo relacionados à construção do Parque Tercer Milênio, tem como principal matéria prima os relatos e recordações de habitantes do bairro desapropriado em nome de melhorias urbanas. Mas, aqui, nas cinco grandes telas que se movimentam pelo palco, vemos a tentativa dos Abderhalden darem seu próprio testemunho do que vivenciaram ao longo da experiência com o coletivo que se formou. É, pois, “o reconhecimento de que a memória do processo não é só dos que habitaram o bairro e foram desapossados, mas também dos que testemunharam e ficaram marcados fisicamente pela experiência de um tempo compartilhado” (SÁNCHEZ, 2016, p. 311).

O que o Mapa Teatro apresenta é um arquivo construído ao longo desse tempo compartilhado. Esses registros são documentos que evidenciam como, em função do discurso de renovação urbana e segurança, “ainda que em uma democracia, alguns setores da população têm que desaparecer pelo bem estar social” (TAYLOR, 2018, p. 322). Diana Taylor insiste em destacar as semelhanças entre planejadores urbanos e as forças militares da América Latina, que sabem, há muito tempo, que o extermínio pode “mudar o sentido e a memória que a sociedade tem de si mesma” (TAYLOR, 2018, p. 322). A cidade é um campo de batalha.

Uma década depois, em 2016, o El Reina Sofia, dos mais importantes museus do mundo – seja lá o que isso quer dizer, e qual mundo é esse –, localizado em Madrid, propôs-se a mostrar “el arte más político de su colección” (GARCÍA, 2016). Deu no jornal! Seja como for, a obra do Mapa Teatro, desenvolvida especificamente para a mostra, era uma variação de *Testigo de las ruínas*. Já passou da hora em que posso admitir que adoro variações, apropriações, citações, roubos – Mapa Teatro roubando Heiner Müller me conquistou – talvez não tanto quanto sua grande deglutição de Samuel Beckett, nos primórdios de sua existência.

Estreia do Mapa Teatro na América Latina, *De mortibus: réquiem para Samuel Beckett* (1990) já anunciava a preferência dos Abderhalden por processos que operam dentro de uma lógica que evita a representação de narrações. O grupo trabalhou em cima de diversos textos do autor, articulando-

os a imagens e aos sons, numa mistura entre o material preexistente e aquilo que o próprio processo se encarrega de inventar. No espaço quadrado, influenciado por *Quad*, quatro personagens habitam um mundo cinza e calado, no qual a língua minguava e dá espaço aos movimentos curtos e suas composições lineares.

Se, ao longo dos anos, o grupo encheu de cores suas apresentações – afinal estamos no território da *cumbia* e do *vallenato* –, seus processos seguiram influenciados por Beckett (ABDERHALDEN, 2014). Os personagens que surgiram, e seguem ressurgindo, em suas produções, não se vinculam facilmente às identidades, não apenas porque as perderam, mas porque estão sempre em vias de se tornarem outrem.

Quando colocam em cena uma a última moradora de um bairro que deixou de existir, os Abderhalden conseguem escapar de uma possível espetacularização da miséria, pois a personagem que surge em Juana é composta de todos os relatos que aparecem ao longo da apresentação. No entanto, Juana não representa El Cartucho, tampouco um povo desterritorializado. Ela existe em seu ato e na reverberação desse ato, que a partir de um ponto não será mais dela e pode ele mesmo se tornar personagem.

Testigos de las ruínas é, então, o nome da instalação derivada da performance homônima, e consiste em uma videoinstalação composta por telas semelhantes às do cenário da *performance* original, também da máquina de fazer *arepas*. O material projetado nas telas remete à performance, mas Juana não está presente. O que chama a atenção é como a máquina traz, em si, toda uma rede de relações que envolve um circuito mulher-máquina-comida, que já não se refere à Juana que víamos em cena. A máquina, que chega a desaparecer quando olhamos a partir de certos ângulos, se compõe com as imagens dos telões. Se torna um monumento, que não celebra um passado, “é um bloco de sensações presentes que só devem a si mesmas sua própria conservação e dão ao acontecimento o composto que o celebra” (DELEUZE; GUATTARI, 2011, p. 218).

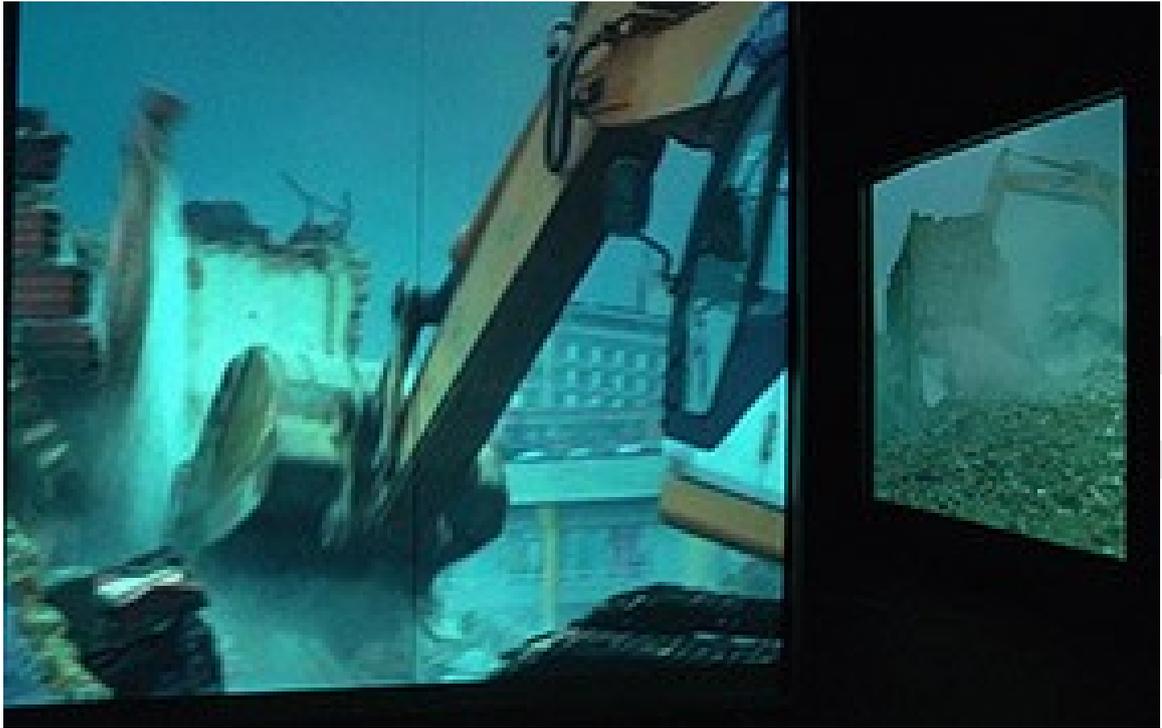


Fig. 3 – Mapa Teatro, *Testigo de las Ruínas* (variação), 2016 – Instalação, projeção em vídeo, cadeiras, máquina de fazer *arepas*, Museu Nacional Reina Sofia.

Se a oralidade é a via de acesso mais direta ao que o grupo chamou de arquivo vivo, o que permite que o registro não se resume ao documento histórico é a relação que se estabelece entre a disposição dos telões no espaço e a máquina de fazer *arepas*. Pois essa relação sustenta a carga poética e política da obra, conforme dá a ver territórios existenciais que se espalham para além dos mapas oficiais. Em meio a imagens documentais, a máquina de arepas ficciona os mundos que se construíram após a destruição do bairro, etnoficção que traz, ao presente, a existência de pessoas que tendem a ser esquecidas, lançadas para fora do centro e para longe dos imaginários.

As variações¹ se tornaram experimentos recorrentes na produção do grupo e no mesmo Reina Sofia, atualmente, encontra-se uma variação da peça *Los incontados: un tríptico* (2012)². Nesta instalação, homônima à peça, “a caixa mágica da primeira cena adquiria protagonismo e o movimento das coisas já não requeria a colaboração do corpo vivo dos atores” (SÁNCHEZ, 2016, p. 319). O espectador pode adentrar aquela sala, com ares de aquário e com cheiro de ocre, pela qual se espa-

LAURENTIIS, Clara Barzaghi; PELBART, Peter Pal. *Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

lham a mata de coca e também vestígios de uma festa que não vimos acontecer de fato. O cenário se torna território pelo qual o público pode transitar enquanto vê um televisor com cenas de peças que compõem a anatomia da violência feita pelo Mapa Teatro.

As instalações propostas a partir de *Los incontados* e de *Testigo de las ruínas* são autônomas em relação a qualquer drama, ou seja, não dependem da atuação decidida das pessoas. Os vestígios da festa interrompida de *Los incontados* se tornam uma espécie de arquivo sobre a violência, arquivo que não imita a História. É preciso ser daqui para sentir certo prazer com a dor, o espectador descobre ao adentrar a sala onde outrora (na peça) crianças marchavam enquanto na rádio ressoava o discurso de Camilo Torres. Da América do Sul, do Sol, do sal do sangue de negros escravizados, que hoje correm livres pelas ruas de Guapi, açoitando-se quando chega a festa dos Santos Inocentes.

Pois, se a máquina de Juana se torna uma espécie de monumento do arquivo de El Cartucho, o ponto de partida de uma das variações de *Los Santos Inocentes*³ (peça 2010, instalação 2015) não é um objeto, mas um gesto. Ao visitar a festa de Guapi, o grupo inventou um mecanismo com um chicote acoplado que, ao se movimentar, açoita uma parede. O movimento não varia de ritmo e, a cada golpe, o lado oposto da parede é iluminado com imagens da festa dos Santos Inocentes e a sala se enche com o som da chicotada.

A violência que se espalhava pelas ruas da festa agora pertence a uma única máquina. A festa resta apenas como conjunto de imagens que se projetam quase como fantasmas, ao som do chicote, que soa como um discurso de poder. Nos trabalhos do Mapa Teatro sempre parecem estar em jogo as formas como as codificações do poder operam, física e subjetivamente, entre os corpos individuais, coletivos e sociais. Existe um discurso que legitima o uso da violência pelo aparelho de Estado, e suas extensões, e a renomeia justiça (LAPOUJADE, 2015). Define-se, assim, o que será ou não considerado violento – será sempre o que vem de fora, o bárbaro, o outro. A dimensão festiva que há no carnaval violento de Guapi é vinculada a comportamentos selvagens ou bárbaros, um espetáculo de violência que deve ser *confiscado*. Uma única máquina deterá o monopólio legítimo da violência. E seguirá chicoteando sob o signo da justiça.

LAURENTIIS, Clara Barzagli; PELBART, Peter Pal. *Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia.*

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>



Fig. 4 – Mapa Teatro, Los santos inocentes (variação), 2015, Instalação, parede de madeira e grafite, projeção em vídeo, máquina. Encontro Internacional de Arte de Medellín MD15, Medellín, Colômbia.

De um lado da instalação temos a máquina, que captura a violência e a festa, e chicoteia sistematicamente a parede. Do outro, as breves projeções mostram algo de incapturável, lembrança constante de que no ano seguinte as ruas de Guapi estarão cheias de homens mascarados, com seus chicotes na mão, na festa e na fúria. Fúria que se converte em protesto no final das peças *Los Santos Inocentes* e *Los incontados*, quando as ruas de Guapi cantam pela saída de paramilitares e guerrilheiros de seu território. Fúria posta em cena também em uma das variações de *Los Santos inocentes* (2011), bem como na própria peça, quando um homem mascarado golpeia o nada por mais tempo do que é confortável para o público. Aqui, é o próprio gesto em sua repetição que traz a carga poética e política da obra, por trazer a força de um esquecimento contido na revolta que está além da História.

Com suas variações, o Mapa Teatro revisita seus trabalhos e constrói o que chama de *arquivo vivo*. Esse conceito é encontrado pelo grupo nas proposições de Suely Rolnik (ROLNIK, 2012) sobre as possibilidades de trabalhar com imagens e objetos para além da documentação. São formas de atualizar as inquietações encontradas ao longo dos trabalhos, revisitando-as e produzindo “memórias vivas” (ROLNIK, 2007). Em suas instalações, o grupo transpõe suas peças para museus sem, no entanto, restringir-se à documentação de arte. Os Abderhalden conseguem construir monu-

LAURENTIIS, Clara Barzaghi; PELBART, Peter Pal. Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

mentos, como a máquina de arepas, que são compostos de sensações. Cada qual a sua maneira se reconfigura, transforma-se e se cria na relação com o público. Expandindo o campo do teatro, o grupo encontra linguagens para situações ou sítios específicos, e opera de forma que o “vivo” não dependa, necessariamente, da presença dos atores.

Mas a noção de *arquivo vivo* não se restringe às variações pensadas para museus. Já na experiência com Beckett é notável a opção dos Abderhalden em evitar representações tradicionais, preferindo trazer à cena os resultados de sua deglutição do autor. E, antes de ser transformada em instalação, *Testigo de las ruínas* foi uma tentativa de colocar em cena, por meio da articulação entre registro documental e a presença de Juana, um *arquivo vivo*, em constante construção.

Na peça, o arquivo apresentado não se resume a registro de um passado, pois à medida que se apresentam os relatos que não sabemos mais se são de dona Elisa, de Ernesto Carlos, de dona Guilhermina, ou de quaisquer outrem que talvez não constem sequer nos registros do Mapa Teatro, o que se ouve nem sempre corresponde ao que se vê projetado nas cinco grandes telas em cena.

O que se vê nas imagens é também o presente, o dia a dia do bairro que agora já foi o parque do futuro e nos dias de hoje voltou a estar rodeado dos ditos indesejados. Eventualmente, corpos que são telas em que se projeta o presente estão em cena e não podem nada além de ser testemunhas dos relatos dos outros. É o que cabe aos integrantes do grupo, que entendem que unir seu corpo ao mundo de outrem não é sobrepô-lo. Projetores e telas se movem e seus corpos são extensões dessas telas, que se manifestam na paisagem como testemunhas.

O Mapa Teatro trabalha o material coletado combinando imagens de El Cartucho e seus antigos moradores com as palavras trazidas por essas testemunhas. Nesse processo, não vemos imagens do que costumava ser o bairro sobre o qual falam aquelas pessoas, pois as projeções mostram apenas o presente de sua demolição. À medida que falam, os moradores constroem suas memórias daquele território e na montagem e na encenação o Mapa Teatro apresenta um presente que “coexiste com um passado e com um futuro sem os quais ele não passaria” (DELEUZE, 2013, p. 52).

A peça apresenta testemunhos de um passado sem, no entanto, mostrá-lo. Diante das imagens da demolição, que se alternam com registros dos moradores, o espectador se vê forçado a criar suas próprias memórias do bairro. O público é jogado em uma posição de agente, conforme os relatos fazem com que cada um da plateia se torne testemunha da desapropriação, destruição e “revitalização” de El Cartucho. Porém, os espectadores se deparam com a impossibilidade de serem testemunhas verdadeiras, por não terem vivido as memórias que criam enquanto assistem a *Testigo de las ruínas*. O que testemunham, afinal?

Conforme o público se torna responsável por construir sua própria memória, não ocupa uma posição imparcial de apreensão do que vê. Os espectadores se tornam agentes cujas percepções deixam de ser neutras e podem suscitar “o desejo de testemunhar ‘a favor’ da importância ou da beleza do que elas viram” (LAPOUJADE, 2017, p. 22).

A presença do público intensifica os territórios existenciais que aparecem conforme a memória do bairro se constrói. Memória inventada pelas articulações entre os relatos e documentações e os espectadores. O público pode, então, tornar-se testemunha que tem “a responsabilidade de fazer ver aquilo que teve o privilégio de ver, sentir ou pensar” (LAPOUJADE, 2017, p. 22). Tal operação situa o Mapa Teatro na posição de uma espécie de advogado, que convoca suas testemunhas, ou seja, o grupo cria situações poéticas que possibilitam um agenciamento com os espectadores e, nessa articulação, advogados e testemunhas “fazem existir novas entidades, produzem novas realidades em que antes ninguém tinha visto nada” (LAPOUJADE, 2017, p. 23).

No entanto, para além dos registros de relatos orais ou das imagens documentais do processo de destruição do bairro, é a presença de Juana em frente às telas, manejando sua máquina e fazendo *arepas*, sobre uma mesa no centro do palco, que cava uma carga poética – por vezes incômoda – capaz de tornar a plateia parte do testemunho.



Fig. 5 – Mapa Teatro, Testigo de las Ruínas, 2005. Bogotá, Colômbia.

A presença de Juana não representa nada. Sua presença viva traz consigo algo de seu território existencial que não se resume ao espaço que já não existe. Ao longo de toda a peça, a manivela da máquina segue, bem como a presença viva da última moradora do bairro demolido.

Juana não é uma imagem, mas uma vida. Não faz parte do que se pode chamar de arquivo, seja ele vivo ou morto. Está em cena como convidada, não tanto testemunha, tampouco vítima. Sua presença é a vida que, colocada em cena, agencia afetos e pode convocar sensações no espectador, que passa a ser testemunha da demolição do bairro e da destruição dos territórios de todos que contam suas memórias.

LAURENTIIS, Clara Barzagli; PELBART, Peter Pal. **Testemunhos da violência na obra do Mapa Teatro, Colômbia.**

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

REFERÊNCIAS

- ABDERHALDEN, Rolf. **Mapa Mundi:** Plurivers Poïétique - Mapa Teatro (1984-2014). Tese de doutorado. Université Partis VIII – Saint Denis, 2014, p. 153-161.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo.** São Paulo: Editora Brasiliense, 2013.
- DELEUZE, Gilles. **Conversações.** São Paulo, SP. Editora 34, 2008.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **O que é a filosofia?** São Paulo: Editora 34, 2011.
- GARCÍA, Ángeles. El Reina Sofía muestra el arte más político de su colección. **El país.** Espanha, 28 oct. 2016. Disponível em: https://elpais.com/cultura/2016/10/25/actualidad/1477406910_314037.html. Acesso em: 5 maio 2020.
- GUATTARI, Félix. Espaço e poder: a criação de territórios na cidade. **Revista estudos regionais e urbanos**, São Paulo, ano 5, n.16, p. 1985.
- LAPOUJADE, David. **As existências mínimas.** São Paulo: n-1 edições, 2017.
- LAPOUJADE, David. Fundar a violência: uma mitologia? In: NOVAES, Adauto (Org.). **Mutações:** fontes passionais da violência. São Paulo: Sesc, 2015, 2015. p. 79-94.
- ROLNIK, Suely. Furor de arquivo. **Arte e Ensaios**, Rio de Janeiro, n.19. p. 97-105, 2012.
- ROLNIK, Suely. The Body's Contagious Memory: Lygia Clark's Return to the Museum. **eipcp.** 2007. Disponível em: <http://eipcp.net/transversal/0507/rolnik/en>. Acesso em: 5 maio 2020.
- SÁNCHEZ, José A. **Ética y representación.** Cidade do México: Paso de Gato, 2016.
- SÁNCHEZ, José A. **Prácticas de lo real en la escena contemporânea.** Madri: Visor Libros. 2007.
- TAYLOR, Diana. Testigo de las ruínas. In: RODRIGUEZ, Marta (ed.) **Mapa Teatro:** El escenario expandido. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia, 2018. p. 317-330.

NOTAS

- 1 Agradeço à Ximena Vargas pela conversa realizada em novembro de 2016, quando me mostrou alguns registros das variações do Mapa Teatro, que à época eu mal conhecia.
- 2 Los incontados: un tríptico, foi a terceira na cronologia das quatro peças que compõem o tríptico em torno da Violência proposto pelo laboratório de artistas Mapa Teatro.
- 3 Em Los Santos Inocentes, primeira peça da Anatomia de Violência na Colômbia, o grupo aborda a violência dos grupos paramilitares a partir de um dispositivo cênico elaborado em torno da festa dos Santos Inocentes, que acontece todo dia 28 de Dezembro em Guapi, um povoado ilhado na costa pacífica colombiana.

Iniciativa privada: Banheiros em projeção

Private initiative: Bathrooms in projection

Iniciativa privada: Baños en exposición

Luana Andrade

Artista Visual e professora de Artes Visuais na Educação Básica.
Mestranda pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Artes Visuais UFPE/
UFPB e licenciada em Artes Visuais pela UFPE.
E-mail: luanaandradd@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0823-013X>

Luciana Borre Nunes

Doutora em Arte e Cultura Visual (UFG), Mestre em Educação (PUCRS) e
Pedagoga (UFRGS). É Artista Visual e professora nos cursos de Graduação
e Pós-Graduação em Artes Visuais da UFPE.
Instituição: Universidade Federal de Pernambuco
E-mail: lucianaborre@yahoo.com.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1929-3734>

RESUMO:

Iniciativa Privada foi uma ação artística proposta no corredor de acesso aos banheiros do Centro de Artes e Comunicação na Universidade Federal de Pernambuco, em junho de 2018, durante a exposição coletiva "Tramações". A ação consistia em tornar públicas as imagens produzidas dentro dos banheiros por meio de transparências e de uma instalação de retroprojetores. A retroprojeção aconteceu sob a administração do público. Lanço um olhar sobre os discursos produzidos em um espaço juridicamente "protegido" das câmeras de vigilância e questiono: quais as tensões geradas na publicização de imagens fabricadas no interior de um espaço de privacidade? De que maneira revelam formas de vida desviantes?

Palavras-chave: *Arte contemporânea. Pós-produção. Vigilância.*

ABSTRACT:

Private Initiative was an artistic action in the access hall of the bathrooms at the Arts and Communication Center at Federal University of Pernambuco, in June 2018, during the collective exhibition "Tramações". The action consisted of making public the images produced inside the bathrooms seen through plastic sheets and an overhead projector installation. Members of the public made the projected images. I reviewed the speeches produced in the bathrooms, a space legally "protected" from surveillance cameras, and I asked: what are the tensions generated in the publication of images fabricated inside a private space? How do they reveal deviant life styles?

Keywords: *Contemporary Art. Post Production. Surveillance.*

RESUMEN:

Iniciativa Privada fue una acción artística propuesta en el corredor de acceso al baño del Centro de Artes y Comunicación de la Universidad Federal de Pernambuco, en junio de 2018, durante la exhibición colectiva "Tramações". La acción consistió en hacer públicas las imágenes producidas dentro de los baños por intermedio de transparencias y de la instalación de retroproyectors. La retroproyección ocurrió bajo la administración del público. Propongo una mirada a los discursos producidos en un espacio "protegido" legalmente por las cámaras de vigilancia y pregunto: ¿Cuáles son las tensiones generadas en la acción de publicación de imágenes fabricadas en el interior de un espacio de privacidad? ¿Cómo revelan desviaciones en la forma de vida?

Palabras clave: *Arte Contemporáneo. Posproducción. Vigilancia.*

Artigo recebido em: 13/08/2019
Artigo aprovado em: 03/03/2020

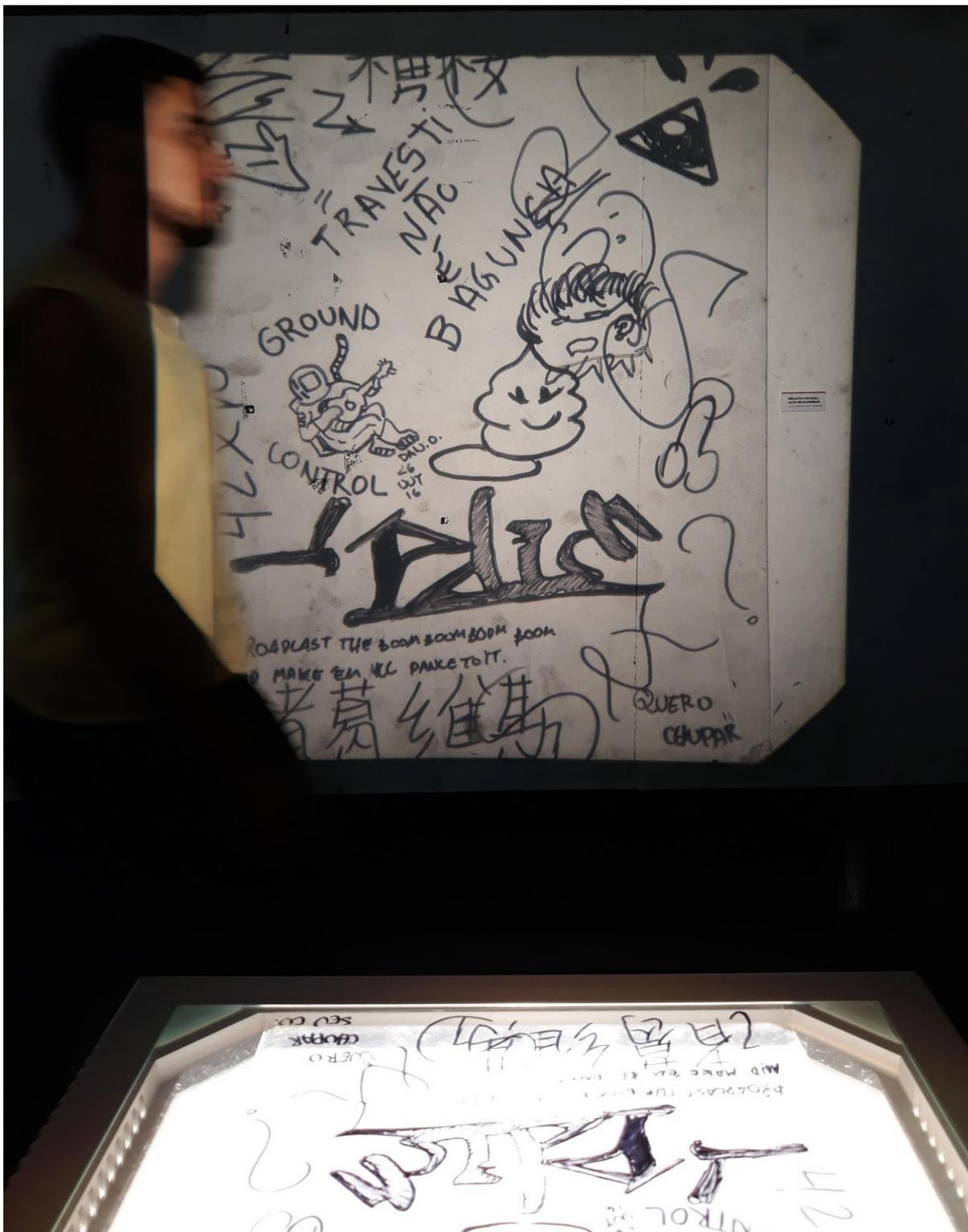


Fig. 1 – Registro da ação artística
Fonte: Dante Olivier. *Iniciativa Privada*, Luana Andrade, 2018.

ANDRADE, Luana; NUNES, Luciana Borre. *Iniciativa privada: Banheiros em projeção*. *PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

1. Tecno Barbárie

– Há coisas acontecendo na tecnologia que vão mudar profundamente a lógica capitalista. A minha tese é que a tecnologia fura o capitalismo de onde o capitalismo jamais imaginou que viesse o furo, que é dele mesmo, do lado de dentro dele mesmo [...].

– Não pode perder a barbárie. É pacto tecnizado. Não pode perder a barbárie, a antiguidade... Sim, a condição de bicho humano. Toda essa tecnologia é que a gente fica ótimo se a gente se torna bárbaro tecnizado.

(Diálogo capturado entre Cláudio Prado e Zé Celso numa live no canal *Delírios Utópicos*, de Cláudio Prado).

Na sociedade das câmeras panópticas há pouco mais de uma maneira de estar fora do alcance dos dispositivos de captura. Uma delas é excretando. Imagens desenquadradas da boa-fé e dos bons costumes, escandalosas demais à luz das lentes encontram asilo nas cabines dos banheiros públicos. Sua qualidade obscena está fortemente relacionada à peculiaridade desse espaço de exceção, “fora de cena”. O banheiro resta como uma espécie de república independente da vigilância e, por isso, é alvo constante de depredações.

Essa atmosfera de “desvigilância sanitária” me fez movimentar uma ação artística durante a segunda edição da exposição coletiva “Tramações: Cultura Visual, Gênero e Sexualidades”, na Galeria Capibaribe, em 2018. Tive por objetivo principal a publicização das imagens fabricadas nos interiores dos banheiros feminino e masculino. A Iniciativa Privada, como chamei essa ação, funcionou, durante dois dias, da seguinte forma: ofereci transparências e marcadores permanentes para as pessoas que passavam e/ou se dirigiam aos banheiros e pedi que transferissem, para a folha, alguma inscrição encontrada nas cabines. Na parede externa aos banheiros, uma instalação de retroprojetores exibia essas imagens que se acumulavam nas mesas e era gerida pelo próprio público, que posicionava e reposicionava as lâminas, sobrepondo-as, participando, intervindo e manipulando a ação. A projeção acontecia com pausas de vinte minutos a cada três horas, de acordo com o aumento de temperatura da lâmpada do aparelho.

Essa participação efetiva do público pareceu análoga a um *modus operandi* institucional, empresarial ou corporativo em que o funcionamento da máquina depende da produção de uma força de trabalho humano ao mesmo tempo em que também dita os modos de vida dos seus operários. A Iniciativa Privada se ressignifica por essa perspectiva do trabalho, que não se limita ao interior das operações legitimadas por um Cadastro Nacional da Pessoa Jurídica (CNPJ), mas se expande para toda e qualquer esfera da vida cuja fronteira entre produzir e consumir se dissolve. “Idealmente, meu perfil profissional coincidirá com meu próprio rosto. Mesmo que não sorria” (TIQQUN, 2016, p. 12).

Tudo o que não dorme, trabalha e vigia. A proposta da Iniciativa Privada é empenhar-se em tornar visível a brecha pela qual é possível observar as zonas de indiscernibilidade, lançando, literalmente, uma luz em processos de subjetivação que neutralizam a intensidade de um fluxo insurgente de questionamentos. Essa luz não tem, como pode parecer, uma atribuição de Verdade, mas de uma claridade que, de tão violenta, encandeia a vista. Fabrica outra espécie de dúvidas e de anonimatos: o que somos capazes de ver e de dizer, circunstancialmente suspensos das polícias e dispositivos de vigilância? Somos capazes de subverter os dispositivos para acessar a nossa humanidade, ainda que bárbara e promíscua?



Fig. 2 – Meu pai experimenta o flash da câmera analógica no espelho.
Fonte: Arquivo familiar, 1993.

2. A Iniciativa Privada



Fig. 3 – Registro da ação artística
Fonte: Rayellen Alves *Iniciativa Privada*, Luana Andrade, 2018.

A metáfora para evocar o funcionamento de uma empresa surge a partir do momento em que a participação do público deixa de ser unicamente uma interação com a obra para se tornar a força que opera o próprio acontecimento artístico. Se ações de *gerenciamento, produção e circulação de serviços* caracterizam a atuação empresarial, é possível observar que, de forma semelhante, essas etapas se apresentam aqui em um outro território.

Há o gerenciamento das imagens, desde o momento em que as pessoas selecionam um conteúdo das cabines sanitárias para ser publicado até o momento em que elas escolhem, dentre as várias imagens disponíveis, quais e como elas serão projetadas. Uma pequena exposição se inicia tendo curadoria do próprio público, sendo a obra exposta também produção dele. Mais do que um espaço de contemplação, é ofertada uma troca de serviços, a incluir o fornecimento de um material e de uma circunstância que possibilita a pixação. A exigência única é de que as imagens publicadas sejam oriundas do banheiro, mas nada impede que elas se fabriquem naquele momento, dadas as

condições de privacidade e anonimato. O que também se oferta é a exibição de um conteúdo que, apesar de público (“pertencem” ao banheiro da universidade), está condicionalmente privado a determinados grupos por um viés binário de gênero.

Tais categorias operacionais, na *Iniciativa Privada*, foram sequestradas de um sistema real para recontextualizadas para fazerem pensar não somente sobre o próprio sistema – o que soaria como uma metalinguagem hermética –, mas expande para questões de política, gênero, sexualidade e vigilâncias: quando o meu desejo foi burocratizado? Quem gerencia os meus gestos e a minha conduta? Turva, ainda, concepções de autoria e legitimidade, amplas e caras discussões características da arte contemporânea, da pós-modernidade e da desmaterialização da obra.

Artistas simulam corporações, criam institutos, infiltram-se em sistemas, apropriam-se deles, desterritorializam linguagens, produzem novos desacordos. Em 2017, o Grupo EmpreZa (GE), atuante na capital federal do país, propôs um *Serão Performático*, articulando antigas e novas *performances*, simultânea ou sequencialmente, fazendo alusão a um regime de trabalho em “horário extra”, fora do expediente e que pode estender-se até o dia seguinte. Os integrantes do GE, denominados empregárias e empregários, compõem um corpo-coletivo cientes da “não-solidão dos corpos” e instituem situações de devoração, assumindo que “a civilidade nos deixou quase inanes” (trecho do manifesto *Eu Como Você*).

Já o *Instituto de Pequenas Desordens* (2014) da artista Priscila Rampin é uma empresa fictícia que trata do registro e da exposição dos usos que os cidadãos fazem do perímetro urbano (pequenas desordens e ilegalidades) e nos volta o olhar para as estruturas ficcionais na arte. A artista e investigadora criou uma empresa, seguindo protocolos burocráticos próprios dos sistemas de legitimação (aluguel de um ponto comercial, criação de uma logomarca, divulgação em mídias, inscrição de CNPJ) e também incorporou o público, confundindo-o e envolvendo-o no processo de fiscalização.

Propostas como essas e outras que, em algum nível, apropriam-se de estruturas estranhas ao dito “campo artístico”, interpretando-as, remixando-as, têm emergido expressivamente desde a década de 1990, ainda que de origens um pouco mais remotas. Esse movimento surge em conexão com o estado das coisas dentro e fora da produção artística. Se por um lado busca contestar heranças de uma arte moderna apartada e autorreferencial – que distanciava obra e vida –, por outro, depara-

se, nas sociedades contemporâneas com um caos cultural, uma saturação de imagens e de dispositivos. O desejo de criar habita a limiaridade do dentro/fora, arte e vida, procurando se inserir neste vasto fluxo de produção. E, então, já inserido, como ali produzir singularidades?

3. Artista-gerente

A nossa experiência de mundo tem sido cada vez mais atravessada pela abundância das imagens. Quantidade e velocidade são aspectos que têm orientado a construção das visualidades e a maneira como isso afeta os processos de criação artística tem a ver com uma tomada de consciência de que somos todos, a um só tempo, consumidores e produtores. Nesse sentido, a arte do século XXI pode estar inserida no terreno das trocas, operando o deslocamento das formas já existentes e já inseridas nas sociedades.

Em *Iniciativa Privada*, aproprio-me das imagens grafadas nos banheiros e também de uma estrutura organizacional corporativa para orquestrar uma ação que é executada pelo público. O que me interessa na exposição desse material são as condições de anonimato sob as quais ele é produzido, bem como a sua possibilidade eminente de higienização e apagamento. Pensando por uma perspectiva da Cultura Visual (HERNÁNDEZ, 2007; TOURINHO; MARTINS, 2011), a reciclagem proposta pelo trabalho tem em vista o resgate da *pedagogia* implícita nessas imagens, socialmente entendidas como tóxicas e imorais. Busca, dessa maneira, uma desierarquização entre arte e não-arte, mirando na materialidade da imagem e não em processos mercadológicos de sacralização.

Esse modelo de apropriação, de acordo com Bourriaud (2009) é a primeira fase da *pós-produção*, quando já não se fabrica um objeto, mas escolhe-o e/ou modifica-o. Tomando como exemplo inaugural Duchamp e seu *ready-made*, estabelece-se, para a arte, uma *cultura do uso*, ou um comunismo das formas em que a principal indagação deixa de ser “o que há de novo para ser feito?”, questionamento próprio da modernidade, para se tornar “o que eu posso fazer com isso?”.

Usar um objeto é, necessariamente, interpretá-lo. Utilizar um produto é, às vezes, trair seu conceito; o ato de ler, de olhar uma obra de arte ou de assistir a um filme significa também saber contorná-los: o uso é um ato de *micropirataria*, o grau zero da pós-produção (BOURRIAUD, 2009, p. 14, grifo nosso).

Fontcuberta (2016), apontando para uma inadequação do termo “apropriação”, sugere chamar de *adoção* o que fazem os artistas com as imagens que não são originalmente suas. Apropriar-se, como quem comete um delito, representa um movimento da propriedade, de uma mão a outra, quando, para a arte, importa menos em que mãos está o objeto do que o contexto em que ele se encontra. O roubo sugerido pela apropriação ocorre numa instância privada, enquanto a adoção é, necessariamente, uma expressão pública.

Bourriaud (2009) se refere à cultura do uso das formas, dos objetos e da sociedade enquanto um repertório de modelos. Fontcuberta (2016) trata, principalmente, do uso da imagem fotográfica no contexto disruptivo da pós-fotografia, que tem provocado o desmantelamento de uma visualidade estabelecida durante um século e meio, a começar pela própria noção de autoria. Ela, historicamente construída com base na originalidade e individualidade, vê-se estremecida desde a concepção do público participante, ativo e coautor. Para Fontcuberta (2016), o autor na pós-fotografia se reinventa renunciando a privilégios em busca de uma outra percepção da obra pelo público.

Tratam-se de processos de criação que colocam em xeque o estatuto da obra de arte. Nesse sentido, o próprio contexto de excesso das imagens acarreta na perda de uma sacralidade em decorrência da facilidade do acesso. Essa *estética do acesso*, bem como a cultura do uso, deve nos fazer pensar, ainda que pareça contraditório, sobre as imagens ausentes:

La saturación visual nos obliga también, y sobre todo, a reflexionar sobre las imágenes que faltan: las imágenes que nunca han existido, las que han existido pero ya no están disponibles, las que se han enfrentado a obstáculos insalvables para existir, las que nuestra memoria colectiva no ha conservado, las que han sido prohibidas o censuradas (FONTCUBERTA, 2016, p. 16).

4. Obsolescência & obscenidade

O retroprojetor é um dispositivo óptico que, através de uma lâmina transparente, permite projetar de modo ampliado uma matéria gráfica, impressa ou manuscrita, sobre tela, parede ou qualquer superfície. Como a maioria dos artefatos tecnológicos, foi desenvolvido e utilizado inicialmente no trabalho do exército e da polícia, mas somente quando adotado como recurso didático em salas de aula se expandiu no mercado.

Esteve presente na maior parte da minha trajetória escolar do ensino básico. Era um importante recurso usado em aulas de Geografia, pela possibilidade de ampliar os mapas. Através do retroprojetor, conheci as capitâneas hereditárias do Brasil-colônia. Também era comum que se projetasse as questões de uma prova para ser respondida no caderno. O uso do retroprojetor na sala de aula, proporcionou uma nova relação pedagógica com as imagens, orientada cada vez mais ao coletivo. Tratava-se de uma observação distinta da que se fazia com a imagem impressa no livro. A ação de projetar era dotada de um sentido socializante, o compartilhamento do que se via, todos ao mesmo tempo e espaço.

A partilha da imagem pela projeção é, desde sempre, um legítimo desejo humano – a “celebração do duplo ato de compartilhamento e contemplação”, como coloca Rosângela Rennó sobre o seu trabalho *Imagem de Sobrevivência* (2015, s/p). É o encantamento humano pela imagem projetada que a impulsiona a desenvolver esse projeto em que ela cria estantes que sustentam quatro projetores de *slides*. O equipamento é posicionado de modo a conseguir uma projeção simultânea e sobreposta de diapositivos, comprados em mercados de pulgas, resultando em uma imagem “muito pálida, que ao longo do tempo se modifica constantemente, sem jamais se repetir” (RENNÓ, 2015, s/p).

O retroprojetor e o projetor de *slides* são, hoje, tecnologias “superadas” por uma variedade de outros dispositivos digitais. A própria superfície de projeção se transmuta e se desmaterializa nas interfaces *online*. O público que presencia o espetáculo da projeção é ilimitado e já não cabe numa sala de aula, nem mesmo numa galeria de arte. A obsolescência daqueles aparelhos não se aplica, como podemos perceber, ao desejo de compartilhar imagens. O desejo se amplia à medida que, mais do que uma ação de compartilhamento e contemplação, torna-se um gesto decisivo na construção dos sujeitos.

Em *Iniciativa Privada*, o retroprojetor não é somente um recurso tecnológico, mas compõe a instalação enquanto um símbolo que remete à visualidade da instituição escolar – um espaço historicamente determinado pelo disciplinamento das condutas e dos corpos — em conflito com o que ele mesmo projeta: imagens obscenas. Obsolescência e obscenidade dialogam, neste trabalho, para expor um processo de descarte, menos dos aparelhos do que das visibilidades.

A *sobrevivência*, suscitada por Rosângela Rennó, é uma possibilidade de sobrevivência dadas às imagens obsoletas, aproximando-se do que enuncia Manoel de Barros: *o que é bom para o lixo é bom para a poesia*.

5. Brecha

Daí o efeito mais importante do Panóptico: induzir no detento um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder. Fazer com que a vigilância seja permanente em seus efeitos, mesmo se é descontínua em sua ação (FOUCAULT, 1999, p. 224).

O panóptico é uma estrutura arquitetural, *aplicável a qualquer sorte de estabelecimento, no qual pessoas de qualquer tipo necessitem ser mantidas sob inspeção*, descrito detalhadamente nas *Cartas* de Jeremy Bentham, filósofo e jurista, do século XVIII. A saber, não somente aplicável a prisões e as casas penitenciárias, mas as fábricas, os hospitais, os hospícios, as escolas, entre outros. Em *Vigiar e Punir*, Foucault (1999) analisa o projeto do panóptico de Bentham, destacando o seu efeito de auto-vigilância, um funcionamento absolutamente econômico e automático de poder disciplinante, visível e inverificável sobre os corpos. “O Panóptico é uma máquina de dissociar o par ver-ser visto: no anel periférico, se é totalmente visto, sem nunca ver; na torre central, vê-se tudo, sem nunca ser visto” (FOUCAULT, 1999, p. 225).

Esse modelo é produto de uma ficção espacialmente estabelecida, mas o auge da eficácia está relacionado a sua potencial desmaterialização. O dispositivo panóptico acaba por gerar um panoptismo, “uma maneira de fazer funcionar relações de poder” (FOUCAULT, 1999, p. 230), próprio das sociedades modernas e *disciplinares*. Na contemporaneidade, os dispositivos de vigilância encontram-se distribuídos (BRUNO, 2013), acessíveis e instantâneos, numa modulação que caracteriza, dentre outros aspectos, as *sociedades de controle* descritas por Deleuze: “Não se deve perguntar qual é o regime mais duro, ou o mais tolerável, pois é em cada um deles que se enfrentam as liberações e as sujeições. [...] Não cabe temer ou esperar, mas buscar novas armas” (DELEUZE, 1992, p. 220).

Tais modelos de sociedade, disciplinar e de controle, possuem, cada um, uma dinâmica própria, de acordo com os dispositivos que fabricam. Possuem também as suas próprias brechas ou lugares em que a vida ainda não se fez possível converter em vigilância e produção.

É certo que, quanto mais distribuídas são as vigilâncias, maior o esforço em encontrar as brechas. Nesse sentido, o sono (CRARY, 2014) ainda ocupa um lugar de escape, fazendo barreira ao desejo capitalista da jornada 24/7 – o que não quer dizer que não existam projetos em curso para verificar essa possibilidade através da produção de fármacos e até mesmo da intervenção nas condições ambientais de luminosidade, alterando a lógica dia/noite. O sono é um evento que expõe a inadequação de uma fragilidade humana frente à lógica da hiperprodutividade.

Outro espaço caracterizado pela obrigatoriedade da pausa e por expor a nossa “condição de bicho humano” é, por unanimidade, o banheiro. As Cartas de Bentham sobre o edifício panóptico, por exemplo, não fornecem pistas de como lidaria com as questões do descarte de excrementos. Em ensaio, Jacques-Alain Miller (1976) indica que essa problemática foi considerada na publicação de John Bowring, *The Work of Jeremy Bentham*, em que ele alerta para a impossibilidade de estabelecer banheiros comuns, visto que se oporia às condições de segurança e solidão.

O que podemos observar a respeito desse espaço é que, desde as sociedades de soberania até as de controle, ele tem se modificado espacialmente e passado por diversas reformas higienistas, mas durante todo o percurso histórico suscitou e suscita as noções de público e privado, incidindo sobre o direito à privacidade. A atualidade dessa questão reserva ainda um importante e amplo espaço para as discussões de gênero no que se refere a utilização do banheiro público. Justamente porque o uso do banheiro não está relacionado unicamente às práticas digestivas, mas à performatividade de gênero (BUTLER, 2003). De acordo com Oliveira (2016), “o banheiro assume assim por dispositivos diversos representatividade análoga à percepção do sexo como lugar do privado, do indizível familiar. Essas relações dialógicas materializam-se através de biopolíticas de controle e produção de gênero” (OLIVEIRA, 2016, p. 147). Há de se levar em consideração que a suspensão de um regime de vigilância dentro dos banheiros públicos torna-o um lugar possível para abrigar múltiplas dissidências.



Fig. 4 – Banheiros no Terminal Rodoviário da cidade de Caruaru (PE),

ANDRADE, Luana; NUNES, Luciana Borre. **Iniciativa privada: Banheiros em projeção.**
PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

6. Profanação

De que modo, então, podemos fazer frente a esta situação, qual a estratégia que podemos seguir no nosso cotidiano corpo a corpo com os dispositivos? Não se trata simplesmente de destruí-los, nem, como sugerem alguns ingênuos, de usá-los de modo correto (AGAMBEN, 2009, p. 42).

Quando Deleuze sugere “buscar novas armas” ele indica uma possibilidade de enfrentamento aos sutis, dispersos e pulverizados meios de controle. Quais são armas? E, mais incisivamente: como usá-las? O coletivo TIQQUN, estrategicamente anônimo em suas publicações, anuncia que o que a partir de agora interessa é “*Como fazer? A questão do COMO. Não do QUE*”.

As brechas, assim como o poder, não são facilmente visíveis, cabendo a nós um esforço em encontrá-las. E mesmo quando não as encontrar, podemos criá-las. Agamben (2009) nos dá pistas de como é possível agir em meio ao controle dos corpos, projetando outros modos de existência, através da *profanação* ou da produção de *contradispositivos*. Para tanto, ele analisa a etimologia da palavra *dispositivo*, inicialmente enquanto ferramenta do discurso de Foucault, e mais adiante amplia para a seguinte definição para

qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, as confissões, as fábricas, as disciplinas, as medidas jurídicas etc, cuja conexão com o poder é em um certo sentido evidente, mas também a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – porque não – a linguagem mesma, que é talvez o mais antigo dos dispositivos (AGAMBEN, 2009, p. 40-41).

A produção de um contradispositivo consiste em destituir de um determinado lugar de poder o dispositivo para então restituí-lo ao uso livre e comum. Essa estratégia desenha o mesmo caminho da profanação para usar um termo que vem da religião e do direito (indissociáveis). Enquanto consagrar era a promoção de elementos mundanos a uma esfera divina – através do dispositivo do sacrifício, profanar, pelo contrário, era trazê-los de volta.

Diante disso, a arte – compreendida no sentido amplo da poesia – ocupa um importante lugar no enfrentamento aos dispositivos por promover, na pólis, a fala do poeta avessa ao consenso e à ordem política. Ela, a “força bárbara que sitia a cidade” (COUTINHO, 2016, p. 37), promove desde sempre ações de *desesquecimento*. Desesquecer me parece, de um modo aproximado ao que sugere Agamben, a restituição de uma memória subtraída pelas diversas formas de governo.

As poéticas da arte contemporânea, sobretudo as de natureza como essas que busquei aqui explorar, parecem assumir esse caminho, intensamente subversivo. A *Iniciativa Privada* foi uma ação que buscou profanar alguns dispositivos, ou ao menos apontar uma brecha. Rememorar uma substância anterior ao que somos agora, formados por diversas camadas de subjetivação. Ou despertar um interesse em habitar, ainda que por um brevíssimo momento, essa anterioridade.

7. Opacidades

Os deslocamentos aqui colocados em análise – das imagens, dos objetos e das formas – não seriam de um todo subversivos caso não houvesse, como consequência, o deslocamento do olhar, pois o ato de ver, como sabemos, é uma construção social sobre a qual diferentes poderes (em maior e menor grau de visibilidade) atuam. A obra de arte é um artefato pedagógico (TOURINHO; MARTINS, 2015) a medida em que oportuniza uma observação reorientada. Ela deve “ensinar-nos sempre que não havíamos visto o que vemos”, como já dito por Paul Valéry (1991, p. 145).

O processo criativo da *Iniciativa Privada* redirecionou o meu olhar para as imagens dos banheiros sob a perspectiva da vigilância. Uma leitura do material publicizado na ação – ou mesmo uma reutilização das lâminas grafadas –, considerando os recortes explorados neste artigo, fica reservada a uma posterior análise. Entretanto, cabe aqui indicar que, se o que estampava as portas dos banheiros públicos era sinônimo de pornografia e imoralidade, podemos dizer que outras imagens têm ocupado esses postos. Duas hipóteses se formulam neste momento: a) dispositivos de controle passam a operar, de alguma maneira, nesse espaço/brecha, neutralizando e docilizando os discursos ora ali produzidos; b) assistimos integrar à categoria do obsceno elementos, até então, estranhos a ela (como religiosidade, política e autoajuda).

NÃO SE JA
LESBOFÓBICA
NÃO VÃO
CONSEGUIR
APRISIONAR
NOSSOS
SONHOS

Fig. 5 – Reprodução de uma das lâminas produzidas na ação
Fonte: Arquivo pessoal. *Iniciativa Privada* (lâmina), Luana Andrade, 2018.

As brechas, é válido ressaltar, são rapidamente vedadas. Os contradispositivos, facilmente capturados. Não teremos percebido caso deixemos de, incessantemente, produzir questionamentos, dúvidas e zonas de opacidades: *quão* domesticadas se revelam essas imagens? De que forma os dispositivos de vigilância têm operado onde eram antes ausentes? Como as próprias dissidências têm sido capturadas e espetacularizadas?

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. O que é um dispositivo? In: AGAMBEN, Giorgio (org.). **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinicius Nicastro Honesco. Chapecó: Argos, 2009. p. 25-51.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção:** como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRUNO, Fernanda. **Máquinas de ver, modos de ser:** vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** feminismo e subversão da identidade. Tradução de Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização brasileira, 2003.
- COUTINHO, Marcelo. 28 Notas da Invasão: Arte como Aletheia e Política como Dóxa. **Outros Críticos**, Recife, v. 12, ano 3, p. 37, nov. 2016.
- CRARY, Jonathan. **24/7 – Capitalismo tardio e os fins do sono.** Tradução de Joaquim Toledo Junior. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- DELEUZE, Gilles. Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controle. In: DELEUZE, Gilles (org.). **Conversações.** Tradução de Peter Pál Pelbart. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, p. 219-226.
- FONTCUBERTA, Joan. **La furia de las imágenes:** notas sobre la postfotografía. Barcelona: Galaxia Gutemberg, 2016.
- FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir:** nascimento da prisão. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1999.
- HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da cultura visual:** proposta para uma nova narrativa educacional. Tradução de Ana Duarte. Porto Alegre: Mediação, 2007. (Educação e arte, v. 7)
- MARTINS, Raimundo; TOURINHO, Irene. **Educação da cultura visual:** conceitos e contextos. Santa Maria: Editora da UFSM, 2011.
- OLIVEIRA, Thiago. **Engenharia erótica, arquitetura dos prazeres:** cartografias da pegação em João Pessoa, Paraíba. 2016. 179 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Programa de Pós-Graduação em Antropologia, Universidade Federal da Paraíba. Rio Tinto, 2016.
- RENNÓ, Rosângela. **Imagem de Sobrevivência.** Site de artista, Arquivo. 2015. Disponível em: <http://www.rosangelarenno.com.br/obras/exibir/62/1>. Acesso em: 11 março. 2020.
- TIQQUN. **Como Fazer?** Tradução de Fabio Tremonte, Fernando Scheibe e Kamilla Nunes. Florianópolis e São Paulo, 2016. Disponível em: https://issuu.com/fabiotremonte/docs/diagrama___o-tiqqun. Acesso em: 9 mai. 2020.
- TOURINHO, Irene; MARTINS, Raimundo. Entre percalços e desejos: sobre a insurgência e possibilidades das pedagogias culturais. **Revista Textura**, v. 17, n. 34, p. 32-47, 2015.
- VÁLERY, Paul. **Varietades.** São Paulo, Iluminuras, 1991.

Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica

An experiment in the light of ambivalence: The formation of the surrealist image through the quantum photography prototype

Un experimento a la luz de la ambivalencia: La formación de la imagen surrealista a través del prototipo de la fotografía cuántica

Diego Pereira Rezende

Doutor em Artes Visuais pela UFRJ. Atua como pesquisador transdisciplinar: investiga a poética, os processos de criação, da imagem contemporânea.

Instituição: Universidade Federal do Rio de Janeiro

E-mail: diegoperezende@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4652-8439>

RESUMO:

A edificação de um “experimento mental” habilita a possibilidade de pensarmos o “protótipo da fotografia quântica” como um artefato detentor de um mecanismo autônomo de formação da “imagem surrealista”. Para isso, em um primeiro momento, analisaremos a “ambivalência” como conceito transdisciplinar e fundamento do nosso trabalho. Em um segundo momento, investigaremos a noção de “imagem surrealista” arquitetada por André Breton e René Magritte. E, em um terceiro momento, abordaremos o funcionamento do “protótipo da fotografia quântica”, publicado na revista *Nature*, em 2014, desenvolvido por cientistas da Academia Austríaca de Ciências.

Palavras-chave: *Ambivalência. Surrealismo. Quântico.*

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020

Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

201

ABSTRACT:

The construction of a "mental experimente" enables us to think of the "prototype of quantum photography" as an artifact that holds an autonomous mechanism for formation the "surrealist image". For this, at first, we will analyze the "ambivalence" as transdisciplinary concept and foundation of our work. In a second moment, we will investigate the notion of "surrealist image" conceived by André Breton and René Magritte. And in a third moment, we will approach the operation of the "prototype quantum photography" published in the *Nature* in 2014, developed by scientists from the Austrian Academy of Sciences.

Keywords: *Ambivalence. Surrealism. Quantum.*

RESUMEN:

La construcción de un "experimento mental" permite pensar en el "prototipo de la fotografía cuántica" como un artefacto con un mecanismo autónomo de formación de la "imagen surrealista". Para ello, analizaremos primero la "ambivalencia" como concepto y fundamento transdisciplinario de nuestro trabajo. En un segundo momento, investigaremos la noción de "imagen surrealista", diseñada por André Breton y René Magritte. Y, en un tercer momento, abordaremos el funcionamiento del "prototipo de fotografía cuántica", publicado en la revista *Nature* en 2014, desarrollado por científicos de la Academia Austriaca de Ciencias.

Palabras-clave: *Ambivalencia. El surrealismo. Quantum.*

Artigo recebido em: 03/11/2019
Artigo aprovado em: 31/01/2020

1 Ambivalência: a abertura de uma perspectiva transdisciplinar

Antes de tudo, torna-se preciso transparecer o conceito de *ambivalência*. É preciso limparmos seus significados anteriores no sentido de abordarmos uma nova possibilidade para a palavra. O conceito tem história no campo da psiquiatria e da psicanálise – principalmente, nos estudos precursores de Eugen Bleuler (1857-1939) e, posteriormente, nas observações inovadoras de Sigmund Freud (1856-1939). Porém, não é a partir desse percurso que usaremos a palavra, mas, retornando à fonte da sua composição, utilizaremos, de forma simples e cristalina, sua etimologia. Portanto, *ambivalência*, segundo nossa investigação, significa *ambos valem*, ou seja, ambos elementos possuem a mesma força, a mesma potência, a mesma valência.

Ambos o quê? O que quer que haja. É uma abstração vasta e comum aos campos do conhecimento. Desse modo, por exemplo, vale tanto para o que se elabora de modo *surrealista*, como para o que se forma de modo *quântico*. Ou seja, pretendemos afirmar e afinar a *ambivalência* enquanto *conceito transdisciplinar*. Manejemos assim as possibilidades habilitadas pelo amplo conceito de *formação*, elaborado por MD Magno (1938-). Segundo ele, o que quer que haja comparece como *formação* (MAGNO, 2015, p. 198): é um conceito radicalmente geral.¹ Ou seja, um *elemento surrealista* é uma *formação* assim como um *elemento quântico*. Tudo e qualquer coisa que se forma é uma *formação*. Essa generalidade nos interessa do ponto de vista *transdisciplinar* – liberando a mente do encarceramento e dos moldes presentes em nossas disciplinas escolares –, pois podemos admitir em uma mesma abstração *formações surrealistas* e *formações quânticas*.

Além disso, segundo nosso ponto de vista, a noção de *formação* nos disponibiliza uma abertura para pensarmos a *imagem* como uma forma de engajamento surrealista e quântico. Desse modo, ao invés de termos adquiridos pelo campo da *semiótica*, por exemplo, como *signo*, *ícone*, *índice* ou *símbolo*, usaremos um conceito mais abrangente e preciso para a análise das imagens: a *formação*. A *ambivalência* de *formações* se estabelece assim como o holofote conceitual do nosso trabalho, mapeando e guiando o caminho pelos territórios inóspitos da *imagem surrealista* e do *protótipo da fotografia quântica*.

Diante disso, nosso trabalho será didaticamente estruturado de acordo a hipótese apresentada. Em um segundo tópico, investigaremos a noção de *imagem surrealista*, arquitetada por André Breton (1896-1966) e aprimorada por René Magritte (1898-1967). Em um terceiro tópico, abordaremos o funcionamento do *protótipo da fotografia quântica*, presente no artigo “Imagens quânticas com fótons não detectados”,² publicado na revista *Nature*, em 2014, desenvolvido por uma equipe de cientistas da Academia Austríaca de Ciências.³ E, no último tópico, apresentaremos um *experimento mental* que edifica a possibilidade de pensarmos o *protótipo* como um artefato detentor de um mecanismo autônomo de criação da *imagem surrealista*.

2 Imagem surrealista: a ambivalência enquanto criação

O termo *surrealismo* – segundo a origem da palavra: super-real, acima do real, para além do real – foi criado, em 1917, por Guillaume Apollinaire (1880-1918), em seu livro *As mamas de Tirésias* que tem como subtítulo *Drama Surrealista*⁴. Aprimorada por Breton, um dos fundadores nucleares do movimento, a *surrealidade* é uma espécie de *realidade absoluta*, que reúne dois estados aparentemente contraditórios: o *sonho* e a *realidade* (BRETON, 2001, p. 28). No total, foram escritos por Breton três manifestos destinados à vanguarda surrealista:⁵ o *Manifesto do Surrealismo*, de 1924; o *Segundo manifesto do Surrealismo*, de 1930; e o *Prolegômenos a um terceiro manifesto do Surrealismo ou não*, de 1942. No primeiro manifesto, ele define o *surrealismo* como:

Automatismo psíquico em estado puro mediante o qual se propõe exprimir, verbalmente, por escrito ou por qualquer outro meio, o funcionamento do pensamento. Ditado do pensamento, suspenso qualquer controle exercido pela razão, alheio a qualquer preocupação estética ou moral (BRETON, 2001, p. 40).

Quando Breton abrange o modo de expressão para *qualquer outro meio*, oferece-nos a possibilidade de ampliar as ferramentas surrealistas de invenção: a escrita, a pintura, a fotografia, o cinema, a escultura, a arquitetura e, propriamente, qualquer outro meio são válidos para a aventura surrealista. Complementando a definição, ele esclarece que o surrealismo se baseia em uma crença na *realidade superior* de certas formas de associação negligenciadas, na onipotência do *sonho* e no

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

jogo desinteressado do pensamento. Ou seja, ele descreve um processo de composição que tem o polo de atuação situado em *modestos aparelhos registradores* (BRETON, 2001, p. 42) de derivações do *inconsciente*.

Nos primeiros anos de atuação, esses aparelhos registradores – poetas e artistas surrealistas – exerceram com intensidade duas atividades de composição: a *escrita automática* e a *narrativa dos sonhos*. Ambas as atividades foram proporcionadas pelas práticas freudianas de investigação do *inconsciente*: respectivamente, a livre associação de ideias, que Freud empregou em pacientes com traumas de guerra, e a interpretação do trabalho do sonho.

A matéria-prima freudiana utilizada para o nascimento da psicanálise foi o *sonho*. No sonho, há a formação visual de algo derivado do *inconsciente*, ou seja, a criação de imagens que tem como referência os domínios do inconsciente. Segundo Freud, o *inconsciente* possui características próprias e não habituais quando tomamos o regime da *consciência* como referência.⁶ São elas: a *ausência de contradição*, o *processo psíquico primário*,⁷ a *substituição da realidade externa pela realidade psíquica*⁸ e a *atemporalidade*⁹ – dentro dessa última, podemos enfatizar a noção de *atualidade do primitivo*.¹⁰ Ou seja, no inconsciente não há contradição nem negação, os opostos se indiferenciam, portanto, há *ambivalência*: ambos valem.

Em sua primeira obra distinguida como psicanalítica – *A interpretação dos sonhos*, de 1900 –, Freud averiguou o trabalho do sonho com vigor e consistência. Não utilizaremos aqui o método de interpretação freudiana dos sonhos, buscaremos aprofundar uma propriedade marcante revelada por ele a partir da imagem dos sonhos. Em um trecho presente em seu primeiro estudo, Freud assinalou essa característica fundamental do inconsciente: *a ausência de contradição*.

Altamente notável é o comportamento do sonho em relação à categoria da oposição e da contradição. Essa categoria é simplesmente negligenciada; o “não” parece não existir para o sonho. Com especial predileção, as oposições são reunidas ou figuradas numa unidade. O sonho também toma a liberdade de figurar um elemento qualquer pela sua antítese de desejo, de modo que de início não sabemos se um elemento que admite um oposto está contido positiva ou negativamente nos pensamentos oníricos (FREUD, 2016, p. 341).

Nesse trecho, gostaríamos de evidenciar duas formas possíveis de *ambivalência*: quando os *opostos são combinados numa unidade* e quando há a *apresentação de um elemento qualquer pelo oposto desejado*. Nos dois casos, um elemento transporta as propriedades de elementos opostos, mesmo que indiretamente.

Podemos, assim, notar uma característica do inconsciente freudiano presente na noção original de *surrealidade*: a *ausência de contradição*, nesse caso, entre *sonho* e *realidade*. Isso é alegórico quando temos em vista a excitação provocada pela obra freudiana no surgimento do movimento surrealista aparelhado conceitualmente por Breton. Breton era um leitor de Freud e levou profundamente em consideração o aparelho freudiano em torno do inconsciente para a elaboração e para o aprimoramento dos métodos de exploração surrealistas.

No segundo manifesto, publicado em 1930, Breton se propõe a “provocar, do ponto de vista intelectual e moral, uma crise de consciência” (BRETON, 2001, p. 153). Sob o ponto de vista *intelectual*, tratava-se de “pôr à prova, por todos os meios possíveis, e fazer reconhecer a todo preço o caráter artificial das velhas antinomias” (BRETON, 2001, p. 153) e de “arrancar o pensamento a uma servidão cada vez mais dura, repô-lo no caminho da compreensão total, restituir-lhe a pureza original” (BRETON, 2001, p. 154-155). Sob a perspectiva *moral*, tratava-se de “não levar em conta a insuficiente, a absurda distinção entre belo e feio, verdadeiro e falso, bem e mal” (BRETON, 2001, p. 155), destinando-se a “arruinar as ideias de família, de pátria, de religião” (BRETON, 2001, p. 158). Além disso, no segundo manifesto, sob um ponto de vista político, houve a adesão do surrealismo ao “princípio do materialismo histórico” (BRETON, 2001, p. 171) e à “marcha do pensamento marxista” (BRETON, 2001, p. 180). Tais perspectivas, a partir de então, tornaram-se intimamente intrincadas no aparelho surrealista montado por Breton. Logo, tais ideias se desembocaram em um terceiro manifesto surrealista. No entanto, em nosso estudo, para fins de investigação, aprofundaremos o primeiro viés levantado por Breton no segundo manifesto: a crise de consciência sob o ponto de vista *intelectual*. Segundo ele:

Tudo leva a crer que existe um certo ponto do espírito de onde a vida e a morte, o real e o imaginário, o passado e o futuro, o comunicável e o incomunicável, o alto e o baixo deixam de ser percebidos como coisas contraditórias. Ora, seria falso atribuir à atividade surrealista qualquer motivação que não fosse a esperança de determinar esse ponto (BRETON, 2001, p. 154).

Novamente, podemos perceber de modo denso a vibração atávica do aparelho surrealista a partir do aparelho freudiano sobre o *inconsciente*. Revisitemos brevemente algumas características próprias do inconsciente articuladas com a citação acima: *ausência de contradição* – “deixam de ser percebidos como coisas contraditórias” –, *substituição da realidade externa pela realidade psíquica* – “o real e o imaginário” – e *atemporalidade* – “o passado e o futuro”. Portanto, podemos dizer que o *ponto do espírito* que Breton busca determinar se localiza justamente nas profundezas do psíquico, entrando em sintonia com o que Freud chamou de *inconsciente*.

Voltemos ao primeiro manifesto. Nele, Breton nos conta que as palavras *poderosamente reveladoras* de Pierre Reverdy (1889-1960) o levaram a *renunciar definitivamente* seu ponto de vista em direção ao registro automático e livre do pensamento. O que desencadeou, em interlocução estabelecida com Philippe Soupault (1897-1990), na primeira obra *puramente surrealista* (BRETON, 2001, p. 52): i, de 1920. Mas quais seriam essas palavras poderosamente reveladoras citadas por Breton? Reverdy escreve:

A imagem é uma criação pura do espírito. / Ela não pode nascer de uma comparação, mas da aproximação de duas realidades mais ou menos afastadas. / Quanto mais as relações das duas realidades aproximadas forem longínquas e justas, mais a imagem será forte, mais força emotiva e realidade poética ela terá... etc. (REVERDY *apud* BRETON, 2001, p. 35).

Reverdy aborda o nascimento da imagem a partir da aproximação, ou melhor, da reconciliação – do francês *rapprochement* – de duas realidades afastadas. Na continuidade do texto,¹¹ ausente na citação de Breton, Reverdy descreve que a força da imagem está na emoção que ela provoca. Desse modo, sendo a *analogia* um meio de criação, criamos uma *imagem* nova e forte para a mente ao reunirmos sem comparação, mas com reconciliação, duas realidades remotas que só a mente pôde captar.

De acordo com Breton, a *imagem surrealista* não é evocada, mas sim espontaneamente trazida de vias de penetração nas camadas mais profundas da mente. Logo, o surrealismo “atua sobre a mente à maneira dos entorpecentes” (BRETON, 2001, p. 52). Não há, assim, nenhum grau de controle, premeditação e de captação consciente, mas somente a “necessidade de ‘arrombar o tambor da razão razoante e contemplar-lhe o rombo’ o que levará a esclarecer os símbolos até então imersos

em trevas” (BRETON, 2001, p. 358). Partindo então de Reverdy, Breton descreve que na aproximação de dois termos jorra uma luz particular, a *luz da imagem*, que se faz como função da diferença de potencial de dois condutores:

Cumpra, pois, admitir que os dois termos da imagem não são deduzidos um do outro pela mente tendo em vista a centelha a produzir: eles são produtos simultâneos da atividade que chamo de surrealista, limitando-se a razão a constatar e apreciar o fenômeno luminoso (BRETON, 2001, p. 53).

Além disso, outra imagem que podemos também considerar paradigmática para o desenvolvimento da exploração surrealista está localizada em uma frase de Conde de Lautréamont (1846-1870), parafraseada por Breton: “belo como o encontro fortuito, numa mesa de dissecação, de uma máquina de costura e de um guarda-chuva¹²” (BRETON, 2001, p. 330). Analisando a frase, temos o encontro de dois elementos em um local específico, não conveniente aos mesmos. Tal encontro não se dá pela via da consciência – como estabelecido por Freud. Há algo que une os dois elementos e o lugar onde estão dispostos, esse algo se faz pela aproximação de realidades afastadas em uma realidade além, uma sobre-realidade, ou seja, uma *surrealidade* contida nessa imagem.

Breton desvenda a *imagem*, portanto, como um instrumento fundamental para seu aparelho surrealista de exploração do inconsciente. A imagem se torna uma ferramenta radical, lançando o surrealismo em um vasto itinerário plástico no campo da pintura. A pintura se torna assim um amplo meio de investigação para a aventura surrealista: “ao pintor se oferece um mundo de possibilidades, que vai do abandono puro e simples ao impulso gráfico até à fixação em *trompe-l’oeil*¹³ de imagens oníricas” (BRETON, 2001, p. 328). Consequentemente, para além da escrita, desenvolveu-se uma dimensão inventiva na expressão pictórica através do automatismo psíquico e da narrativa dos sonhos.

Como levantado por Freud, o *sonho* apresenta a categoria de oposição e de contradição de um modo maleável, sendo possível a combinação de opostos em uma unidade ou a representação de um elemento pelo oposto desejado. O que buscaremos em nossa análise das imagens surrealistas vai justamente nessa direção apontada por Freud, eclodindo no que Breton desvendou enquanto *ponto do espírito*: o lugar onde elementos deixam de ser percebidos como contraditórios. Em outras

palavras, sendo mais precisos, o que procuraremos se realiza na localização de elementos que dão forma a um *duplo* ambivalente. Pois, no nascimento da imagem descrito anteriormente por Reverdy e Lautréamont, o duplo se sistematiza enquanto válvula motora. Portanto, podemos fixar aqui um deslocamento importante. A *ambivalência* toma um terreno mais amplo: não só abrange *elementos opositivos*, mas também *elementos duplos* – que não são necessariamente opositivos. Em suma, em uma dualidade que esteja presente em uma imagem surrealista, ambos os elementos valem igualmente e simultaneamente.

Apresentados os pressupostos, deixemos as imagens falarem por elas mesmas. Para isso, buscaremos analisar a seguir o que designamos *imagem surrealista*: a pintura que influenciou na criação do aparelho montado por Breton em torno da exploração surrealista do inconsciente. Tomaremos o trabalho de Magritte – artista engajado na investigação surrealista da imagem – como escopo de nossa análise.

No quadro *A explicação* (fig. 1), de 1954, podemos ver as imagens separadas de uma *garrafa* e de uma *cenoura* à nossa esquerda e a composição de uma *garrafa-cenoura* à nossa direita. O nome do quadro é irônico: a *explicação*. Ou seja, Magritte nos *explica* com simplicidade como fundir dois objetos que aparentemente e conscientemente não possuem ligação. A ligação entre ambos não se localiza no campo dicotômico e excludente das escolhas conscientes. A intricação se dá em outro lugar – “a existência está em outra parte” (BRETON, 2001, p. 64). A *garrafa-cenoura* composta por Magritte se localiza justamente no *ponto do espírito* que Breton nos apresentou, no qual elementos deixam de ser percebidos como contraditórios. Ponto que originalmente abriga uma só coisa coberta de nomes, onde *garrafa* está intrincada à *cenoura*, onde não há uma separação entre ambas, mas sim a simultaneidade *garrafa-cenoura*.

Magritte “cativa os que estão preparados para se deixar levar pela poesia e pelo envolvimento intelectual. ‘A explicação’ é simples. O que Magritte está a produzir com a ajuda de uma cenoura e de uma garrafa tem lugar apenas dentro de um quadro surreal” (PAQUET, 2000, p. 69). Pois, antes de tudo, Magritte é um pensador, fazendo uso da pintura para tornar os *pensamentos visíveis* (MAGRITTE *apud* PAQUET, 2000).

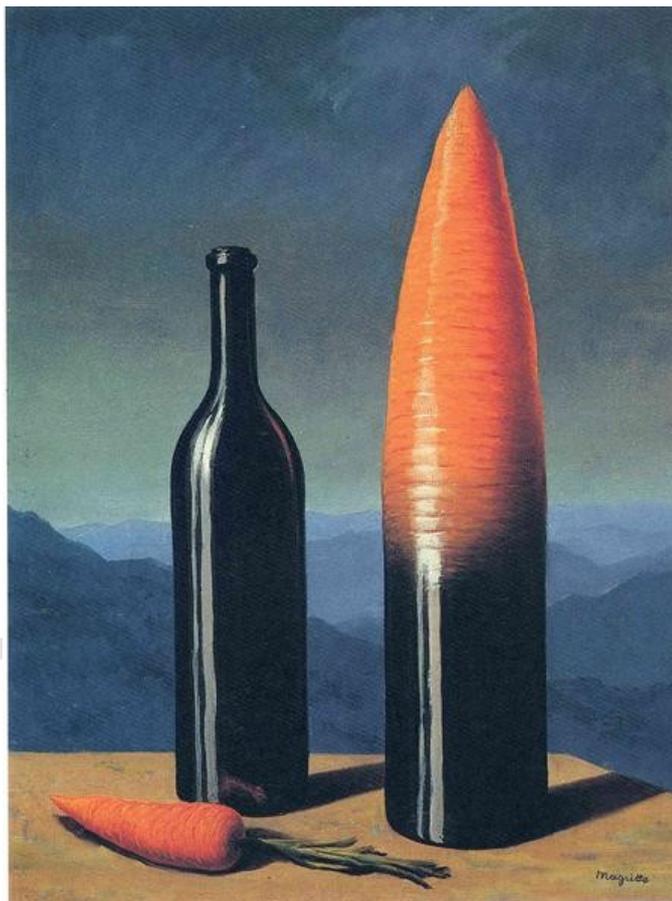


Fig. 1 - René Magritte, *L'Explication (A explicação)*, 1954. Óleo sobre tela, 80 x 60 cm, Coleção particular.

Sobre *O império das luzes* (fig. 2), também de 1954, o próprio autor nos diz:

Reproduzi diferentes conceitos de *O Império das Luzes*, concretamente uma paisagem nocturna e um céu, tal como os vemos durante o dia. A paisagem levamos a pensar na noite, o céu no dia. Na minha opinião, esta simultaneidade de dia e noite tem o poder de surpreender e de encantar. Chamo a este poder poesia (PAQUET, 2000, p. 7).

Portanto, a simultaneidade *dia-noite* e *surpresa-encanto* tem, na poesia, seu poder. No “poema como base inconcreta de criação” (HELDER, 2006, p. 110) e no “poema do conhecimento informulado” (HELDER, 2006, p. 100). No quadro, há um *dia* – formado pelo céu azul e as nuvens brancas – e há uma *noite* – formada pelo escuro da vegetação e pelas lâmpadas acesas fora e dentro da casa –

que não se contradizem. Não há, na pintura, a contradição entre o dia e a noite, mas a simultaneidade: ambos valem! É interessante lembrarmos que há um momento da experiência cotidiana, no dilúculo e no crepúsculo, em que não sabemos muito bem se é dia ou noite, no qual existe um interlúdio que se faz em uma espaço tênue e diante do qual podemos dizer: é *dia-noite*. Magritte se utiliza dessa sensação para compor seu quadro surrealista.

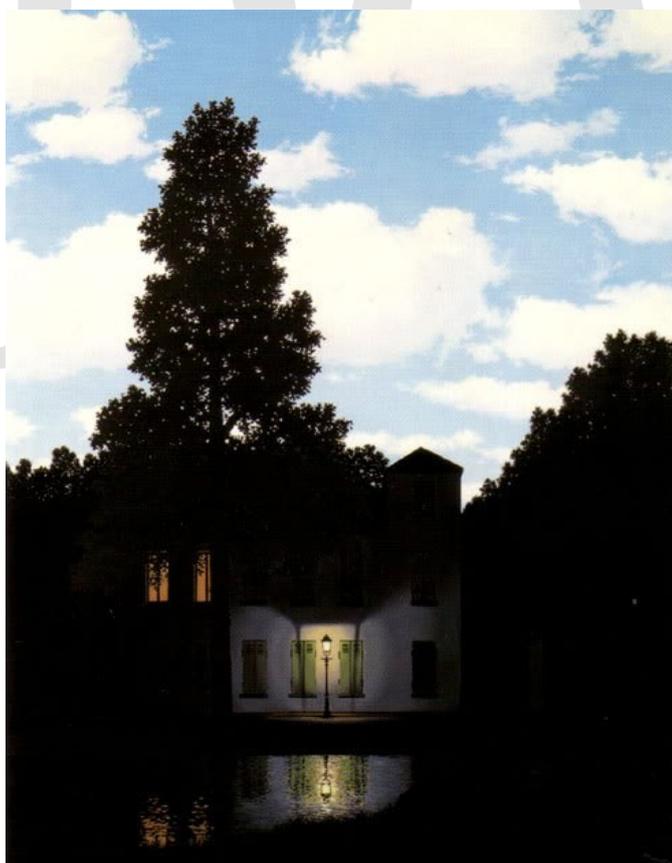


Fig. 2 - René Magritte, *L'Empire des Lumières (O Império das Luzes)*, 1954. Óleo sobre tela, 146 x 113,7 cm, Bruxelas, Musées Royaux des Beaux-Arts.

Um *copo* e um *guarda-chuva* não são elementos opostos em um primeiro contato. No entanto, se acrescentarmos as utilidades válidas para ambos, obtemos algo em comum: a água. Um copo nos serve para conter a água – torná-la compacta em um espaço para ser bebida, por exemplo – e um guarda-chuva nos serve para espalhar a água – desviar a água da chuva que cairia sobre nossa

cabeça, por exemplo. O que Magritte fez em *As férias de Hegel* (fig. 3), de 1958, foi colocar um copo em cima de um guarda-chuva. Fazendo isso, criou uma situação: caso chova, a água será, no propósito da pintura, compactada e espalhada em um mesmo lugar.



Fig. 3 - René Magritte, *Les vacances de Hegel* (*As Férias de Hegel*), 1958. Óleo sobre tela, 61 x 50 cm, Coleção particular.

O título do quadro é cômico, Magritte explica:

Pensava que Hegel [Friedrich Hegel (1770-1831)] teria sido muito sensível a este objecto que tem duas funções opostas: ao mesmo tempo, não admitir água (repeli-la) e admiti-la (contê-la). Ele teria ficado satisfeito, creio, ou divertido (como se estivesse de férias) (MAGRITTE *apud* PAQUET, 2000, p. 30).

Magritte era um leitor de Hegel, um dos expoentes da *dialética*¹⁴ filosófica. Walter Benjamin (1892-1940) já havia suscitado que o aparelho surrealista funciona segundo uma *dialética da embriaguez*:

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Toda investigação séria dos dons e fenômenos ocultos, surrealistas e fantasmagóricos, precisa ter um pressuposto dialético (...) Só devassamos o mistério na medida que o encontramos no cotidiano, graças a uma ótica dialética que vê o cotidiano como impenetrável e o impenetrável como cotidiano (BENJAMIN, 1987, p. 33).

Direcionando as palavras de Benjamin à pintura de Magritte, nada mais *cotidiano* que uma cenoura, uma garrafa, uma casa, uma paisagem, um copo e um guarda-chuva. Podemos avaliar que um dos intuitos de Magritte seria *devassar o mistério* através de elementos cotidianos? Consideramos a afirmativa como resposta para a pergunta. Os *pensamentos visíveis* de Magritte aprimoram o embasamento em relação à *imagem surrealista*, o que nos permite dar o passo seguinte do nosso estudo. Portanto, tendo as derivações ambivalentes da *imagem surrealista* como princípio, podemos agora explorar as potencialidades ambivalentes referentes à *imagem quântica*.

3 O protótipo da fotografia quântica: a valência dos fótons não detectados

O artigo “Imagens quânticas com fótons não detectados”, publicado na revista *Nature*, em 2014, desenvolvido por uma equipe de cientistas da Academia Austríaca de Ciências, elabora um *instrumento* fundamental para nossa investigação. Nesse artigo, há a descrição de um *protótipo* que disponibiliza a extração de uma *imagem* a partir de *fótons* que não são detectados: “Nós introduzimos e demonstramos experimentalmente um conceito de imagem quântica que se baseia na indistinguibilidade das possíveis fontes de um fóton que permanece não detectado”¹⁵ (LE MOS *et al*, 2014, p. 1). A extração da imagem se dá por meio do fenômeno do *emaranhamento quântico*.¹⁶

O que é chamado de *emaranhamento quântico* é um fenômeno debatido conceitualmente e experimentalmente durante décadas. Apesar de não haver um consenso sobre seu *significado*, uma coisa é certa: na prática, ele funciona. Funciona tanto que se tornou uma das bases para os mecanismos da *computação quântica*. Porém, antes da descoberta de suas aplicações tecnológicas, houve uma lenta e gradual discussão teórica em torno do *emaranhamento*. O ponto de partida de tal discussão foi um artigo publicado por Erwin Schrödinger (1887-1961), em 1935. Podemos traduzir suas palavras da seguinte maneira:¹⁷

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Quando dois sistemas – dos quais sabemos os estados por seus respectivos representantes – entrarem em interação física temporária devido a forças conhecidas entre eles e quando, depois de um tempo de influência mútua, os sistemas se separarem novamente, eles não podem mais ser descritos da mesma maneira. Eu não chamaria isso de um, mas de o traço característico da mecânica quântica: aquele que reforça sua inteira saída das linhas clássicas de pensamento. Pela interação, os dois representantes se emaranham (SCHRÖDINGER, 1935, p. 555).

Schrödinger é explícito: o traço característico da *mecânica quântica*, que enfatiza seu ponto de fuga da mecânica clássica, é a interação peculiar onde *dois elementos representantes se emaranham*. Nessa afirmação, podemos situar o arquétipo da palavra *emaranhamento*. No entanto, retomemos a descrição do artigo. Nele, quais são os dois elementos representantes expostos? São os *fótons gêmeos*.¹⁸ Em outras palavras, o *emaranhamento quântico* possibilita o compartilhamento de informações de *fótons gêmeos*.

No intuito didático de diferenciar os *gêmeos* e de elucidar melhor a visualização do protótipo, chamaremos os *fótons* de *gêmeos I* e *gêmeos II*. O artifício imagético utilizado foi o desenho de um gato obtido em diferentes materiais – o desenho foi uma homenagem ao *experimento mental* inventado por Schrödinger: o *paradoxo do Gato*.¹⁹

O mecanismo do protótipo cria pares de fótons em *dois cristais*²⁰ separados. Desse modo, os *gêmeos I* atravessam um *objeto* (contendo o recorte do desenho de um gato, que será descrito a seguir) e não são detectados, enquanto os *gêmeos II* – que não interagem com o objeto atravessado pelos *gêmeos I* – são detectados em uma câmera capaz de captar a sensibilidade de um *fóton único*. O protótipo, portanto, obtêm a travessia dos *gêmeos I* no objeto e a *imagem* dos *gêmeos II* na câmera. E é justamente no compartilhamento de informações da travessia não visível dos *gêmeos I*, com a visibilidade disponível aos *gêmeos II*, que podemos afirmar e utilizar o *emaranhamento quântico*.

O protótipo permite que o *objeto* (atravessado pelos *gêmeos I*) a ser visualizado na câmera seja opaco ou invisível aos *fótons* detectados (*gêmeos II*). Portanto, os *gêmeos I* podem conter diferentes comprimentos de onda. Por exemplo, o comprimento de onda referente aos *gêmeos II* pode ser da cor *vermelha* (visível à visão humana) e o comprimento de onda referente aos *gêmeos I* pode ser da cor *infravermelho* (não visível à visão humana). O que admite, respectivamente, a captação visível

pela câmera e a utilização de objetos opacos ao vermelho, mas sensíveis ao infravermelho. Sendo assim, a *luz invisível* que passa pelo *objeto* interfere simultaneamente na *luz visível* capturada pela câmera.

Três objetos diferentes são utilizados para manejar o funcionamento do protótipo: um recorte de cartolina,²¹ uma placa de silício²² e uma placa de sílica²³ fundida²⁴. Para analisarmos aqui as implicações imagéticas, destacaremos um deles, o desenho do gato gravado em uma *placa de silício*.

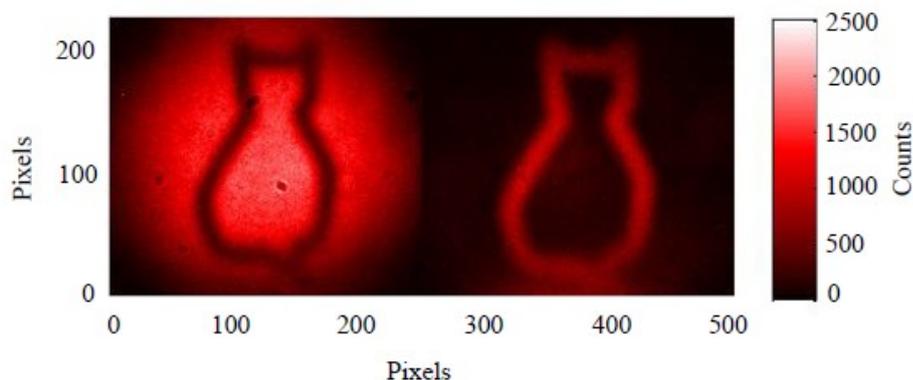


Fig. 4 - Detecção de fótons de 810 nm quando uma *placa de silício* (opaca a 810 nm de luz) com um *gato* gravado de 3 mm de altura foi introduzida como *objeto* (atravessado pelos *gêmeos I*). A escala mostra contagens por pixel (16 x 16 μm) em um tempo de exposição de 0,5 segundos.

Fonte: LEMOS, G *et al.* Quantum imaging with undetected photons.

Como assinalado no artigo, o protótipo nos disponibiliza iluminar um *objeto* com um comprimento de onda difícil de detectar (o *infravermelho*, por exemplo) e detectar apenas *fótons* de um comprimento de onda mais conveniente (o *vermelho*, por exemplo), para o qual o objeto era opaco ou invisível (LEMOS *et al.*, 2014, p. 11). O que nos direciona a diversas consequências práticas: a utilização do *infravermelho* nos leva a potenciais aplicações em estudos ambientais, em diagnósticos médicos e em outras áreas (LEMOS *et al.*, 2014, p. 12).

É nesse sentido que perguntamos: quais podem ser as potenciais aplicações do *protótipo da fotografia quântica* para o campo das *artes visuais*? E vice-versa: quais seriam as implicações das artes visuais para a ampliação do pensamento em torno do protótipo? Consideremos as perguntas e sigamos a investigação. Pensemos, portanto, aquém das consequências vinculadas à computação, à medicina e à ecologia e foquemos a análise do nosso estudo nas *artes visuais*.

4 Experimento mental à luz da ambivalência

Experimento mental é um termo usado em campos abstratos da ciência no intuito de habilitar um exercício imaginativo que possa demonstrar intelectualmente uma experimentação intuitiva que se baseia em uma fundamentação matemática, em uma hipótese paradoxal ou em uma alegoria conceitual. O valor científico de *experimentos mentais* se faz comprovado historicamente em sua utilização como aparelho atuante no território da imagem, da imaginação e do imaginário. Freud, por exemplo, em 1930, buscou analisar a “atualidade primitiva” – característica própria do inconsciente – em uma “fantástica suposição”,²⁵ um experimento mental de atuação concebido através do seu estudo em torno da topologia psíquica. Em 1935, Schrödinger elaborou um experimento mental conhecido como o *paradoxo do gato* – citado anteriormente em nossa investigação e descrito na nota 19. No mesmo ano, Albert Einstein (1879-1955), Boris Podolsky (1896-1966) e Nathan Rosen (1909-1955) criaram um experimento que contestava o paradigma quântico da época. O experimento mental ficou conhecido como *paradoxo EPR* – iniciais dos sobrenomes de seus inventores –, que tinha uma premissa básica já direcionada em seu título: “Pode a descrição de realidade física feita pela mecânica quântica ser considerada completa?”²⁶

Partindo de tais formulações, tomaremos, em nosso trabalho, o termo *experimento mental* seguindo a orientação de Niels Bohr (1885-1962):

Devemos ter claro que, quando se trata de átomos, a linguagem só pode ser usada como na poesia, pois não se trata de expressar precisamente dados objetivos, mas sim de fazer com que o ouvinte conceba imagens na sua consciência e estabeleça ligações mentais (BOHR *apud* HEISENBERG, 1996, p. 54).

Portanto, para fins de conclusão, busquemos a criação de um experimento que conceba imagens e estabeleça ligações mentais, ou seja, pretendemos arquitetar um exercício imaginativo que traga um arranjo possível para as articulações intelectuais desenvolvidas nos tópicos anteriores.

Se, como já demonstramos no tópico 3, o *protótipo da fotografia quântica* contém a simultaneidade entre *visível* e *invisível* em seu próprio sistema, torna-se um instrumento com potencialidades para nossa investigação. Diante disso, o protótipo nos habilita a possibilidade de capturar em uma imagem o *visível* e o *invisível* simultaneamente: quando capturamos o *vermelho* e o vemos com nossos olhos estamos, de modo concomitante, capturando a formação do *infravermelho*, que não enxergamos diretamente com o olhar. Em outras palavras, sendo mais precisos, quando capturamos o *visível* estamos capturando, ao mesmo tempo, o *invisível*.

A afirmação acima já foi escrita de diferentes maneiras por poetas e artistas surrealistas. No entanto, o que temos de autêntico no protótipo da fotografia quântica, e que edifica a base de nossa hipótese, faz-se na instrumentalização da ambivalência *visível-invisível*. Ou seja, o protótipo transporta em seu funcionamento uma ferramenta de ambivalência formadora de imagens: a imagem se forma, por exemplo, através da ambivalência *vermelho-infravermelho*. Não há contradição: um *fóton* está emaranhado ao outro e compõe imagens em concomitância. Logo, o *fóton* que não é detectado vale tanto quanto o *fóton* que é detectado. Dizendo de outro modo: quando abordamos o *protótipo da fotografia quântica*, estamos falando de um aparelho que funciona de acordo com a propriedade de *fótons gêmeos*. Como vimos, *fótons gêmeos* são formações quânticas que possuem ambivalência: ambos valem mesmo quando apenas um deles é detectado.

Considerando tais pressupostos, tomemos uma direção mais abstrata. Por meio da elucidação da *ambivalência* como um *conceito transdisciplinar*, buscaremos analisar os pontos de transição que existem entre o ambivalente funcionamento do protótipo da fotografia quântica e o ambivalente mecanismo de criação surrealista. Lembremos das possibilidades habilitadas pelo amplo conceito de *formação*, elaborado por Magno. Segundo ele, um *elemento surrealista* é uma *formação* assim como um *elemento quântico*. Desse modo, imaginemos o seguinte *experimento mental* à luz da *ambivalência*: e se ao invés das formações ambivalentes dos *fótons gêmeos* usarmos as formações ambivalentes das *imagens surrealistas* como arranjo conceitual do protótipo?

Na *imagem surrealista*, descrita em nosso estudo, temos a formação de ambivalências consistentes: a *garrafa-cenoura* (fig. 1), o *dia-noite* (fig. 2) e o *conter-espalhar* (fig. 3). Então, quando imaginamos um dos elementos formados estamos, simultaneamente, acionando imagetivamente o outro. Portanto, se usamos *imagens surrealistas* ao invés de *fótons gêmeos*, o arranjo conceitual do *experimento mental* prossegue funcionando do mesmo modo, pois o que nos interessa é o funcionamento do aparelho abstrato de atuação, ou seja, da máquina imaginária edificada pelo experimento mental.

Façamos o seguinte exercício imaginativo: se infiltrarmos as formações ambivalentes contidas nas pinturas de Magritte na lógica das formações ambivalentes presente no protótipo da fotografia quântica, o que obteremos? Vejamos: na figura 1, temos a *garrafa* (*fóton gêmeo I*) e a *cenoura* (*fóton gêmeo II*) como elementos próprios do sistema de verificação. No sistema, temos o fundamento da *garrafa-cenoura* (*fenômeno de emaranhamento quântico*). Desse modo, se detecto a *garrafa*, estou detectando, simultaneamente, a *cenoura* – e vice-versa. Ou seja, se verifico o sistema, obterei sempre a formação *garrafa-cenoura* devido ao emaranhamento. Sigamos nos exemplos. Se detecto o *dia*, na figura 2, estou detectando, ao mesmo tempo, a *noite*, pois é *dia-noite* na paisagem do quadro. Se detecto o *conter* do *copo*, na figura 3, estou detectando, analogamente, o *espalhar* do *guarda-chuva*, pois o quadro apresenta a lógica do *conter-espalhar*.

Retomando e considerando os pressupostos descritos, assinalemos o argumento: através da utilização de elementos transdisciplinares – *ambivalência* e *formação* –, para a composição do nosso *experimento mental*, podemos ponderar e sugerir que o *protótipo da fotografia quântica* traz à tona mecanismos análogos ao aparelho surrealista montado por Breton e sofisticado por Magritte. Assim, podemos abordar o protótipo como um artefato, um instrumento, uma ferramenta ou um aparelho que possui utilizações extensas no campo *surrealista*, como um artifício que detém mecanicamente uma *surrealidade* – *sobrerreal*, em concomitância –, que é quântica, logo, destituída de contradição, funcionando segundo a lógica da ambivalência.

A geração de imagens a partir do mecanismo da ambivalência é um método surrealista de primeira ordem, logo, o protótipo pode ser pensado como uma máquina que ilumina, em seu fundamento infinitesimal, o *ponto do espírito* levantado por Breton. Não estaríamos equivocados ao afirmar que o protótipo torna protético o *sonho* – o trabalho do sonho e o desejo de acontecimento – dos surrealistas de manejar imagens segundo derivações ambivalentes.

O fato de atribuímos a propriedade surrealista ao protótipo não retira sua consolidação científica e sua potencial aplicação, por exemplo, em arranjos computacionais, em estudos ambientais e em diagnósticos médicos. Ao contrário, tal atribuição dá ao protótipo uma dinamicidade própria, onde podemos posicioná-lo, de forma simultânea, no interlúdio do que chamamos historicamente de *arte e ciência*.

REFERÊNCIAS

- APOLLINAIRE, G. **As mamas de Tirésias**: drama surrealista em dois actos e um prólogo. Tradução de Aníbal Fernandes. Lisboa: Sistema Solar, 2012.
- BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BOHR, N. **Física atômica e conhecimento humano**: ensaios 1932-1957. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1995.
- BRADLEY, F. **Surrealismo**. Tradução de Sérgio Alcides. São Paulo: Cosac Naify, 2001.
- BRETON, A. **Manifestos do surrealismo**. Tradução de Sergio Pachá. Rio de Janeiro: Nau, 2001.
- CHAUÍ-BERLINCK, L. **O inconsciente**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- EINSTEIN, A; PODOLSKY, B; ROSEN, N. Can quantum-mechanical description of physical reality be considered complete? **Physical Review**, vo. 47, p. 777-780, 1935. Disponível em: <<https://journals.aps.org/pr/pdf/10.1103/PhysRev.47.777>>. Acesso em: 2 nov. 2019.
- FREUD, S. **Introdução ao narcisismo, ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010a. (Obras completas, 12)
- FREUD, S. **O mal-estar na civilização, novas conferências introdutórias à psicanálise e outros textos (1930-1936)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010b. (Obras completas, 18)
- FREUD, S. **Totem e tabu, Contribuição à história do movimento psicanalítico e outros textos (1912-1914)**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2012. (Obras completas, 11)
- FREUD, S. **A interpretação dos sonhos**. Tradução do alemão de Renato Zwick. Porto Alegre: L&PM, 2016.
- GRIBBIN, J. **À procura do Gato de Schrödinger**. Tradução de Mário Berberan Santos. Lisboa: Presença, 1988.
- HEISENBERG, W. **A parte e o todo**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- HELDER, H. **Ou o poema contínuo**. São Paulo: A Girafa, 2006.
- KAUFNANN, P. **Dicionário enciclopédico de psicanálise**: o legado de Freud e Lacan. Tradução de Vera Ribeiro. Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- LEMONS, G *et al.* Quantum imaging with undetected photons. **Nature**, v. 512, p. 409-412, 2014. Disponível em: <<http://www.nature.com/nature/journal/v512/n7515/full/nature13586.html?foxtrotcallback=true>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

MAGNO, MD. **ZIG/JAC: MAG** – Razão de um percurso. Rio de Janeiro: Novamente, 2015.

MAGRITTE, R. **Selected Writings**. Editado por Kathleen Rooney e Eric Plattner. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2016.

MEDEIROS, N. O primado heurístico da noção de “formação”: para uma teoria gnóstica do conhecimento. **Lumina**: Revista do PPGCOM/UFJF, v. 2, n. 2, 2008.

MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. Tradução de José Artur Gianotti e Armando Mora d’Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2012.

PAQUET, M. **Magritte**. Tradução de Lucília Filipe. Köln: Taschen, 2000.

SCHRÖDINGER, E. Discussion of Probability Relations between Separated Systems. **Mathematical Proceedings of the Cambridge Philosophical Society**, v. 31, p. 555-563, 1935.

REZENDE, Diego Pereira. Um experimento à luz da ambivalência: A formação da imagem surrealista através do protótipo da fotografia quântica.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

NOTAS

- 1 “Por formação entende-se toda e qualquer forma, ordenação, articulação ou estrutura que há, das partículas e anti-partículas a uma ordenação simbólica (humana) qualquer, do código genético e dos ecossistemas vivos a todo tipo de técnica, língua, conhecimento ou arte (...). Quem diz formação diz artifício, ou seja, anonimato, série infinita, diferença de grau, homogeneidade, tensão, sexualidade, transcrição, criação, tecnologia, produtividade (ao invés de reprodutividade), dispersão e fractalidade” (MEDEIROS, 2008, p. 4).
- 2 Tradução nossa do título “Quantum Imaging with Undetected Photons”.
- 3 A cientista brasileira Gabriela Lemos (1982-) foi uma das integrantes da equipe que desenvolveu o projeto.
- 4 Segundo Apollinaire, quando o ser humano quis fazer uma imitação do andar, criou a roda, que não se parecia com uma perna. E, sem ter consciência disso, fez assim surrealismo (APOLLINAIRE, 2012, p. 19).
- 5 A vanguarda surrealista se insere em um processo volumoso de vanguardas surgidas no século XIX e XX. De modo geral, o que guiava esses processos era a experimentação e a reequação da criação artística: “Com frequência, o dadaísmo é considerado um precursor do surrealismo. Na verdade, a situação é descrita com maior precisão por Breton: tais movimentos foram ‘como duas ondas quebrando uma na outra’ (...). O dadaísmo foi anterior ao surrealismo, e este sobreviveu ao primeiro, mas durante algum tempo ambos coexistiram num fluxo contínuo de troca de estímulos e energias” (BRADLEY, 2001, p. 12).
- 6 “O inconsciente não é o lugar das trevas, da falta de razão e do ilógico; ele tem sua própria ‘lógica’, que não é a mesma do consciente” (CHAUI-BERLINCK, 2014, p. 42). Desse modo, “o inconsciente não conhece nem o tempo (as diferenças passado/presente/futuro estão abolidas), nem a contradição, nem a exclusão induzida pela negação, nem a alternativa, nem a dúvida, nem a incerteza, nem a diferença dos sexos. Substitui a realidade externa pela realidade psíquica. Obedece a regras próprias que desconhecem as relações lógicas conscientes de não contradição e de causa e efeito, que nos são habituais” (KAUFMANN, 1996, p. 265).
- 7 “Primário porque vem primeiro no desenvolvimento psíquico” (CHAUI-BERLINCK, 2014, p. 60).
- 8 “Os processos do lcs [inconsciente] tampouco levam em consideração a realidade. São sujeitos ao princípio do prazer; seu destino depende apenas de sua intensidade e de cumprirem ou não as exigências da regulação prazer-desprazer” (FREUD, 2010a, p. 128).
- 9 “Os processos do sistema lcs [inconsciente] são atemporais, isto é, não são ordenados temporalmente, não são alterados pela passagem do tempo, não têm relação nenhuma com o tempo. A referência ao tempo também se acha ligada ao trabalho do sistema Cs [consciente]” (FREUD, 2010a, p. 128).
- 10 “No âmbito psíquico é tão frequente a conservação do primitivo junto àquilo transformado que dele nasceu, que não é preciso demonstrá-lo mediante exemplos. Via de regra, isso ocorre em consequência de uma cisão no desenvolvimento. Parte de uma atitude, de um impulso instintual, permaneceu inalterada” (FREUD, 2010b, p. 20). Em outras palavras: “Graças à natureza indestrutível e incorrigível dos processos inconscientes de épocas remotas, aos quais era apropriado, também pode ter sobrevivido em épocas e circunstâncias posteriores, em que suas manifestações devem parecer estranhas. Essas são apenas sugestões, mas cuidadosamente desenvolvidas, elas mostrariam como podem ser importantes para o entendimento da evolução da cultura (FREUD, 2012, p. 116).
- 11 Retirado do texto *L’image*, publicado na revista literária francesa *Nord-Sud* (n. 13, 1918). Disponível em: <<http://bluemountain.princeton.edu/bluemtn/?a=d&d=bmtnaaw191803-01.2.1&>>. Acesso em: 02 nov. 2019.
- 12 Trecho retirado do livro *Os cantos de Maldoror*, de 1869.
- 13 Em francês, o significado de *trompe-l’oeil* se refere a algo que engana os olhos. É uma técnica usada em truques de perspectiva e em ilusões de ótica.

NOTAS

14 “No total, portanto, o pensamento dialético é o que (...) admite que cada termo só é ele mesmo voltando-se para o termo oposto, torna-se o que é pelo movimento, sendo a mesma coisa para cada um passar para o outro ou vir a ser si mesmo, sair de si ou entrar em si” (MERLEAU-PONTY, 2012, p. 92).

15 Tradução nossa da seguinte citação: “We introduce and experimentally demonstrate a quantum imaging concept that relies on the indistinguishability of the possible sources of a photon that remains undetected”.

16 Algumas fontes utilizam a palavra *entrelaçamento* para nomear o mesmo fenômeno. Em nosso estudo, por convenção, usaremos sempre a palavra *emaranhamento*.

17 Tradução nossa do seguinte trecho: “When two systems, of which we know the states by their respective representatives, enter into temporary physical interaction due to known forces between them, and when after a time of mutual influence the systems separate again, then they can no longer be described in the same way as before (...) I would not call that one but rather the characteristic trait of quantum mechanics, the one that enforces its entire departure from classical lines of thought. By the interaction the two representatives (...) have become entangled”.

18 *Fótons são quanta de luz: quanta é o plural do quantum elementar de ação*, descoberto por Max Planck (1858-1947), em 1900. Partindo disso, em linhas gerais, *fótons gêmeos são fótons idênticos*, que são criados juntos em um mesmo átomo, portanto, nascem de um mesmo estado atômico e possuem uma mesma *polarização* – polarização é a direção do *campo elétrico* da luz.

19 “Schrödinger traçou-nos o seguinte quadro: uma caixa contendo uma substância radioativa, um detector de radiação (um contador Geiger, por exemplo), uma ampola de gás venenoso (gás cianídrico, por exemplo) e ainda um gato vivo. As coisas são dispostas de modo que haja cinquenta por cento de probabilidade de o detector registrar uma desintegração (fixa-se uma duração para o ensaio). Se isso acontecer, a ampola quebra-se e o gato morre. Senão, continua vivo. Antes de abirmos a caixa, não sabemos o que se passou: a desintegração radioativa dá-se ao acaso e é imprevisível excepto em termos estatísticos (...). Até que olhemos para o interior da caixa existe um detector que registrou e não registrou uma desintegração, uma ampola intacta e quebrada e um gato vivo e morto sem estar vivo nem morto” (GRIBBIN, 1988, p. 142-143).

20 Cristais de conversão paramétrica descendente (*down-conversion crystals*).

21 *Cardboard cut-out*.

22 *Silicon plate*.

23 Sílica: dióxido de silício.

24 *Fused silica plate*.

25 “Façamos agora a fantástica suposição de que Roma não seja uma morada humana, mas uma entidade psíquica com um passado igualmente longo e rico, na qual nada que veio a existir chegou a perecer, na qual, juntamente com a última fase de desenvolvimento, todas as anteriores continuam a viver (...). Quando queremos representar espacialmente o suceder histórico, isso pode se dar apenas com a justaposição no espaço; um mesmo espaço não admite ser preenchido duas vezes. Nossa tentativa parece uma brincadeira ociosa; ela tem uma justificação apenas: mostra-nos como estamos longe de dominar as peculiaridades da vida psíquica por meio da representação visual” (FREUD, 2010b, p. 22-23).

26 Tradução nossa do seguinte título: “Can quantum-mechanical description of physical reality be considered complete?” (EINSTEIN; PODOLSKY; ROSEN, 1935).

Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora na ficção e no documentário: Para uma estética do envelopamento no cinema contemporâneo

Point of audition and sound three-dimensionality in fiction and documentary film: Towards an envelopment aesthetic in contemporary cinema

Punto de escucha y tridimensionalidad del sonido en la ficción y en el documental: Para una estética del envolvimiento en el cine contemporáneo

Leonardo Alvares Vidigal

Professor Associado no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (CAAD) e do Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes, na linha de pesquisa em Cinema.

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais.

E-mail: leovidigal67@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3750-3608>

Marina de Moraes Novais

Graduada em Comunicação Social pela UEMG, mestra e doutora em Artes, na linha de pesquisa em Cinema, pela Escola de Belas Artes da UFMG.

Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais.

E-mail: marinamfn@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7739-4285>

RESUMO:

Este artigo tem como objetivo refletir sobre a tridimensionalidade sonora proporcionada pelos atuais sistemas de exibição e mixagem de som no cinema ficcional e documental. Para tal, a discussão propõe também o estudo de filmes como *Nos vemos no paraíso* (2017), *Bethany Hamilton: Sem Limites* (2018), dentre outros, com o intuito de compreender como o som se relaciona com os conceitos de ponto de escuta subjetivo e espacial (CHION, 2008), de que forma se dá a tridimensionalidade sonora da obra na sala de exibição e algumas das possibilidades teóricas e estéticas abertas por este desenvolvimento técnico.

Palavras-chave: *Artes. Cinema. Ponto de escuta. Som no cinema. Tridimensionalidade do som.*

ABSTRACT:

This article aims to reflect about the sound three-dimensionality provided by current sound display and mixing systems in fiction and documentary films. To this end, the discussion also proposes the study of *Nos vemos no paraíso* (2017) and *Bethany Hamilton: Sem Limites* (2018), among others films, to understand how sound relates to the concepts of subjective and spatial points of audition (CHION, 2008), how the sound three-dimensionality of the film occurs in the exhibition room and some of the theoretical and aesthetic possibilities opened up by this particular technical development.

Keywords: *Arts. Film. Point of Audition. Film sound. Sound three-dimensionality.*

RESUMEN:

Este artículo tiene como objetivo reflexionar sobre el sonido tridimensional proporcionado por los sistemas actuales de exhibición y mezcla en el cine ficticio y documental. Con este fin, la discusión también propone el estudio de películas como *Nos vemos no paraíso* (2017), *Bethany Hamilton: Sem Limites* (2018), entre otras, para comprender cómo el sonido se relaciona con los conceptos de punto de escucha subjetivo y espacial (CHION, 2008), cómo se desarrolla la tridimensionalidad del sonido de la obra en la sala de exhibición y algunas de las posibilidades teóricas y estéticas abiertas por este desarrollo técnico.

Palabras clave: *Artes. Cine. Punto de escucha Sonido en el cine. Tridimensionalidad del sonido.*

Artigo recebido em: 15/10/2019

Artigo aprovado em: 17/05/2020

Introdução

O som no cinema e o seu estudo sempre estiveram, em alguma instância, condicionados ao desenvolvimento tecnológico. Algumas inovações tecnológicas modificaram de forma significativa a concepção e produção sonora, por parte de cineastas e de profissionais do audiovisual, além da percepção do cinema em si, por parte dos espectadores e ouvintes como um meio multissensorial. Entretanto, as possibilidades expressivas de uma das inovações mais significativas no campo do som, que são os múltiplos canais de áudio e o aumento da quantidade e da qualidade dos alto-falantes distribuídos nas salas de cinema, ainda precisam ser melhor avaliadas. As implicações teóricas dessas novas possibilidades de sonorização, tanto no cinema de ficção como no documental, e o contínuo diálogo de pesquisadores e técnicos com diretores, *sound designers* e editores de som podem ser problematizadas de diversas maneiras, e uma das mais produtivas envolve o conceito de “ponto de escuta”.

Em dois artigos publicados anteriormente, em 2012 e 2014, nos anais de um encontro acadêmico,¹ procuramos desenvolver o conceito de ponto de escuta, tanto nos filmes ficcionais quanto nos documentais (VIDIGAL, 2012). Também procuramos indagar como esse conceito poderia ser interpelado pelos novos sistemas de som nas salas de cinema, e, hoje em dia, nas salas das moradias de quem tem condições de arcar com esse equipamento, nos chamados *home theaters* (VIDIGAL; NOVAIS, 2014), embora o som no contexto doméstico ainda precise ser estudado de forma mais rigorosa (KERINS, 2017). Neste texto, iremos retomar e desenvolver questões debatidas nesses dois artigos e procuraremos refletir sobre elas por meio do estudo de filmes recentes, como *Nos vemos no paraíso* (2017), *Bethany Hamilton: Sem Limites* (2018), dentre outras produções mixadas e exibidas em um sistema tridimensional de som, com o intuito de tentar compreender as potencialidades da espacialização e da maior liberdade de posicionamento sonoro nos alto-falantes e sua relação com o conceito em análise.

Os teóricos Michel Chion e Rick Altman se debruçaram de forma mais sistemática sobre o ponto de escuta. Coerente com a sua abordagem, que partia da ideia de ponto de vista, Chion encarou o ponto de escuta como uma decisão estratégica no planejamento de um filme, a ser considerado necessariamente pelos autores de alguma maneira e que poderia ser problematizado em qualquer

VIDIGAL, Leonardo Alves; NOVAIS, Marina de Moraes. **Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora na ficção e no documentário: Para uma estética do envelopamento no cinema contemporâneo.** PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

filme. Em sua obra seminal, que em 2020 completa 30 anos de lançamento, *A audiovisão*, Chion (2008) estabelece que o ponto de escuta poderia ser compreendido basicamente a partir de duas categorias: subjetivo e espacial. Por um lado, pensar no ponto de escuta subjetivo seria compreender a partir de qual personagem o som é ouvido, buscando quem escuta o quê. Por outro lado, o ponto de escuta espacial estaria ligado à chamada escuta “causal”,² aquela que sempre busca pela fonte de cada som, modalidade de audição imprescindível, tanto na vida cotidiana quanto na compreensão de um filme. Assim, o que importa seria saber de que ponto do espaço representado na tela a cena é ouvida pela pessoa situada na cadeira da sala de cinema. Isso fica mais claro se assistimos a uma cena em plano geral de duas pessoas conversando ao longe, mas podemos ouvi-las claramente, como acontece algumas vezes em filmes como *Noivo Neurótico, Noiva Nervosa* (1978). Ela é condicionada pelo trabalho dos profissionais envolvidos na concepção, produção e exibição de um filme, por meio do controle da espacialização sonora nas salas de cinema.

Mais tarde, Chion (2009) iria tornar o conceito de ponto de escuta mais complexo, com sua teoria dos “doze ouvidos”, baseada na noção de que não existe um “microfone simbólico” no espaço fílmico, ao contrário da câmera, que na maioria das vezes representaria um “olho simbólico” unificado que tudo vê, raramente se posicionando do ponto de vista de apenas um personagem. Geralmente, no cinema de ficção, ao microfone que capta os diálogos em cena e que hoje em dia entra quase sempre na mixagem e na edição de som finais, são adicionados muitos outros, correspondendo às três dimensões basilares do som no cinema: fala, efeitos sonoros e música. A teoria dos doze ouvidos é uma tipologia que Chion, a partir dos dois ouvidos “básicos” – o ouvido genérico do espectador e o ouvido de determinado personagem – desdobra outros dez tipos de escuta, referindo-se a filmes específicos como *Festim diabólico* (1948), de Hitchcock. Essa obra, por exemplo, é analisada por Chion como toda ouvida do ponto de escuta do rapaz que é morto na primeira cena, antes da festa, com a corda do título original, *Rope*, e cujo cadáver fica trancado em um baú no meio da sala no “festim”, do título em português. Os outros ouvidos seriam também derivados de filmes, como “o ouvido de quem está atrás da porta”, ou da própria teoria, como o abstrato “Grande Ouvido” (CHION, 2008).

Rick Altman também escreveu sobre esse conceito. Ao abordar, como algo de ordem tática, um dos muitos recursos narrativos que poderiam ser trabalhados pelos autores de filmes, o autor desenvolveu a noção de “som de ponto de escuta”, o que poderia ser associado ao ponto de escuta subjetivo descrito por Chion, mas usado em ocasiões específicas. Assim como o ponto de vista (definido desde que a perspectiva pictórica ocidental foi estabelecida como padrão para as câmeras fotográficas e cinematográficas, a partir da posição de um espectador hipotético (BUHLER, 2018)), a perspectiva sonora também posiciona o espectador, como ouvinte, diante da tela, por meio dos alto-falantes. Dessa forma, são estabelecidos os sons que devem ser ouvidos com mais intensidade (ouvidos como mais perto do que está acontecendo na imagem) e com menor intensidade (ouvidos como mais distantes do que se pode ver na imagem). Entretanto, o padrão do cinema convencional teria estabilizado um desenho sonoro mais homogêneo, com menos elementos, para tornar a narrativa mais clara, somente “confundindo” o espectador em momentos determinados, quando isso seria interessante para a narrativa (ALTMAN, 1992).

No tocante aos filmes documentais, foi discutido no artigo “Pontos de escuta e arranjos audiovisuais na ficção e no documentário” (VIDIGAL, 2012) que estes se baseariam em uma “expectativa de veracidade”, o que pode ser entendido como uma gradação de confiança no que está sendo mostrado no audiovisual como algo emanado da “vida real”. Tal gradação iria, *grosso modo*, da mais alta expectativa, digamos, de uma transmissão ao vivo, até uma bem mais baixa ou perto da nulidade, por exemplo, em relação a filmes obviamente de propaganda ou reportagens baseadas em *fake news*. Isso está relacionado ao fato de que, historicamente e sonoramente, a produção e a avaliação dos documentários em termos de expectativa de veracidade passou por uma transição também condicionada pela tecnologia. Quando os documentários começaram a ser realizados de forma sistemática, nos anos 1930, não havia gravadores portáteis para se captar som direto em externas. Dessa maneira, a maioria dos filmes documentais era organizado em torno de narrações pós-sincronizadas na montagem (equivalentes à narração, ou *voice-over* extradiegético na ficção, somente ouvido pelos espectadores, não pelas pessoas filmadas).

A partir de meados dos anos 1950 e início dos anos 1960, a invenção de gravadores portáteis trouxe a possibilidade de se gravar sons diretamente. Se antes quase não se ouvia a voz das pessoas filmadas, passou a haver uma explosão de vozes e de sons gravados diretamente (inclusive

música, o que pode ser relacionado com a música diegética da ficção, ouvida pelas personagens). Compreensivelmente, a adição de narração, música ou efeitos sonoros *a posteriori* na montagem, até então tratada como normal, passou a ser ouvida como um problema (VIDIGAL, 2009), fazendo com que filmes, considerados antes como documentários, sejam hoje analisados como filmes de propaganda, caso, por exemplo, do seminal *Listen to Britain* (Humphrey Jennings, 1942). A expectativa de veracidade foi cada vez mais relacionada ao trabalho com som direto, sem a adição de outras “camadas” de som, diferenciando, sonoramente e conceitualmente, o filme documental da ficção. Filmes híbridos entre ficção e documentário passaram a jogar com tais expectativas para exercer o espírito crítico de seus realizadores, como *Scorpio Rising* (1964), de Kenneth Anger (VIDIGAL, 2014). Nesse contexto, o ponto de escuta no documentário poderia ser debatido no sentido de aproximar ao máximo a escuta do diretor e do técnico de som da escuta do espectador e ouvinte, para ampliar ainda mais a expectativa de veracidade de um determinado filme (VIDIGAL, 2012), não sendo comum, até pouco tempo atrás, a adoção do ponto de escuta de determinada pessoa filmada em filmes documentais.

Os sistemas de sonorização foram, desde então, desenvolvidos com as películas ficcionais em mente, concebidas para aprofundar o controle das possibilidades de criação de ambientes e de encenação do drama “no corpo do espectador” (DOANE, 1980), intensificando a experiência do entretenimento nas salas de cinema, nos chamados filmes *blockbuster*, no contexto de sua crescente concorrência com a televisão e, mais tarde, com a internet, redes sociais e plataformas de *streaming*.

Dolby Atmos: um breve histórico

Os sistemas sonoros voltados para o entretenimento cinematográfico proliferaram como nunca a partir dos anos 1970. No entanto, nos últimos anos, houve uma desaceleração no ritmo de inserção de novos aparatos sônicos de exibição no mercado das salas de cinema, fazendo com que a indústria de equipamentos se concentrasse também na disputa pelos *home theaters* e pelos aparelhos celulares. Isso se deve a fatores econômicos e culturais, mas o fato é que hoje temos um quadro

relativamente estável de sistemas de som para o cinema, com a predominância dos sistemas com configuração 5.1 e 7.1 e a entrada, ainda restrita, mas crescente, do sistema Dolby Atmos e seus concorrentes. Tal estabilidade permitiu que mais salas fossem equipadas com esses sistemas de som e isso possibilitou o acesso a mais filmes concebidos para eles, notadamente o Atmos. Mas, antes de nos aprofundar nessa questão, vale a pena fazer uma breve recapitulação sobre esse sistema.

O inventor Ray Dolby fundou os laboratórios do mesmo nome em 1965, na Inglaterra, mas antes passou pelo meio acadêmico, pois fez um doutorado em Física pela Universidade de Cambridge. Músico amador, tocava clarineta e tinha como *hobby* gravar concertos e shows de conhecidos, e também por isso se dedicou a aperfeiçoar a tecnologia de gravação sonora. Para tanto, concebeu e testou pessoalmente um codificador simples, que processava os sons microfônados dos instrumentos musicais e, no processo de reprodução por meio de um decodificador apropriado, reduzia de forma significativa os ruídos de áudio provenientes do atrito da cabeça de gravação analógica com as partículas que compunham a fita magnética da época. A gravadora inglesa Decca foi a primeira a utilizar esse sistema para a gravação de seus artistas contratados, sendo mais tarde adotado ou copiado pela indústria fonográfica em geral (RORABACK, 1988).

Logo foi descoberto que esse sistema permitia que a edição de som no cinema fosse realizada com muito mais “camadas”, pois era possível, a partir de então, sincronizar fitas de áudio diferentes e regravá-las em uma fita única, para um formato próprio de reprodução para a montagem e, depois, para a inserção ótica na película a ser exibida nos cinemas, sem aumentar muito o nível de ruído, como acontecia antes. O Dolby também era o mais barato para ser licenciado pelos estúdios,³ tornando-se, ao longo dos anos, o principal sistema sonoro trabalhado no cinema mundial. Ele se popularizou ainda na década de 1970 e foi utilizado em filmes de grande repercussão, como *Laranja mecânica*, *Guerra nas estrelas*, *Contatos imediatos do terceiro grau*, entre muitos outros (VIDIGAL; NOVAIS, 2014). Desde o lançamento do sistema Dolby Stereo, que contava pela primeira vez com a mixagem em dois canais, além da supressão de ruídos, tais sistemas estiveram à frente dos concorrentes.

VIDIGAL, Leonardo Alves; NOVAIS, Marina de Moraes. **Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora na ficção e no documentário: Para uma estética do envelopamento no cinema contemporâneo.** PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020 Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Nesse contexto, o Dolby passou a ser o mais citado por quem estuda o som no cinema, o que foi indiretamente favorecido pelo fato desse sistema ter melhorado bastante a qualidade sonora das cópias de películas em fitas de vídeo, colaborando para que um mercado viável de venda e aluguel de filmes nesse formato se tornasse possível a partir do final dos anos 1970 nas locadoras, o que permitiu pela primeira que eles também fossem vistos e ouvidos várias vezes por um grande número de estudiosos, ampliando muito as possibilidades de análise e democratizando os estudos de cinema.

Continuando a pesquisar melhorias nessa técnica, agora com alta demanda dos estúdios, diretores e profissionais do som, foram desenvolvidos pelo laboratório os sistemas Dolby Surround, 5.1, 6.1 (ou EX), 7.1 e, o mais atual, Atmos, lançado em 2012. A caracterização básica de cada um dos sistemas pode ser conferida na Figura 1.

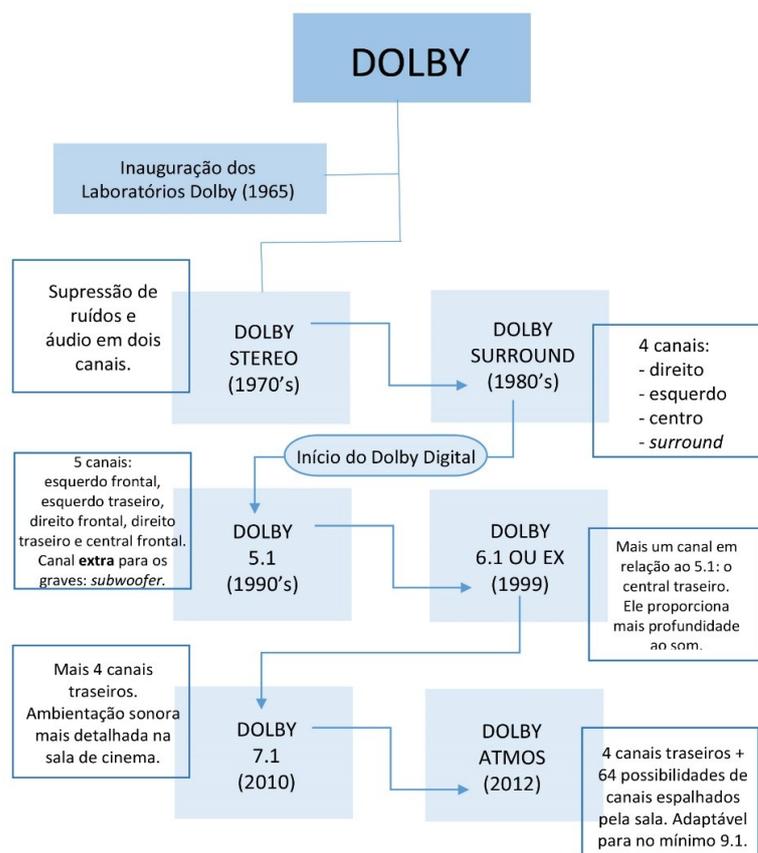


Fig. 1 – Linha de tempo dos sistemas sonoros Dolby.
Fonte: Os autores, 2020.

Não se pretende fazer aqui uma explicação detalhada de cada um dos sistemas anteriores ao Atmos.⁴ O que diferencia o Atmos dos outros sistemas é a quantidade e adaptabilidade de seus elementos constituintes: são 64 canais adaptáveis, podendo ser considerado, para seu funcionamento para exibição, como no mínimo 9.1 (ou, mais ainda, de acordo com a terminologia utilizada anteriormente), sendo ainda facilmente ajustado para os sistemas anteriores nas salas que não possuem o Atmos instalado. Há alto-falantes espalhados pelo ambiente, inclusive no teto, em caixas próprias do sistema, todas capazes de emitir uma larga extensão de frequências, das mais graves às agudas, facilitando e suavizando a mobilidade sonora entre as caixas e permitindo localizar o ponto de origem de um determinado som em uma delas na sala de cinema (CARREIRO, 2019).

Segundo Jeff Smith (2013b), o Atmos proporcionaria uma experiência em relação à cinematografia em 3D mais verossímil do que as próprias imagens, por possibilitar uma tridimensionalidade sonora mais efetiva no cinema. O autor citou como exemplo sua experiência pessoal ao assistir ao filme *Valente* (2012). Em uma cena específica, a protagonista Merida está sendo treinada por sua mãe, para que se comporte como uma rainha e para isso deve recitar um poema. A mãe, situada em uma sacada acima dela, diz que Merida precisa falar de forma com que seja ouvida em qualquer ponto da sala – o que faz a personagem resmungar, ainda que longe da mãe, e ser ouvida por ela, anunciando sua escuta em apenas uma caixa no fundo, em uma perspectiva imagética que se distancia da sonora. O sistema sonoro permitiu que o espectador escutasse a fala de Merida a partir do ponto de escuta de sua mãe, para depois ouvir a resposta da mãe do ponto de escuta de Merida.

De acordo com Stefanoni (2012), no mesmo ano de inauguração do Atmos, a empresa Barco criou o sistema Auro 3D, focado em projetores e demais sistemas de exibição, sendo responsável pelo aparato de grandes redes de cinema no Brasil e no exterior. Em relação ao Atmos, seu diferencial parece ser manter os custos relativamente baixos para a exibição e elevar o padrão de som ao 3D.

VIDIGAL, Leonardo Alvares; NOVAIS, Marina de Morais. **Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora na ficção e no documentário: Para uma estética do envelopamento no cinema contemporâneo.** PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

O modelo atual dominante nas salas de cinema é a distribuição do som em 5.1 canais, ou seja, canais: esquerdo, centro, direito, surround esquerdo, surround direito e baixas frequências. As novas plataformas propõem o modelo 11.1 de distribuição, que mantém os 5.1 canais e adiciona: alto esquerdo, alto centro, alto direito, alto surround esquerdo, alto surround direito e teto, tornando-se tridimensional (STEFANONI, 2012, p. 97).

Para podermos começar a analisar alguns filmes que se valem desse aparato sônico, vamos pensar primeiramente no conceito de tridimensionalidade do som e sua relação com os pontos de escuta.

A tridimensionalidade do som e o ponto de escuta: diálogos e convergências entre o cinema ficcional e documental

De acordo com Chion (2003), já em seu início, o Dolby apresentou algumas percepções sonoras diferentes e enriquecedoras para o público. A principal delas, para o autor, se refere ao silêncio. O silêncio dos alto-falantes provocaria, a partir do som multicanal, o silêncio do público na sala de cinema, que se sentiria exposto, trazendo relevância para qualquer ruído, ainda que em volume baixo.

Para o autor, nos filmes finalizados em monocanal, todos os sons pertenciam a um único universo, o que tornava a ambientação sonora mais ou menos consciente para o público. A partir da introdução do estéreo e a popularização da espacialização sonora nas salas de cinema, tais sistemas permitiram uma percepção mais próxima da realidade fora das telas, em que os sons são percebidos de acordo com suas singularidades e respectivas distâncias (em relação às imagens ou mesmo ao próprio espectador e ouvinte).

Assim, de acordo com Chion, nós não apenas ouvimos os filmes, mas somos ouvidos por eles. Ele cita como exemplo o enriquecimento sonoro trazido pelo Dolby para as cenas mais íntimas e privadas, em que se tem uma proximidade maior, não apenas pela imagem, mas agora também

pelo som, com as personagens. E destaca também o uso do silêncio como lugar de pensamento das personagens, mesmo que esse silêncio nunca seja absoluto, como nunca é fora das salas. Tudo isso, segundo o autor, poderia existir no cinema sonoro mono, mas sem a mesma percepção física.

Ele ainda ressalta a possibilidade, por meio da tecnologia em questão, de se trabalhar a justaposição de sons sem que os mesmos sejam percebidos como fundidos. Essa teorização trabalhada pelo autor se refere à tecnologia do Dolby Stereo e o Surround, anteriores ao som digital. Assim, tais sistemas podem ser entendidos como uma tentativa de criar uma espacialização sonora que aproximasse da experiência de escuta tal como no mundo empírico (como o próprio estéreo, que surge como uma tentativa de reproduzir o som pensando na audição humana, com dois ouvidos, situados em lados diferentes da cabeça), ou mesmo criasse um universo hiper-real, como descrito por Smith (2013b), que somente pudesse ser ouvido na sala de cinema.

Kerins (2011) reforça a perspectiva de Chion, mas acrescenta novas terminologias. Segundo o autor, a ambientação sonora é parte importante do desenho de som, desde antes do som digital *surround* chegar. A partir da popularização do cinema com som sincronizado, os profissionais envolvidos começaram a trabalhar mais conscientemente com os sons ambientes, mesmo que fosse apenas o “tom da sala”, o som contínuo característico de cada filme. Para Chion, os sistemas imersivos antes do *surround* criaram um “supercampo” sonoro que pode se tornar autônomo, embora ainda fosse “passivo” e estável, como o sistema mono. Por seu lado, Kerins chamou os sistemas digitais *surround* de “ultracampo”, não mais passivo, “mas ativo, saltitante e em constante mudança” (KERINS, 2011, p. 91, tradução nossa). Para o autor, isso proporcionaria ao espectador uma experiência diferente durante a exibição, como se ele pudesse compartilhar o espaço diegético do filme e não apenas o visse, como do lado de fora. Era exatamente esse o efeito buscado pelos inventores do sistema, como explica o então vice-presidente dos laboratórios Dolby, Ioan Allen:

sempre houve um desejo por um som melhor, que não é diferente do desejo por uma imagem impecável. (...) Tudo o que fizeram foi fazer que o olho nos fizesse acreditar que você está lá como participante da cena. O mesmo é verdadeiro para o ouvido... o objetivo, seja no áudio ou no visual é: Você está lá (RORABACK, 1988, online).

Smith (2013b) afirma que este sistema possui o potencial de possibilitar novas perspectivas de “coerência audiovisual”, como uma forma de precisar os sons, seus direcionamentos e posições ao longo do espaço da sala de cinema. Isso vai ao encontro do conceito de acústica visualizada, trabalhado por Chion. De acordo com o autor, enquanto a acústica pode ser definida como uma percepção sonora que não revela visualmente sua fonte, uma variação desse efeito poderia ser chamada de acústica visualizada, em que se dá a ouvir primeiramente o som e depois a localização de sua fonte na imagem, ou o oposto, o que tem relação direta com a ideia de ponto de escuta espacial. É justamente aqui que resgatamos a problematização proposta em nosso artigo anterior, “A audição no cinema: ponto de escuta, Dolby e a terceira dimensão do som”. Questionamos se a existência de sistemas como o Atmos faria com que a nossa percepção dos pontos de escuta fosse repensada (VIDIGAL; NOVAIS, 2014). Como destacou Altman “o som do cinema de qualquer maneira ganhou muito de sua identidade pela clara habilidade de servir aos propósitos e oferecer experiências definidas por sistemas de representação pré-existentes” (ALTMAN, 1992, p. 25), se referindo ao rádio, ao teatro de variedades, à música de concerto, à ópera e outros. Assim, o autor sugere que os diálogos seriam pouco ou nada submetidos a configurações espacializadas, ao contrário de outros elementos, como a música e os efeitos sonoros. Estaria então esse padrão sendo transformado de forma significativa pelos novos sistemas?

Em Vidigal e Novais (2014) também nos perguntávamos se o Atmos teria o potencial para se tornar um padrão da indústria e transformar nossa percepção tanto quanto o Dolby Stereo e o Surround. Em 2020 sabemos que ainda há disputas mercadológicas entre os sistemas, mas o Atmos se disseminou a ponto de termos ao menos uma sala com essa configuração em nossa cidade (Belo Horizonte), e aproximadamente 30 em todo o Brasil hoje (CARREIRO, 2019), permitindo que um filme produzido para essa tecnologia seja assistido e analisado. No Brasil ainda não temos um filme produzido do início ao fim usando essa tecnologia, mas logo teremos um estúdio certificado para tal e a adoção do sistema por plataformas de *streaming* (como a Netflix) sinaliza que logo será possível produzir conteúdo para ser ouvido nos *home theaters* no Brasil, cujos fabricantes adotaram uma versão simplificada do Atmos (CARREIRO, 2019).

O Atmos começou também a ser trabalhado em documentários superproduzidos, com ênfase na espetacularização, pensados para celebrar ao máximo a trajetória de uma personagem real. Esse é o caso de *Bethany Hamilton: sem limites* (2018), em que a logomarca do sistema sonoro sobreposta a uma onda quebrando é a primeira imagem que pode ser vista no filme, mostrada sem som. O filme conta a história de Hamilton, surfista estadunidense, que teve a carreira altamente promissora no esporte ameaçada e transformada em 2004, quando ela tinha 13 anos, ao ter o braço direito amputado por um tubarão, em uma praia havaiana. Um mês depois ela estava surfando novamente, chegou a ganhar campeonatos juvenis e se tornou uma celebridade nos Estados Unidos ao escrever um *best-seller*, filmado em Hollywood, em 2011, com o nome de *Soul Surfer*, passando a se equilibrar sua vida entre a fama e o surfe. O filme também documenta o casamento e a gravidez de Bethany, além de sua crescente preferência pelo surfe de ondas gigantes.

Para contar a história de Bethany Hamilton, o diretor Aaron Lieber se valeu de um trabalho minucioso de *sound design* (realizado por David C. Hughes, do filme de ficção *Pantera Negra*), especialmente para o sistema Atmos, muito pouco usual em documentários, principalmente nos sons do mar e na inserção de canções, todas remixadas para o filme e editadas em estrondosos endoclipes, sequências onde uma canção fica em primeiro plano, como nos videoclipes, mas produzida pela equipe do filme (VIDIGAL, 2012). A sonoridade sibilante das ondas é extremamente difícil de ser captada no mar em som direto, por isso esta foi praticamente extirpada nas cenas de surfe. Os sons das ondas foram recriados pelos sonoplastas da equipe com recipientes com água e vapor de ferros de passar, compondo sonoridades também por meio de sintetizadores, além da modulação e amplificação das frequências mais graves na mixagem, para adicionar ainda mais peso às enormes ondulações marinhas. O sistema Atmos faz com que a expectativa de veracidade seja sobreposta pela experiência de entretenimento que essa nova configuração sonora proporciona. Tal expectativa é controlada também pelos poucos, mas intensos, instantes de câmera subjetiva acoplada ao corpo da surfista, que são produzidos de forma a intensificar também o ponto de escuta subjetivo de Bethany, quando ela passa no meio de uma onda e ouvimos o som composto do tubo, o mesmo que Dick Dale tentava emular com sua guitarra na *surf music*. Esses sons nos fazem pensar no “ouvido de um lugar”, sugerido por Chion |(2009). Haveria, assim, um “ouvido da onda”?

Outras questões podem ser problematizadas ao analisar o filme de ficção *Nos vemos no paraíso* (2017), mixado e exibido (em poucas salas adaptadas, no caso do Brasil) para sistemas de som tridimensionais e experienciado pelos autores em uma sala de cinema com o sistema Atmos instalado.

Nos vemos no paraíso: a justaposição sem fusão dos sons e pontos de escuta

Nos vemos no Paraíso é uma produção francesa de 2017, dirigida por Albert Dupontel, o sétimo longa-metragem do diretor, também conhecido por seu extenso trabalho como ator. A obra é uma adaptação do livro *Au revoir là-haut*, de Pierre Lemaitre, e conta a história de Édouard Péricourt (Nahuel Pérez) e Albert Maillard (interpretado pelo próprio Dupontel), que se conheceram na Colina 113, em uma das últimas batalhas da Primeira Guerra Mundial, no mês de novembro de 1918. Em meio a um intenso bombardeio, Édouard salva a vida de Albert, mas acaba sendo atingido por uma das bombas. Ela destrói parte do seu rosto, o que faz com que ele precise de severos cuidados e tenha uma extrema dificuldade para falar. Após a guerra, Albert segue cuidando de Édouard, que dedica seu tempo às artes, desenhando e fazendo máscaras para cobrir sua deformação facial. Os dois desenvolvem uma forte amizade e, para conseguirem se sustentar, criam um plano de venda de monumentos em homenagem aos mortos pela guerra – na verdade uma farsa. Assim, o filme se inicia com Albert sendo interrogado pela polícia, em uma delegacia marroquina, quando o golpe é descoberto após a morte de Édouard, em um *flashback* pontuado por sua narração extradiegética.

A produção foi indicada nas categorias de Melhor Som e Melhor Música Original (entre tantas outras) do César Awards, uma das premiações de cinema mais importantes da França, e ganhou cerca de cinco prêmios no evento, entre os quais destacam-se os de Melhor Diretor e Melhor Cinematografia. É importante ressaltar que esse não foi o primeiro filme francês a se valer de um sistema sonoro com especialização tridimensional sonora, tanto horizontal, quanto vertical, por meio de várias camadas, no país. De acordo com o Audiomedia International (2013), *Contra a maré* (2013), de Christophe Offenstein, é o marco inicial de som tridimensional no cinema francês.

A primeira sequência a ser destacada é aquela em que a personagem Albert Maillard é escoltada por dois soldados e entra no posto policial no Marrocos, com a legenda esclarecendo tratar-se do ano de 1920, após o final da Primeira Guerra. No interior do posto, enquanto a câmera faz um *zoom out* das suas mãos, o som acompanha o movimento ao abrirem suas algemas. Ainda na mesma cena, há um escrivão datilografando em uma ruidosa máquina de escrever. O som da máquina é acionado pelos alto-falantes da parte superior direita da sala, acompanhando a posição do personagem na cena em relação a Albert e também a composição do enquadramento (fig. 2).



Fig. 2 – Albert na delegacia marroquina em *Nos Vemos no Paraíso*.
Fonte: *Nos vemos no paraíso*, 2017.

O ruído se mantém por uma grande parte do diálogo entre Albert e o policial, sempre mudando a espacialização sonora a partir do enquadramento, como se os olhos e os ouvidos do espectador se colocassem no lugar da câmera e do microfone – o que faz com que acústica visualizada pareça tentar unir os pontos de escuta subjetivo e espacial.

Na cena seguinte, somos levados pela câmera a acompanhar um soldado e um cachorro na trincheira. O som preenche a cena fazendo o mesmo movimento – o ruído de suas botas, pisando em pedaços de madeira no chão, vão do fundo à frente da sala, na parte superior central. Há também, nas caixas ao fundo, uma faixa musical extradiegética ao piano e, por trás da tela, a narração de Albert, que começa logo após um *close* dele na trincheira. O soldado entra em um quarto escuro escavado na terra e estende um bilhete para o tenente Pradelle, o antagonista das personagens

principais do filme, anunciado pela narração de Albert como alguém “que gostava da guerra” e que “nos dava mais medo do que os alemães”. O som fica apenas nas caixas ao fundo, como se estivesse distante, tratando-se de ruídos de passos e objetos em meio à guerra. Quando a personagem amassa o bilhete se inicia uma percussão leve de tímpanos, executada apenas pelas caixas de som na parte superior da tela, como se o som estivesse partindo de dentro dela, o que traz uma atmosfera intimista para a cena, junto ao espectador. O som é cada vez mais amplificado e aos tímpanos se acrescentam violinos nervosos, localizando o potencial explosivo do bilhete, que anunciava o armistício e, dessa forma, o fim dos esquemas ilegais que o tenente só poderia realizar durante aquele conflito. Ele sai do lugar escuro para andar entre seus comandados na trincheira, acompanhado musicalmente apenas pelos tímpanos, que modulam a expectativa dos ouvintes sobre a sua reação ao bilhete. Mantendo a tensão anterior, a música antecipa que a resolução ainda está longe, o que é confirmado, pois Pradelle resolve ignorar as ordens de depor as armas, não avisa seus subordinados, e continua a agir como se a guerra ainda estivesse acontecendo. Ele então ordena que dois soldados façam um reconhecimento perto das linhas inimigas, para serem quase imediatamente mortos por disparos acusmáticos, fazendo com que o tenente ordenasse um ataque que causou uma resposta imediata dos alemães por meio de bombas.

O som texturizado e complexo da subsequente cena de batalha contrasta vivamente com o início do filme, construído sonoramente de modo mais simples. Primeiramente o ponto de escuta espacial se sobressai, mesmo que a câmera fique com Albert e Édouard. Quando o ataque de bombas começa, o som faz a seguinte movimentação: de trás para frente superior, direita para esquerda, e logo depois em todas as caixas na parte superior, envolvendo toda a sala. Parece se tratar aqui de envolver o espectador na cena junto aos personagens através dos pontos de escuta subjetivo e espacial, concomitantemente, dando a impressão de que a pessoa em sua cadeira no cinema seria um terceiro soldado a ser atacado e encurralado, sem qualquer possibilidade de fuga. Os zumbidos das balas, explosões e a terra subindo e caindo que vemos na tela parecem ser quase sempre ancorados pela imagem, embora se movimentem entre as caixas ao nosso redor.

Contudo, quando um obus explode perto de Albert e ele cai, os sons são abafados, nos colocando imediatamente no ponto de escuta dele, posto que tem sua audição danificada pela explosão, até que o som de outro obus caindo perto de dois corpos nos remete de volta à batalha, de forma

pouco “realista”, pois não é possível recobrir tão rapidamente a escuta normal nessa situação. Albert descobre então que aqueles eram os corpos dos dois soldados que foram mandados na frente para fazer o reconhecimento suicida, cena presenciada por ele e por nós. Ele constata que os soldados franceses foram mortos pelas costas, e no mesmo momento a narração nos conta que o assassino é Pradelle, algo que nos é confirmado quando este começa a atirar em Albert, ao perceber que seu segredo foi revelado. Ao fugir de Pradelle, Albert cai em um buraco e começa a afundar e ser coberto pela areia até ser enterrado vivo junto a um cavalo. Novamente, ficamos presos com ele por causa do escurecimento da imagem e a substituição quase completa do som da batalha pelo som da areia caindo sobre ele e de suas tentativas de respirar debaixo da terra, colocando o nariz dentro da boca do cavalo, até ele ser salvo por Édouard, o outro protagonista, que o puxa para fora do buraco, fazendo os sons da batalha retornarem novamente. Essa configuração evidencia que se trata de uma sequência crucial para a narrativa, tendo em vista que os personagens se encontram na mesma situação de encurralamento – o que culmina no momento seguinte, após Albert ser salvo por Édouard, quando este é atingido e tem seu rosto desfigurado. Quando Albert o vê ferido daquela maneira, uma música suave e triste de uma clarineta se destaca, enquanto os sons da batalha ficam em segundo plano e a voz de Albert pedindo socorro também é ouvida claramente. Aqui, o ponto de escuta de Albert é mixado com a música extradiegética, que apela unicamente para o ouvido genérico do espectador, enquanto que o abafamento dos sons ambientes nos coloca na audição seletiva de Albert.

Ao final dessa sequência dos ataques na trincheira, o tenente mata um soldado alemão com um tiro na cabeça. O som da bala acompanha seu movimento, de frente para trás, na parte superior da sala. Assim, o ponto de escuta se torna também subjetivo, para o espectador, como se estivesse atrás do soldado, olhando de frente para o tenente. A acusmática visualizada, que acompanha os movimentos de câmera revelando a fonte sonora, ocorre em várias outras cenas, como o carrinho da enfermeira ou o carro que chega ao cemitério militar. Esse arranjo audiovisual geralmente faz coincidir os pontos de escuta e pontos de vista apresentados para o espectador, dando-lhe a impressão que seu olhar é o causador dos eventos. O ponto de escuta espacial foi usado para ambientar a cena, mas o ponto de escuta subjetivo é mixado a ele, uma vez que é por meio do som que o espectador parece acompanhar, literalmente, o soldado Albert em sua luta contra o tenente Pradelle e seu salvamento da morte certa por Édouard.

Na cena em que Albert chega à casa do pai de Édouard e toca a campainha, a vibração do som agudo é sentida em toda a sala. A personagem se sobressalta com esse som, assim como as pessoas que estão na sala de cinema, ressaltando o caráter deliberado da espacialização sonora, graças à constituição do ponto de escuta espacial por meio da mixagem e da montagem, que faz vibrar por todo o lugar onde o espectador está, assustando a todos e tirando as pessoas da confortável posição em que se encontram – efeito geralmente explorado em filmes de terror.

Ao final do filme, na cena da festa no hotel, o som *in* acompanha a direção dos músicos: ele vai se aproximando (como se fizesse um equivalente ao imagético *zoom in*) da fileira de músicos, regidos por Édouard. Trata-se de um nítido exemplo da potencialidade do Dolby evidenciada por Chion (2013), da justaposição de ruídos, diálogos, além da música, que permite a nossos ouvidos diferenciar todos eles. Em outra sequência, a da morte do tenente Pradelle em uma obra, afogado em uma torrente de areia, o som granuloso é ouvido a partir das caixas superiores e somente depois ecoa para os lados. A intenção é fazer o público se colocar no ponto de escuta da própria personagem “ouvindo” sua morte, por meio dos grãos cobrindo seu corpo e a sufocando, mais uma vez evocando sensações construídas em filmes de terror. A cena e o som evocam a quase-morte de Albert na batalha inicial, embora na morte de Pradelle haja apenas um ou outro plano do que seria o ponto de vista do tenente a ver Albert acima, mas nunca a imagem nos coloca dentro do buraco junto com Pradelle, como na primeira cena, em que somos “enterrados” visualmente e sonoramente com Albert.

Por fim, a cena mais relevante a partir do ponto de escuta e da espacialização sonora é a do suicídio de Édouard. Uma música calma de piano toca ao fundo, ao mesmo tempo em que se vê o pai da personagem falando algo que não podemos ouvir. A queda de Édouard também é silenciada embora dois acordes do piano ainda soem. Quando ele quase chegando ao chão, há um corte para o posto policial do início do filme e um barulho de vento na parte direita da sala de cinema, seguido por uma porta batendo, que simula o som da queda, de forma bem rápida. Um policial levanta e fecha a porta. A compreensão da cena se dá pela forma como ela é construída e por sua espacialização sonora.

A música calma ao fundo torna o silêncio entre Édouard e seu pai mais agonizante, enquanto (provavelmente) o pai implora para o filho não pular da sacada. Vemos o pai abrir a boca, mas a falta do som dessa fala nos coloca no ponto de escuta subjetivo de Édouard, que não quer mais ouvir ninguém. Ele, que já havia perdido sua voz, ou sua capacidade de se comunicar através da fala com outras pessoas, deixa que a dor o faça perder também sua audição. Vemos ele cair, mas não chegar ao chão, pois o corte da imagem não permite, mas o percebemos pelo som que invade a próxima cena, do vento batendo à porta. O som em questão não apenas remete à morte do personagem, como pode também indicar, de alguma forma, sua presença na cena em que Albert está contando o fim de sua história.

O filme de Dupontel não escapa à lógica de deixar as vozes dos personagens principais nas caixas frontais, atrás da tela, deixando apenas as vozes que compõem o arranjo audiovisual das cenas de guerra e da cena da festa no hotel passarem para as outras caixas dispostas na sala de cinema, além dos efeitos sonoros e música.

Considerações finais

A partir das questões aqui levantadas foi possível constatar que a experiência de se assistir a um filme em uma sala equipada com esses sistemas expande a experiência do público, tornando-a mais concreta e complexa, o que é auxiliado pelo fato dos alto-falantes do Atmos reproduzirem um leque sonoro mais amplo (CARREIRO, 2019). O teórico Thomas Elsaesser – que nos apresentou uma promissora teoria de cinema baseada nos sentidos e infelizmente faleceu no final de 2019 – e seu colega Malte Haneger nos lembraram que a sala de cinema, que antes era apenas um lugar de isolamento de sentidos para um espectador passivo, passou definitivamente a fazer parte de toda a experiência de se assistir a um filme. Eles citam Flückiger, para quem a tridimensionalidade sonora poderia suspender a função de embasar a orientação espacial do espectador, objetivo que, anteriormente, para ela seria transparente, pelo fato do som sair de trás da tela de forma “coerente” (FLÜCKIGER *apud* ELSAESSER; HAGENER, 2015), nos lembrando da observação anterior de Smith. Vimos que os sistemas tridimensionais podem amplificar essa sensação de coerência, mas também

nos desorientar significativamente. As sensações uterinas de “imersão e proteção” são identificadas por Elsaesser como referências inconscientes para nossas sensações dentro do cubo preto, embora seja também no útero que podemos nos sentir indefesos ou assustados por sons ameaçadores dos quais não podemos identificar a fonte (ELSAESSER; HAGENER, 2015). A imagem nos situa no “ouvido” que estamos percebendo, pois sempre enquadra o olhar do espectador. O som expande ainda mais a nossa percepção no ultracampo, mas a imagem sempre a enclausura, como observou Comolli (2008, p. 139).

Em relação às questões propostas anteriormente (VIDIGAL; NOVAIS, 2014), foi possível constatar que os realizadores se apropriaram da espacialidade tridimensional do som para tornar os pontos de escuta em comum entre espectadores e personagens mais convincentes, na ficção e agora também no documentário. Isso não é algo alcançável sem planejamento e execução precisa, pois imagem e som nos chegam por meio de tecnologias distintas, respectivamente o projetor e os alto-falantes, que precisam ser trabalhados de uma determinada maneira para diminuir ao máximo essa distinção, para além da mera sincronização. Por meio deste trabalho, ora o espectador assume o lugar de uma testemunha auditiva invisível, que participa das situações junto as demais personagens, ora ele é colocado na pele de uma personagem, que é atingida por determinados elementos, como os sons aquáticos das ondas gigantes singradas por Bethany Hamilton, ou os sons granulados na quase morte de Albért e, mais tarde, na morte do tenente Pradelle. Esses elementos são hoje chamados de “objetos sonoros”, sons construídos pela interação entre o *sound designer*, o diretor, o produtor, o sonoplasta, o mixador, o editor de som e outros profissionais.

No caso da cena final de Édouard, a sobreposição do ponto de escuta subjetivo com o espacial faz com que se compreenda o lugar do personagem dentro da cena da forma mais próxima daquela desejada pelo diretor e sua equipe (e pelos pesquisadores que criaram o sistema de som). Tal composição faz com que o espectador reverbere e incorpore sonoramente – e não apenas perceba – o momento em especial da personagem na narrativa, podendo também recriar a expectativa de veracidade nos documentários, fazendo com que a adição de música e efeitos sonoros se torne menos problemática para o espectador. No entanto, como bem notaram Elsaesser e Hagener, a tensão entre a imagem bidimensional e o som tridimensional, entre superfície e espaço, torna difícil saber se tal experiência acontece “dentro” ou “fora” do corpo, pois ele reverbera juntamente

com os objetos sonoros externos aos diversos "ouvidos" envolvidos, impactando "a construção da subjetividade e da autopresença corporal dos espectadores" (ELSAESSER; HAGENER, 2015, p. 140), por meio de uma ligação física perceptível, por exemplo, na pressão sonora dos sons graves sobre nossos corpos, usados para empoderar ainda mais as adamastoras ondas marinhas e a surfista que as enfrenta. Isso acontece também porque sistemas como o Dolby fazem com que "independentemente de onde se senta e em que ângulo em relação à tela, o som em combinação com nosso senso acústico nos dá a impressão de que estamos posicionados centralmente" (ELSAESSER; HAGENER, 2015, p. 146).

A percepção da recepção, condicionada por modalidades artísticas anteriores (ALTMAN, 1992), apenas começou a ser transformada, pois, com o advento do Atmos (e sistemas semelhantes), o ponto de escuta espacial pode ser tão identificável quanto o subjetivo, mas o que podemos chamar de "estética do envelopamento" ainda tem um longo caminho a ser trabalhada pelos realizadores, para se valerem do alto potencial expressivo e criativo dos sistemas tridimensionais de som e um caminho ainda mais árduo a ser trilhado pelos que se dedicam aos estudos de cinema, que precisarão estar cada vez mais atentos e sensíveis para as implicações teóricas e estéticas das interações entre som e imagem, entre a poética e a técnica, no cinema contemporâneo.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, Rick. Sound Space. *In: _____*. (Org.) **Sound Theory/Sound Practice**. London: Routledge, 1992. p. 46-64
- AUDIOMEDIA International. Ink Production brings Dolby Atmos to France. 14 maio 2013. Disponível em: <<https://www.audiomediainternacional.com/2013/05/14/ink-production-brings-dolby-atmos-to-france/>>. Acesso em: 15 out. 2019.
- BETHANY Hamilton: sem limites. Director: Aaron Lieber. Estados Unidos: Entertainment Studios Motion Pictures/Netflix, 2019. 01 arquivo digital (100 min.), colorido.
- CARREIRO, Rodrigo. **A pós-produção de som no audiovisual brasileiro**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2019. Disponível em: <https://www.academia.edu/39198372/A_p%C3%B3s-produ%C3%A7%C3%A3o_de_som_no_audiovisual_brasileiro_ebook_PDF_>. Acesso em: 6 fev. 2020.
- CARREIRO, Rodrigo; OPOLSKI, Débora (Org.). **O som do filme: uma introdução**. Curitiba: Editora UFPR, 2018.
- CHION, Michel. **Film, a Sound Art**. New York: Columbia University Press, 2009.
- CHION, Michel. **A audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.
- CHION, Michel. Silence in the Loudspeakers, Or – Why, With Dolby Sound in Films, It is the Film Which Is Listening To Us! *In: SIDER, L.; FREEMAN, D.; SIDER, J. (Ed.)*. **Soundscape: The School of Sound Lectures 1998-2001**. London & New York: Wallflower Press, 2003. p. 150-154.
- COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- CONTATOS imediatos do terceiro grau. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Columbia Pictures/EMI Films Ltd., 1977. 01 DVD, (135 min), colorido.
- CONTRA a maré. Direção: Christophe Offenstein. França/Bélgica/Espanha: Gaumont, Films du Cap, Les, Scope Pictures, 2013. 1 DVD (101 min), color.
- DOANE, Mary Ann. Ideology and the practice of sound editing and mixing. *In: BELTON, John; WEIS, Elizabeth (Ed.)*. **Film Sound: Theory and practice**. Nova York, Columbia University Press, 1985. p. 54-62.
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Film Theory: An Introduction through the Senses**. Londres: Routledge, 2015.

FLÜCKIGER, Barbara. *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*, Zürcher Filmstudien 6 Marburg: Schüren, 2001 apud ELSAESSER, Thomas e HGENER, Malte. *Film Theory: An Introduction through the Senses*. Londres: Routledge, 2015

GUERRA NAS ESTRELAS. Direção: George Lucas. Estados Unidos: Lucasfilm/Twentieth Century Fox, 1977. 01 DVD, (121 min.), colorido.

LARANJA MECÂNICA. Direção: Stanley Kubrick. Estados Unidos: Warner Bros., 1971. 01 DVD (136 min.), colorido.

LISTEN TO BRITAIN. Direção: Humphrey Jennings, Reino Unido: Crown Film Unit, 1942. Película (20 min.), preto e branco.

NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA. Direção: Woody Allen. Estados Unidos: Jack Rollins & Charles H. Joffe Productions, 1978. 01 DVD (93 min.), colorido.

NOS VEMOS NO PARAÍSO. Direção: Albert Dupontel. França/Canadá: Stadenn Prod, Manchester Films, Gaumont, 2017. 1 DVD (117 min), colorido.

KERINS, Mark. **Beyond Dolby (Stereo): Cinema in the Digital Sound Age**. Bloomington: Indiana University press, 2011.

KERINS, Mark. Home Theater(s): technology, culture and style. In: MERA, Miguel, Sadoff, Ronald; Winters, Ben (Ed.). **The Routledge Companion to Screen Music and Sound**. London: Routledge, 2017. p. 388-399.

PANTERA NEGRA. Direção: Ryan Coogler. Estados Unido: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018. 01 DVD (134 min), colorido.

RORABACK, Dick. Sounding Out Ray Dolby: Inventor of Revolutionary Noise-Reduction System Has Made Money the Old-Fashioned Way. **Los Angeles Times**, 29 nov. 1988, Disponível em: <<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1988-01-29-vw-26284-story.html>>. Acesso em: 11 fev. 2020.

SCHAEFFER, Pierre. **Traité des objets musicaux**: essai interdisciplines. Paris: Éditions du Seuil, 1966.

SCORPIO RISING. Direção: Kenneth Anger. Estados Unidos, produção independente, 1964. 01 vídeo (30min.), colorido.

STEFANONI, Rosana. Do silencioso ao sonoro 3D: breve reflexão sobre público e indústria cinematográfica. **Revista de Estudos Sobre Práticas de Recepção a Produtos Midiáticos**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 96-104, 2012.

SMITH, Jeff. The sound of intensified continuity. In: RICHARDSON, John; GORBMAN, Claudia; VERNALLIS, Carol. (Ed.). **The Oxford Handbook of New Audiovisual Aesthetics**. New York: Oxford University Press, 2013a. p. 331-356.

VIDIGAL, Leonardo Alvares; NOVAIS, Marina de Moraes. **Ponto de escuta e tridimensionalidade sonora na ficção e no documentário: Para uma estética do envelopamento no cinema contemporâneo**. **PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**. v.10, n.19: mai.2020 Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

SMITH, Jeff. **Atmos, all around**: A guest post by Jeff Smith. Maio, 2013b. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2013/05/01/atmos-all-around-a-guest-post-by-jeff-smith/>>. Acesso em: 3 out. 2015.

VALENTE. Direção: Mark Andrews, Brenda Chapman e Steve Purcell. Estados Unidos, Reino Unido: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios, 2012. 1 DVD (93 min), color.

VIDIGAL, Leonardo Alvares. Algumas considerações sobre a música nos filmes de Jean Rouch. **Devires**- Revista de Cinema e Humanidades. Belo Horizonte, Vol.6, N.2. Pag. 46-61 Jul/Dez, 2009.

VIDIGAL, Leonardo Alvares. Música Popular e Endoclipe nas Séries Musicais **Televisivas**: Reggae e Deslocamento Territorial em Baila Caribe. Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Música Popular. 4., São Paulo, 2012. **Anais...** MUSICOM. USP, 2012.

VIDIGAL, Leonardo Alvares. Pontos de escuta e arranjos audiovisuais na ficção e no documentário. In: MOURÃO, Maria Dora Genis *et al* (Org.). **Estudos de Cinema Audiovisual – Socine**: Anais de textos completos. São Paulo: Socine, 2013. p. 292-300.

VIDIGAL, Leonardo A. e PIERRY, Marcos. Scorpio Rising: pontos de escuta e a ascensão da música popular no cinema. **Contemporânea**: comunicação e cultura. Salvador, V.12, N.02, p. 370-391, 2014

VIDIGAL, Leonardo Alvares; NOVAIS, Marina de Morais Faria. A audição no cinema: ponto de escuta, Dolby e a terceira dimensão do som. XVII Encontro Socine: A sobrevivência das imagens. Palhoça (SC), out. de 2013. **Estudos de Cinema Audiovisual – Socine**: Anais de textos completos. São Paulo: Socine, 2014, p. 402-410.

NOTAS

- 1 Trata-se do encontro da Socine – Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema.
- 2 A atitude normal da escuta, entendida como “prestar ouvidos”, ouvir de forma ativa, seria “causal”, isto é, procurando pela fonte sonora (SCHAEFFER, 1966).
- 3 Após o falecimento de Ray Dolby em 2013, aos 80 anos, a família doou boa parte da fortuna acumulada por ele ao laboratório Cavendish, da Universidade de Cambridge, Inglaterra, onde ele aprendeu muito sobre o trabalho laboratorial cotidiano.
- 4 Para compreender melhor a evolução de tais formatos, podemos indicar o artigo “A audição no cinema: ponto de escuta, Dolby e a terceira dimensão do som” (VIDIGAL; NOVAIS, 2014) e o livro *O som do filme* (2018), do Seminário Temático da Socine: “Estilo e Som no Audiovisual”, assim como o livro publicado pelo seminário, que tem o mesmo nome (2018).

Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana

Textile textualities and new-old conceptions of memory in Latin American Art

Textualidades textiles y nuevas-antiguas concepciones de la memoria en el Arte Latinoamericano

Natália Rezende Oliveira

Artista e pesquisadora. Doutoranda em Artes Plásticas, Visuais e Interartes pelo PPGArtes da EBA/UFMG, bolsista CAPES/PROEX. Instituição: Universidade Federal de Minas Gerais
E-mail: natalia.rzd@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4751-4338>

RESUMO:

Neste artigo, pretendo apresentar algumas das aproximações linguísticas, históricas e metafóricas entre os meios têxteis e a criação de narrativas, aproximações estas que serão apropriadas e ressignificadas por artistas mulheres situadas na América Latina enquanto estratégias de rememoração e reinvenção de suas próprias histórias. A partir de conceitos como a textualidade têxtil em José Sánchez-Parga, interculturalidade em Silvia Rivera Cusicanqui e tensionamentos da arte nas concepções indígenas e ocidentais, proponho uma discussão acerca da porosidade e do movimento enquanto potências textuais do tecido tal como se apresenta na arte contemporânea.

Palavras-chave: *Têxteis. Memória. Narrativa.*

ABSTRACT:

In this article, I intend to present some of the linguistic, historical and metaphorical approaches between the textile media and the creation of narratives, approaches that will

be appropriated and re-signified by women artists located in Latin America as strategies of remembrance and reinvention of their own histories. Working with concepts such as textile textuality in José Sánchez-Parga, interculturality in Silvia Rivera Cusicanqui and tensions about art in indigenous and western conceptions, I propose a discussion about porosity and movement as the textile textuality powers within contemporary art.

Keywords: *Textiles. Memory. Narrative.*

RESUMEN:

En este artículo, tengo la intención de presentar algunas de las aproximaciones lingüísticas, históricas y metafóricas entre los medios textiles y la creación de narrativas, aproximaciones que serán apropiadas y representadas por mujeres artistas ubicadas en América Latina como estrategias de recuerdo y reinención de sus propias historias. Basado en conceptos como la textualidad textil en José Sánchez-Parga, la interculturalidad en Silvia Rivera Cusicanqui y las tensiones entre el arte en las concepciones indígenas y occidentales, propongo una discusión sobre la porosidad y el movimiento como potencias textuales del tejido tal como se presenta en el arte contemporáneo.

Palabras clave: *Textiles. Memoria. Narrativa.*

Artigo recebido em: 14/10/2019
Artigo aprovado em: 28/02/2020

A linha positiviza a ausência, é sempre afirmativa.
Edith Derdyk

Esta terra foi mexicana uma vez foi indígena sempre e é. E será novamente.
Gloria Anzaldúa

1 Introdução

Há uma multiplicidade de fontes que apresentam distintas abordagens históricas acerca da inserção das materialidades e procedimentos têxteis no campo de investigação das artes visuais, deslocados de seu lugar nas artes menores ou ofícios, tal como fora compreendido pelas narrativas históricas do ocidente até meados do século XX. Em uma mirada mais recente para essas narrativas, é possível observar na atuação de artistas como Gunta Stölzl e Anni Albers, nos ateliês de tapeçaria da Bauhaus (Alemanha) dos anos 1920 e 1930, e referências posteriores como Sheila Hicks, Lenore Tawney, Louise Bourgeois, Magdalena Abakanowicz e Jean Lurçat, em meados dos anos 1970 e 1980, viradas acerca da recepção de tais linguagens. Acompanhando as transformações que o próprio campo da arte experimentava com a inserção das novas tendências do modernismo, no primeiro momento, e as experimentações de corpo e influências de movimentos sociais na produção artística e teórica da arte no segundo momento (o próprio feminismo e a retomada das materialidades têxteis associada ao engajamento político de artistas mulheres nos Estados Unidos e Europa, em meados de 1970, é um dos exemplos de abordagem em que tais materialidades são reconhecidas como provocadoras de tensionamentos à historiografia tradicional da arte).

Para as culturas ameríndias, entretanto, se a produção visual fora compreendida sob o olhar do ocidente como não sendo artística, uma vez que o conceito eurocêntrico de arte tal como forjado no Renascimento se distinguiu das relações ritualísticas e utilitárias dos objetos e ações desenvolvidas pelas diferentes culturas, contemporaneamente essa compreensão já deveria ter sido completamente dissolvida, já que parte dos pressupostos da arte contemporânea, como resultado das rupturas e criação de outras narrativas ao longo dos movimentos de vanguarda, reside justamente na expansão de sua definição a partir de uma abertura dos critérios preestabelecidos por sua história hegemônica. Porém, como observa a antropóloga Els Lagrou (LAGROU; PIMENTEL;

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana.*

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

QUINTAL, 2009, p. 15), citando Lévi-Strauss, a principal diferença entre a arte “acadêmica” e a arte “primitiva”, nos termos que a autora usa, ainda não fora rompida: trata-se da profunda separação entre a arte e o seu público, que seria uma das fontes da dificuldade em apreender uma produção visual e performativa ou, simplesmente, artística, das quais todos os corpos sociais fazem parte e são transformados a partir de uma relação de vida com as “coisas”.¹

A proposta deste artigo é conduzir uma leitura acerca das interseções entre a textualidade e as artes têxteis, tendo como ponto de partida as culturas ameríndias e andinas ressignificadas em obras de artistas latino-americanas como Cecilia Vicuña (Chile), Olga de Amaral (Colômbia), Marlene Trindade (Brasil) e Tanya Aguiñiga (México) para pensar suas estratégias na construção de narrativas de memória e no reativamento da potência textual de tais materialidades e técnicas. A partir das noções de textualidade têxtil e escrita incorporada observadas na obra de José Sánchez-Parga, da interculturalidade *ch'ixi* em Silvia Rivera Cusicanqui e seus entrelaçamentos com a questão da origem, do antimonumento e da performatividade da linguagem em teóricas e teóricos do campo da antropologia e das artes, tentarei desenhar uma compreensão acerca da geração de novas-velhas concepções de memória elaboradas nas obras aqui apresentadas, que se nutrem de antigos ofícios e artifícios relativos às tradições culturais e artísticas do tecido articuladas a questões sócio-políticas contemporâneas, tangentes às vivências e contextos particulares de cada artista. Reproduzindo o movimento circular característico dos arquétipos e mitologias do tecido (DURAND, 2002, p. 321), a conexão entre temporalidades e espacialidades distintas será um dos pontos fundamentais a serem levantados a fim de elucidar a forma como proponho a compreensão dos gestos das artistas, que nos apresentarão, por fim, reflexões acerca dos movimentos do corpo e da imaginação como forças motrizes da memória inscrita no tecido.

2 Um corpo para a memória

Em 1804, o tear mecânico *Jaquard*, desenvolvido na França industrial a partir do modelo de cartões perfurados utilizados no século anterior, transformaria a produção, registro e armazenamento da informação através da viabilização dos sistemas eletrônicos que viriam a calhar, por sua vez, no

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

desenvolvimento da computação e, mais tarde, da internet, inserindo-nos numa rede-teia (*web*) que ressignificaria por completo a maneira como compreendemos, modificamos e organizamos nossa linguagem, comunicação e memória. A sofisticação desses dispositivos tem raiz direta nos fazeres manuais e parece-me preservar uma certa metodologia ritualística/simbólica do têxtil, desde sua remota origem contada na narrativa antropológica ocidental até seu desenvolvimento técnico através dos tempos, acompanhando a própria transformação das atividades humanas. No pensamento andino, localização de origem da maior parte das artistas com as quais trabalharei neste artigo, os instrumentos mnemônicos que partem de uma construção atrelada ao fio – as tapeçarias e artefatos pré-colombianos como vestimentas cerimoniais, totens, objetos de fibras e os *kipus* Incas – datam das origens mesmas do surgimento das comunidades, tornando a trama têxtil um dos elementos práticos e metafóricos da formação de nossa consciência histórica não apenas associada ao crescimento técnico da sociedade, mas também ao reconhecimento humano de sua potência de criar e transmitir narrativas ao longo de diferentes tempos e espaços.

A expressão “textualidade têxtil”, utilizada no livro *Textos Textiles en la tradición cultural andina* (1995) de José Sánchez-Parga, exemplifica a relação intrínseca entre o texto e o tecido a partir do estudo de uma série de tapeçarias produzidas pela etnia *Guayaki*, que para além desse contexto cultural e geográfico pode ser observada também nas línguas latinas que apresentam o mesmo radical para as palavras tecer e texto: *texere* (CUNHA, 2007, p. 626). Segundo Sánchez-Parga, a “escrita” inaugurada nos tecidos não se restringe à função de expressar a linguagem cultural e simbólica, mas trata-se também da possibilidade de construção da própria narrativa histórica da sociedade sobre si mesma:

(...) esta escritura textil no agota el sentido de su mensaje a la función expresiva y comunicativa, sino que tiene un carácter normativo, en la medida que enuncia una idea/ideal que la sociedad reproduce de sí misma, tendiente a imprimir y codificar los comportamientos culturales (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 8).²

Numa breve introdução de como a escrita surge atrelada ao corpo, o autor fundamenta essa aproximação através da observação de marcas e cicatrizes realizadas em determinados ritos de passagem, desenvolvendo o que seria uma relação de inscrição e suporte entre ambos, sendo a pele o primeiro tecido passível de receber e carregar as grafias sociais preservando a singularidade

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

anatômica de cada membro. Sánchez-Parga prossegue em seu raciocínio afirmando que “En estos grupos sin escritura el cuerpo aparece como texto de un discurso gráfico (...)” (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 8), conferindo à escrita corporal duas características fundamentais: primeiro, a de que o poder da escrita não se constitui de um corpo autônomo, dissociado e independente da sociedade em que se realiza, como será esclarecido mais adiante, e segundo, de que a escrita corporal iguala hierarquicamente a todos os membros do grupo, “ya que todos son portadores del mismo mensaje” (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 9). A escrita atrelada ao corpo se torna, então, fator de reconhecimento e pertencimento social, atribuindo uma dimensão ética ao gesto escritural e à textualidade das fibras e peles. Ao passo que suas formas de realização se modificam,³ continua o autor, tornam-se gradativamente dissociadas do corpo para se valer de suportes como os objetos e monumentos gráficos, rompendo profundamente sua conexão com o corpo social e passando a exercer certo poder de regulamentação sobre os corpos:

La escritura sobre la sociedad deja de estar “incorporada” a esta; ya no es la escritura de la sociedad sobre si misma sino de los poderes políticos o religiosos que desde su interior se vuelven autónomos. La mayor autonomía escritural de los textos comporta su desanatomización o descorporalidad (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 9).

O autor prossegue, em seu livro, afirmando que os têxteis estariam localizados no intermédio deste processo de desenvolvimento da escrita incorporada para a escrita separada do corpo (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 10), uma vez que, ainda que sejam objetos externos, manteriam uma relação direta com o corpo especialmente no caso dos adornos e vestimentas, sendo elementos fundamentais na composição de determinados ritos e procedimentos da vida comum. Segundo a antropóloga Denise Y. Arnold (2019, p. 50), nos Andes contemporâneos o tecido é compreendido pelas tecelãs e tecelões como uma entidade, uma pessoa que faz parte do grupo social com um corpo e vida própria, reforçando a relação corporal da textualidade têxtil tal como apontada por Sánchez-Parga. Por outro lado, é preciso recordar que também a vida do tecido – e do texto – altera a configuração do corpo humano, como explica Els Lagrou acerca de algumas culturas indígenas da América: “(...) artefatos são como corpos e corpos são como artefatos. Na medida em que a etnologia começa a dar mais atenção ao mundo artefactual que acompanha a fabricação do corpo ameríndio, a própria noção de corpo pode ser redefinida” (LAGROU; PIMENTEL; QUINTAL, 2009, p. 39).

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

A memória em si é compreendida por Sánchez-Parga (1995, p. 9) como a subtração do esquecimento, representando a ideia de continuidade e resistência ao inevitável apagamento do tempo, “(...) um processo aberto de reinterpretação do passado, que desfaz e refaz seus nós, para que se ensaiem novamente os acontecimentos e as compreensões” (RICHARD, 2002, p. 77). Dessa forma, uma das potências dos corpos têxteis e sua textualidade seria a de carregar em sua pele, superfície e entranhas de fibras, a memória social elaborada junto do corpo de seu grupo para ser recontada continuamente através dos tempos, conforme explica:

(...) sus elaboraciones figurativas y configuraciones cromáticas, las cuales sin poseer todavía una elaboración pictográfica o ideogramática, como podría ser el caso de las “escrituras” aztecas y mayas (o la pictografía de los cuna venezolanos), no solo traducen un sistema de concepciones (ecológicas, sociológicas, religioso-rituales) sino también transmiten su memoria, en cuanto reproducción normativa de los discursos de una sócio-cultura sobre si misma (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 10).

Não só nas tapeçarias *Guayaki*, mas em múltiplas etnias e comunidades, os têxteis surgem como suportes de narrativas em diferentes graus de aproximação com a textualidade. Entretanto, a despeito de tal exposição ontológica do que podemos compreender como uma forma de escrita na perspectiva têxtil andina, Sánchez-Parga (1995, p. 11) nos recorda de que sua história não resume a origem da escrita em termos mais amplos, já que esta teria (se) desenvolvido (em) diferentes métodos nos diversos contextos culturais e espaço-temporais do mundo e, paralelamente, o mesmo raciocínio é aplicado na tentativa de construir uma espécie de gênese ou definição universal e imutável da prática artística desde os primórdios da vida humana. Contudo, ao fim da introdução de seu livro, o autor ressalta haver uma curiosa aproximação funcional entre a escrita da memória e a prática artística: “(...) el tejido andino con todos sus usos, funciones rituales y simbólicas, posee un carácter artístico, cuya expresividad en sociedades no gráficas adquiere un carácter comunicacional y de estereotipación de mensajes muy acusado” (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 11). É, portanto, essa relação tecida entre memória, imaginação e imagem, arte e narrativa têxtil que identificarei na observação das obras que se seguem, cada qual compreendendo a potência textual dos têxteis de distintas maneiras.

3 Nó, tecitura, oralidade

Na obra da artista chilena Cecilia Vicuña (1948), os elementos de narrativa relativos ao tecido no contexto andino são apropriados e ressignificados, ou seja, tornam-se atualizados pela artista em diferentes proposições. Suas obras poderiam ser organizadas em conjuntos híbridos que transitam pela arte *precario*, categoria criada por ela para se referir aos trabalhos que se atentam à condição processual dos materiais e à ideia de prece (observando a etimologia da palavra, que tem origem no latim *precario*); a recorrente menção à estrutura linear dos *kipus* Incas;⁴ as performances de poesia falada e as produções audiovisuais que correspondem à criação de documentários, obras em vídeo e registros de performances. Todas as linguagens e suportes artísticos têm em comum sua experiência com a multiplicidade das formas têxteis, que também são compreendidas pela artista numa relação de equivalência com a própria língua. Para fundamentar sua proposta, Vicuña vai buscar no quéchua⁵ e nas línguas dos países nos quais realiza suas performances, aproximações culturais e possibilidades de criar narrativas através da textualidade da fibra têxtil. Desfazer a palavra numa investigação etimológica, gesto comum em suas obras visuais e literárias, é para a artista como o movimento de desfilar uma linha para entrar em contato com as micro partículas que a compõem: entender sua composição é desvendar a narrativa que carrega para além dos tempos e os significados que pode provocar no momento de agora, criando desvios e passagens que resultarão em outros tipos de experiência para a criação de imagens e textualidades da memória.

Nos livros publicados no início de seu percurso artístico, tal como *Saborami* (Beau Geste Press, 1973), Vicuña escreve de maneira emocionada sobre a felicidade de um Chile que se desenhava sob a perspectiva socialista de Salvador Allende, sentimentos que são duramente desmantelados a partir do golpe de Estado e instauração do governo militar de Augusto Pinochet (1973). Nesse sentido, a artista, que naquele momento se encontrava na Inglaterra, opta pelo autoexílio, mantendo-se fora do Chile e no permanente trânsito que determinaria o movimento como um dos métodos fundamentais de seu processo de trabalho. Apesar da distância geográfica, suas experimentações com os *kipus* em Londres e nos demais países em que viveu expressavam o desejo de se conectar à cultura indígena dos Andes e aos movimentos artísticos e populares de resistência chilena à ditadura militar, tornando-se cocriadora do grupo *Artists For Democracy* no ano de 1974. Desde então,

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Vicuña passa a realizar obras que narram a tentativa de tecer uma memória que pudesse atravessar as frágeis películas do espaço e tempo, capazes de conectar diretamente a funcionalidade de um artefato ancestral às questões políticas do mundo contemporâneo ao abordar não só a tensa situação política do Chile e as consequências da colonização na América Latina, mas também as questões ambientais, os conflitos de território e as imigrações a nível mundial para citar algumas delas.

Esse extenso volume de memórias narradas pela artista se caracteriza, principalmente, por evocar o corpo social contra o poder institucionalizado, confluyente com o movimento de reavivar a interseção entre o texto e o corpo da comunidade tal como proposto por Sanchez-Parga, elaborando um tecido mnemônico que se forma de linhas diversas, contraditórias ou não, e que estão, hoje, em um contato inevitável. A socióloga boliviana Silvia Rivera Cusicanqui utiliza a figura da tecelã como uma metáfora da interculturalidade, uma vez que a imagem do entrelace realizado na trama de um tecido descreveria os encontros e a possibilidade de estabelecer um diálogo entre as diferenças, preservando, entretanto, a singularidade de cada fio e corpo – que Cusicanqui exemplifica utilizando também a imagem do gris jaspeado, uma pedra composta de pontos brancos e pretos que, à distância, parecem formar uma única cor cinza, mas que bastaria uma aproximação de nossos olhos para percebermos que ambas as cores jamais se misturam, cada uma existe em sua unidade sendo simultaneamente a mescla formada pelo duplo contato (CUSICANQUI, 2008, p. 310).

A consciência e o trabalho sobre esse mesmo contato viria a definir o pensamento que Cusicanqui nomeia de *ch'ixi*, a força descolonizadora da mestiçagem que compreende esta não enquanto uma celebração do hibridismo, que, como Eduardo Viveiros de Castro aponta, não passa do processo de branqueamento das Américas (CASTRO, 2019), mas como a permanente luta subjetiva entre os pontos contrários de nossa composição, o indígena e o europeu (CUSICANQUI, 2019). A figura intercultural da tecelã, segundo Cusicanqui, representa também a consciência de que todo conhecimento adquirido passa pela experiência do e com o corpo. Fruto de uma narrativa que se constrói, portanto, de maneira autônoma e integrada à vida, o texto tecido na obra de Vicuña se refere à uma narrativa que toda a comunidade é capaz de ler, que se realiza através da ligação entre a linha e a palavra, ambas conduzindo-nos ao “centro de la memoria” (VICUÑA, 1996, p. 9).



Fig. 1 – *Beach Ritual*. 14ª Documenta de Kassel, Atenas (Grécia).

Fonte: Cecilia Vicuña, 2017. Disponível em: <<http://www.ceciliavicuna.com>>. Acesso em: 13 maio 2020.

Nas *performances* em que apresenta experiências próximas à reprodução de rituais, da prática da oralidade e do improviso, Vicuña recupera não só a dimensão intergeracional de transmissão de histórias, premissa contida no simbolismo cultural dos têxteis, mas a própria presença do corpo que transforma a linguagem em ação, que conta, dança e age, que insere na língua, na palavra, na memória, sua vitalidade e atualização, preservando a (transformação de) sua narrativa numa duração infinita do tempo. Em uma entrevista concedida ao projeto *Movimientos de Tierra* (2017) para relatar sobre a execução de uma de suas performances ritualísticas realizadas nesse contexto, Vicuña narra sobre seu encontro com uma imagem – e corpo – que a teria impressionado e impulsionado profundamente a desenvolver sua prática artística relativa ao entrelaçamento dos materiais têxteis às culturas originárias e à própria performance. Em uma visita escolar ao Museu de História Natural do Chile, a artista conta ter visto pela primeira vez *El Niño del Cerro de El Plomo*, a múmia de um menino Inca que fora encontrada no alto da Cordilheira dos Andes no ano de 1999 e teria feito parte de uma oferenda em um ritual sagrado junto de outros corpos.⁶ Vicuña relata que

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

ao se colocar diante da criança no Museu, sentiu como se aquele corpo fosse o dela, e essa foi a primeira conexão que realizou com um tempo e espaço longínquo que parecia mais vivo do que o tempo e espaço que o corpo dela ocupava. Ela prossegue sua narrativa contando ter descoberto, posteriormente, que *El Niño* fora encontrado segurando em uma de suas mãos um pedaço de fibra vermelha (*hebra roja*), realizando, a partir dessa informação, uma série de obras dedicadas a reproduzir metaforicamente a oferenda da criança, que com o fio da vida prolongava simbolicamente a conexão e integração de sua comunidade às forças vitais da natureza (REZENDE, 2018, p. 133).

Em uma dessas obras, intitulada *Beach Ritual* (2017), a artista reuniu uma grande quantidade de lã tingida de vermelho e em estado cru para ser lançada às margens de um rio em Atenas (Grécia), na ocasião da 14ª Documenta de Kassel, e convidou os espectadores da *performance* para fazerem parte de seu rito (fig. 1). Ao longo da execução, Vicuña conduziu as participantes através do envolvimento de seus corpos com a fibra têxtil, poesias improvisadas, sussurradas ou ditas como instruções e longos momentos de pausa e contemplação, criando uma tecitura que mesclava a língua, a lã, o gesto, a paisagem e a partilha (REZENDE, 2018, p. 149). Diante disso, compreende-se que cada participante de suas obras, sejam estas as performances colaborativas ou as instalações e intervenções no espaço, metaforicamente completa a atualização dos *kipus*, pois são os portadores da memória que ativam a escrita têxtil através da presença do tecido de seus corpos, formando juntos uma trama comum:

Meu Quipo é um poema no espaço, diferente de qualquer “quipo” que tenha existido. Ele é construído com a lã crua que simboliza o estado processual no qual todas as coisas nascem. Quando as pessoas caminham pela instalação, elas se tornam os nós dos quipos, os portadores da memória (VICUÑA, 2013, p. 94, tradução minha).

Curiosamente, o primeiro *kipu* que Vicuña teria realizado, intitulado *El quipu que no recuerda nada* (1966), é um objeto que não existe mais e não há nenhum registro fotográfico ou documentação que ateste sua existência em seus arquivos. A obra, que assume então um tom fictício e ao mesmo tempo verdadeiro, visto que repete justamente a narrativa do destino histórico de apagamento e esquecimento dos *kipus*, realiza-se apenas no testemunho proferido pela artista. Sua ausência contingente faz do desaparecimento (ou do não lembrar) uma abertura para a possibilidade da reescrita, é um convite para que reelaboremos seu significado a partir da palavra – da narrativa –

tornada potência de imaginação, imagem. Se o futuro é a imagem ausente, por excelência, da qual não podemos saber de antemão o desenho, conhecer o passado é uma forma eficiente de imaginar um mundo possível (CUSICANQUI, 2019) e, assim, as linhas desaparecidas do primeiro *kipu* de Vicuña representam também a narrativa dos torturados e desaparecidos políticos, dos genocídios de populações indígenas e provenientes de África, dos apagamentos sistemáticos que só podem ser vistos, ouvidos e imaginados quando suas histórias nos são contadas, ainda que pela via da fabulação inerente às conexões orgânicas e, por vezes, incontroláveis de nossa memória. A partir do acesso ao passado, abre-se a possibilidade de criar novos caminhos, portanto, é preciso que suas histórias sejam contadas, recontadas, reconstituídas desde os seus fragmentos, por menores que sejam – um fio qualquer é capaz de alterar significativamente uma paisagem, e é essa a grande descoberta e aposta da obra Vicuña.

4 Textura, antimonumento, espacialidade

Num movimento similar ao proposto por Cecilia Vicuña, Olga de Amaral (1932) se interessa pelos enigmas dos têxteis pré-colombianos tomando como referência, por sua vez, as tapeçarias que registram de fato alfabetos, como as Maias e Astecas, a fim de formular uma abertura para a imaginação que preserva, também, a dimensão do fascínio sobre a ilegibilidade de suas escrituras, estabelecendo, em suas obras, uma relação com a língua, escrita e oralidade diferentemente das concepções ocidentais com as quais Vicuña tenta dialogar (em operações de contraposição, complementaridade e justaposição, como visto acima). Seria preciso experimentar a textura e a espacialidade dessas tramas em questão para termos uma consciência mais aproximada da forma como uma memória pode ser concebida e transmitida, e é nesse sentido que a artista se vê estimulada a reproduzir a monumentalidade dos enigmas, das textualidades têxteis que revelariam as chaves epistemológicas necessárias para compreender os pensamentos que guiaram as grandes civilizações de Abya Yala.⁷

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

Como recurso que reforçaria a ideia da monumentalidade, em séries de esculturas como *Lienzos*, *Alquimia* e *Umbra* (fig. 2), produzidas entre os anos de 2014 e 2015, a artista combina as fibras utilizadas em suas tapeçarias com materiais de maior dureza, tais como gesso e folhas de ouro, associando os corpos do tecido com a rigidez e valorização de minerais e metais preciosos. Atribuindo-lhes um peso e volume que modificam nosso conhecimento de sua presença enquanto material frágil e simbólico, a estratégia de Amaral representa a resiliência observada pela pesquisadora norte-americana Julia Bryan-Wilson, que se refere à extensa durabilidade material do tecido e a importância desta característica para sua sobrevivência ao longo dos tempos (BRYAN-WILSON, 2019, p. 196). Em seu livro dedicado ao estudo da tapeçaria, *On Weaving* (1974), Anni Albers descreve que trama e urdidura possuem um valor equivalente na estrutura de um tecido, uma vez que ambas as partes são feitas da mesma matéria e forma, com as mesmas características táteis e visuais (ALBERS, 1974, p. 63). Quando adiciona as materialidades minerais às linhas de suas tapeçarias, Amaral estaria reproduzindo tal movimento de percebê-las como partes constituintes de um único corpo:

Suas composições tridimensionais que resultam de uma integração total entre estrutura e superfície são produzidas por um processo longo e delicado que começa pela fabricação artesanal da tapeçaria. Olga utiliza a fibra de lã, sisal, algodão, linho, e outras como vêm sendo utilizadas pelo homem há séculos. Pela tecelagem, a artista obtém fios que ela dispõe manualmente de forma a produzir uma intrincada estrutura. As esculturas suspensas de Olga evocam assim o artesanato pré-colombiano e questionam também os limites entre a dominação colonial hispânica e as práticas tradicionais. Também podemos identificar no trabalho da artista a afinidade com a arte ótica e o minimalismo abstrato (BECHELANY, 2015, p. 2).

A metáfora da monumentalidade também se intensifica nos métodos e estratégias de exposição adotados pela artista: o espaço onde seu trabalho se instala recebe uma preparação de cor e luz pontuada sobre as peças, tornando o tecido uma presença que acumula tempos e realidades distintas, passível de materializar no espaço e tempo presente sua potência atemporal. A estética de tapeçarias que evidenciam a textura e a forma, as possibilidades técnicas que recuperam práticas arcaicas dos têxteis e entrelaçam experimentações contemporâneas é notável também em obras de artistas como a brasileira Marlene Trindade (1936-2018), que impulsionou as pesquisas na

área experimental de fibras no Brasil ao inaugurar o primeiro ateliê destinado a investigações com foco no papel artesanal, na Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, em 1980 (SATURNINO, 2015, p. 54-55).

Resgatando a memória da cultura local, as narrativas de Marlene integram o corpo têxtil e a representação do espaço, aspecto também observado por Sánchez-Parga ao identificar que as representações de formas geométricas nas tapeçarias *Guayaki* compreendem a organização e concepção espacial desta sociedade (SÁNCHEZ-PARGA, 1995, p. 19-20), uma trama arquitetural em contraposição à noção de arquitetônico, como propõe o filósofo Henri Lefebvre (INGOLD, 2012, p. 39). No caso de Marlene, porém, os desenhos de suas tapeçarias são construídos a partir dos relevos, do vocabulário de nós e laçadas que materializam uma memória a ser lida não apenas visualmente, mas também por outros de nossos sentidos, convergindo com a organicidade tátil da memória já observada nas obras de Cecilia Vicuña.



Fig. 2 – *Umbra B*. Fonte: Olga de Amaral, 2014-2015. Disponível em: <<https://www.phillips.com/detail/olga-de-amaral/NY010516/8>>. Acesso em: 14 maio 2020.

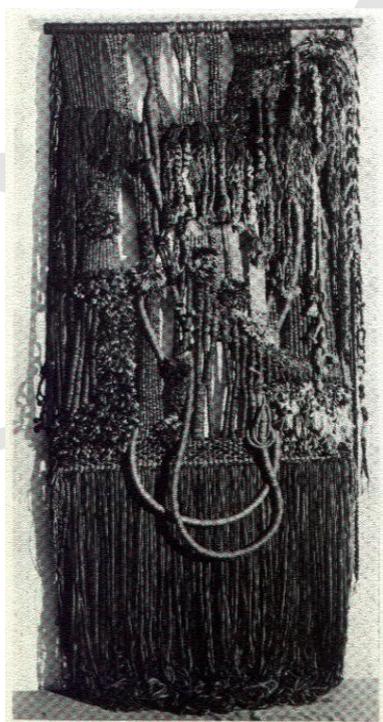


Fig. 3 – *Canto do Vale do Rio Doce I*.

Fonte: Marlene Trindade, 1976. Disponível em: <<http://www.memoriatextil.com.br>>. Acesso em: 14 maio 2020.

A tapeçaria que faz referência ao Vale do Rio Doce (fig. 3), hoje, inevitavelmente nos recorda da destruição progressiva de rios e comunidades pela ação de mineradoras, do extermínio de etnias indígenas no Brasil e dos conflitos de demarcações de terra, situações paralelas ao apagamento evocado por Olga de Amaral, no contexto da Colômbia, acerca da destruição dos têxteis, códigos culturais e populações originárias das quais os descendentes hoje permanecem marginalizados e sofrem múltiplas camadas de violência institucionalizada. As obras, portanto, configurariam muito mais uma alusão ao antimonumento e à ideia de memória ativa,⁸ que descrevo a seguir, do que à monumentalidade tal como a conhecemos: exercendo um poder que sustenta a soberania de uma narrativa autorizada pelo Estado em detrimento das outras. O termo antimonumento compreende uma categoria de trabalhos artísticos realizados a partir do final do século XX para lidar com a memória relativa aos crimes e violências do Estado, tratando-se mais precisamente do nazismo, quando relacionados ao contexto da Europa, e das ditaduras militares e processos de colonização no caso da América Latina (SELIGMANN-SILVA, 2015, p. 139). Eva Giberti (1992), por sua vez, desenvolveu o conceito de memória ativa para propor uma concepção de memória que não se reduzisse

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

apenas à celebração da recordação, mas que fizesse uso da lembrança como uma forma de engajamento e resistência a um esquecimento que “es parte de proyectos políticos destinados a insensibilizar a la gente frente a la corrupción”. Assim, as gerações futuras teriam acesso a uma narrativa do passado que alimentaria a continuidade das lutas e a garantia dos direitos dos cidadãos:

El recuerdo de los desaparecidos, de las fuerzas de seguridad saqueando, torturando, secuestrando niños, el recuerdo de la obediencia debida, del punto final y de los indultos son recuerdos que conviene enhebrar en un mismo lazo porque cuando se carece de memoria se pierde la responsabilidad personal e institucional (GIBERTI, 1992).

Na exposição “Reindigenizing the Self” (2017), a artista, designer e ativista mexicana Tanya Aguiñiga (1978), inspirada nos mitos do *Popol Vuh*⁹ e nas imagens surreais que ativam a memória e imaginação, desenha a clara mensagem – exaustivamente reivindicada por lideranças indígenas na América desde 1500 – de que podemos e precisamos aprender com os modos não ocidentais de viver a construir o mundo e nos nutrirmos dele de maneira consciente e integralizada, para garantirmos nossa sobrevivência. Movimento este de equilíbrio e conexão que, similar às propostas das artistas apresentadas neste artigo, representa-se simbolicamente no processo prático de deixar a textura conduzir a forma, conduzir o corpo que tece, deixar entrelaçar, novamente, memória ao corpo, arte à vida, observando que, aqui, tanto a memória quanto a arte são também reinventadas a partir das novas-velhas concepções e compreensões de narrativa sobre o mundo desenhadas pelas artistas.

5 Novas-velhas conclusões: contar uma história é reinventá-la

Estudar as aproximações entre o têxtil e a noção de escrita dentro de um recorte geopolítico como a América Latina é esbarrar em uma série de fios soltos e lacunas históricas que inevitavelmente comporão a trama textual que se deseja esboçar, quaisquer que sejam as abordagens e métodos de pesquisa utilizados. A própria materialidade têxtil é tomada pelas artistas como metáfora, material, método e símbolo, tornando impossível uma análise que desconsidere a sutileza dos trânsitos e fronteiras entre cada uma dessas características, bem como as lacunas que constituem também a

OLIVEIRA, Natália Rezende. *Textualidades têxteis e novas-velhas concepções de memória na Arte Latino-americana*.

PÓS:Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG. v.10, n.19: mai.2020
Disponível em <<https://eba.ufmg.br/revistapos>>

sua própria narrativa histórica. Comecei este artigo dizendo do tensionamento do conceito de arte ao se tratar das poéticas têxteis desde a elaboração de sua historiografia dentro dos padrões europeus até o entendimento das práticas em contextos tradicionais e, algumas vezes, relativos a experiências extrassensíveis, espiritualizadas. A despeito da dificuldade em desenvolver esse debate dos preconceitos e engessamentos teóricos que, a meu ver, justamente impedem o avanço dessa discussão, me parece que as artistas se apropriam de sua fragilidade mesma para potencializar os sentidos extraídos das inesgotáveis relações possíveis e fluidas entre arte, vida, corpo, texto, têxtil e memória.

Tal constatação reflete a relação ritualística e corporal dos têxteis nas sociedades pré-colombianas e as porosas fronteiras entre arte e escrita da memória, como foi discutido ao longo deste artigo, e dessa forma, os fios poderiam ser compreendidos, a guisa de uma frágil e inacabada conclusão, como a dimensão material da própria memória – sua textura, que intercala as expressões textuais e têxteis num mecanismo de leitura que é simultaneamente visual e tátil, aciona a lembrança e também se fundamenta no esquecimento. Sua decodificação não é necessariamente restrita ao entendimento de signos visuais, mas é, sobretudo, mnemônica: poderia tratar-se de um sistema de códigos que nos faz recordar, atribuindo vitalidade à memória e imaginação e reproduzindo a dimensão artesanal, e portanto, diretamente ligada aos fazeres manuais, da arte da narrativa tal como observada por Walter Benjamin em *O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov* (1994). Dessa forma, não só a invenção é matéria fundadora da textualidade da memória no têxtil, como também é responsável pelo movimento circular de sua continuidade, pois como bem recorda Tim Ingold em sua obra *Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição* (2015), o conhecimento intergeracional não é um conteúdo estático que perdura no tempo através de sua transmissão entre os corpos. O conhecimento, em suas palavras, não é classificatório, mas narrativo (INGOLD, 2015, p. 234), e as histórias recontadas configuram-se como modos de conhecer passíveis de se desenvolverem nas performances realizadas por seus contadores – e ouvintes.

Em seu livro *A farmácia de Platão* (1997), Jacques Derrida sugere que a performatividade constrói o sentido da linguagem, ou seja, que a encenação conjunta entre a memória, a escrita, a língua, a literatura, a comunidade que escreve e que lê desenham uma constelação de variáveis que jamais poderia congelar o movimento da escrita, imagem ou memória. Encenar a própria identidade e

estabelecer com o passado uma relação de narrativa em constante reinvenção, atualização, é também uma das chaves conceituais propostas por Silvia Rivera Cusicanqui em seu livro *Sociologia da imagem* (2008), ao convocar a leitora à construção de uma etnografia de si, ou seja, de olhar para a própria memória e perceber, na História, as lacunas e faltas que estão, na verdade, preenchidas do imaginário perdido e marginal à narrativa oficial dos vencedores. A encenação da linguagem e a provocação no público de uma experiência de escrita ativa e incorporada, como visto nas narrativas apresentadas pelas artistas, são, portanto, algumas das possibilidades efetivas de transmitir não só as histórias apagadas e esquecidas, mas demonstrar que somos nós quem devemos, a partir de sua contínua lembrança e narração, sustentar sua existência.¹⁰ Os nós da memória são como trapos deixados pelo tempo, modificam nossa relação com a linguagem e tecem na imagem e na palavra a potência necessária para resistir e pensar o desafio de escrever a história ao modo como Benjamin, no século passado, nos propôs: à contrapelo (BENJAMIN, 1994, p. 225).

REFERÊNCIAS

AGUIÑIGA, Tanya. Reindigenizing the Self. **Tanya Aguiñiga**. Disponível em: <http://www.tanyaaguiniga.com/new-gallery-5>. Acesso em: 15 ago. 2019.

ALBERS, Anni. **On weaving**. London: Studio Vista, 1974.

AMARAL, Olga de. **Color Sombra**. Catálogo: Galeria La Cometa, Bogotá D.C., fevereiro de 2015.

ARNOLD, Denise Y. **Recontextualizando restos materiais**: relações familiares entre alguns membros do comodato MASP Landmann e tecidos de outras coleções mundiais. *In*: Comodato MASP Landmann. Têxteis pré-colombianos, Márcia Acuri (Org.). São Paulo: MASP, 2019. v. 1. p.50-67

BECHELANY, Camila. **Olga de Amaral, O Manto da Memória**. São Paulo: [s.n.], 2015. Catálogo. Disponível em: <<https://www.olgadeamaral.com/files/SP-Arte%202015-BR.pdf>>. Acesso em: 16 ago. 2018.

BENJAMIN, Walter. **O Narrador**: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. *In*: _____. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 197-221.

BENJAMIN, Walter. **Sobre o conceito da História**. *In*: _____. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 222-234.

BRYAN-WILSON, Julia. **Feminismos, tecidos e resiliência**. *In*: _____. Histórias das mulheres, histórias feministas: catálogo. São Paulo: MASP, 2019. p.195-205.

CASTRO, Eduardo Viveiros de. Estamos assistindo a uma ofensiva final contra os povos indígenas., **El País**, 12 out. 2019. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2019/10/11/politica/1570796332_223092.html. Acesso em 13 out. 2019.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Lexikon, 2007.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. Tenemos que producir pensamiento a partir de lo cotidiano. **El Salto**. Disponível em: <https://www.elsaltodiario.com/feminismo-poscolonial/silvia-rivera-cusicanqui-producir-pensamiento-cotidiano-pensamiento-indigena>. Acesso em: 12 out. 2019.

CUSICANQUI, Silvia Rivera. **Sociología de la imagen**. Bolívia: Tinta Limón, 2008.

DERRIDA, Jacques. **A farmácia de Platão**. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1997.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário: introdução a arquetipologia geral**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

GIBERTI, Eva. **Memoria Activa**. Publicado em Página 12, dezembro de 1992. Disponível em: <http://spot.net.ar/evagiberti/articulos>. Acesso em 8 jul. 2019.

INGOLD, Tim. **Estar vivo: ensaios sobre movimento, conhecimento e descrição**. Petrópolis: Vozes, 2015.

INGOLD, Tim. **Lines: A Brief History**. Nova Iorque: Routledge, 2007.

INGOLD, Tim. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horiz. antropol.**, Porto Alegre, v. 18, n. 37, p. 25-44, jun. 2012.

LAGROU, Els.; PIMENTEL, Lucia Gouvêa; QUINTAL, William Resende. **Arte indígena no Brasil: agência, alteridade e relação**. Belo Horizonte: C/Arte, 2009.

REZENDE, Natália. **Linhas vitais: narrativas femininas na América Latina**. 2018. 204 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

SÁNCHEZ-PARGA, José. **Textos Textiles en la tradición cultural andina**. Equador: IADAP, 1995.

SATURNINO, Joice. **Espaço de fazer saberes: um estudo das interfaces da arte e do conhecimento popular**. 2015. 194 f. Tese (Doutorado) – Escola de Belas Artes, Universidade Federal de Minas Gerais, 2015.

SELIGMANN-SILVA, Marcio. **Leila Danziger e Eugenia Bekeris: um díptico sobre a nova arte da memória**. **Lua Nova**, São Paulo, n. 96, p. 117-147, dez. 2015.

TAYLOR, Diana; REIS, Eliana Lourenço de Lima. **O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

VICUÑA, Cecilia. Quipus Austral. *In: Les immémoriales*. França, 02/03/2013 a 23/06/2013. Catálogo virtual, 2013.

VICUÑA, Cecilia. **Saborami**. Inglaterra: Beau Geste Press, 1973.

VICUÑA, Cecilia; ALCALÁ, Rosa. **Palabra e hilo / Word and thread**. Edinburgh: Morning Star Publications, 1996.

NOTAS

1 Uso aqui o termo coisas, em aspas, tomando como referência o pensamento do antropólogo inglês Tim Ingold. Para Ingold, diferente do “objeto”, as “coisas” compreenderiam uma trajetória de vida própria, seriam porosas e, por isso, atravessadas pelos fluxos vitais irradiados pela vida e o ambiente em que estão inseridas. Nesse sentido, o autor provoca reflexões e questionamentos acerca do conceito de agência estruturado por Alfred Gell, na qual o objeto é entendido como índice e é indexado a um agente. Ingold conduz sua reflexão fazendo uso de exemplos do campo artístico: “Um trabalho de arte, insisto, não é um objeto mas uma coisa – e, como argumentou Klee, o papel do artista não é reproduzir uma ideia pré-concebida, nova ou não, mas juntar-se a e seguir forças e fluxos dos materiais que dão forma ao trabalho. (...) O (ou a) artista – assim como o artesão – é um itinerante, e seu trabalho comunga com a trajetória de sua vida” (INGOLD, 2012, p. 38).

2 Optei pela não tradução de citações originalmente escritas em espanhol para preservar a tonalidade e ritmo da língua materna da maior parte das artistas apresentadas. As citações traduzidas possuem esta indicação em suas respectivas referências e são de minha responsabilidade.

3 Em seu livro *O arquivo e o repertório: performance e memória cultural nas Américas* (2013), Diana Taylor elabora a diferença entre o arquivo, na concepção ocidental e eurocêntrica, e o repertório, que compreende um conjunto mais amplo de configurações da memória, reunindo a performatividade (seus gestos, falas e incorporações) à escrita. Os processos de “transformação” da escrita ao qual Sánchez-Parga se refere, portanto, está diretamente ligado à censura e repressão dos colonizadores aos códigos e modos de elaboração de seu conhecimento, considerados inferiores à cultura escrita dos países dominantes.

4 Artefatos têxteis utilizados como um sistema de comunicação pelos povos Incas que foram, em sua maioria, queimados durante a colonização espanhola. Segundo a descrição de Tim Ingold: “The most celebrated example of a notational device that consists entirely of threads is of course the Inka khipu. The khipu comprises a plied cord to which secondary cords are attached with knots. Further, tertiary cords may be knotted to secondary ones, fourth-order to tertiary, fifth-order to fourth, and so on. Scholars still argue about the function of the khipu, whether it served to prompt the memory or to record information, and – if the latter – whether that information was merely numerical or involved elements of narrative. It seems beyond doubt, however, that almost every element of its construction carried meanings of one sort or another, including the types of knots and their placement on the cords, the ways the cords are plied, and the colour combinations used” (INGOLD, 2007, p. 67-68).

5 Idioma de origem indígena falado nos países: Argentina, Bolívia, Chile, Colômbia, Equador e Peru, sendo reconhecido como língua oficial destes três últimos.

6 Conforme: <https://www.youtube.com/watch?v=2epc87AmF1c>. Acesso em: 16 fev. 2020.

7 Nome dado ao continente americano pelos seus habitantes antes da invasão europeia, conforme menciona Silvia Rivera Cusicanqui. Disponível em: <<https://www.elsaltodiario.com/feminismo-poscolonial/silvia-rivera-cusicanqui-producir-pensamiento-cotidiano-pensamiento-indigena>>. Acesso em: 2 out. 2019.

8 Neste artigo, como pode ser observado, reservo-me a uma apresentação pontual das noções de antimonumento e memória ativa, bem como de memória, narrativa e identidade, sem a pretensão de criar uma genealogia dos referidos conceitos. Trata-se, em verdade, de um estudo de caso com o objetivo de discutir muito mais os métodos de realização das narrativas do que de um revisionismo de suas definições.

9 Também conhecido como “Livro da comunidade”, é um registro que documenta a cultura Maia, narrando desde os mitos de criação do mundo até a organização social deste povo. Acredita-se ter sido escrito no século XVI. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/historia/popul-vuh/>>. Acesso em: 11 out. 2019.

NOTAS

10 Sobre este assunto, Diana Taylor observa de forma providencial: “As performances incorporadas têm sempre um papel central na conservação da memória e na consolidação de identidades em sociedades letradas, semiletradas e digitais. Nem todo mundo chega à ‘cultura’ ou à modernidade por meio da ‘escrita’” (TAYLOR, 2013. p. 21).