

LIMA, S. Marcela. Você desligou sua *Webcam*? O uso das mídias no contexto cênico. Juazeiro do Norte (CE). URCA – Universidade Regional do Cariri. Professora Assistente Efetiva.

RESUMO

É sabido que a partir da década de 50 do século XX, com o desenvolvimento das novas teorias teatrais e das novas concepções do fazer artístico na dança, se faz necessário o reconhecimento destas linguagens artísticas no contexto das mídias e das novas possibilidades de percepção. Dessa forma, é urgente pensar Teatro/Dança sob o ponto de vista de suas aproximações com a narrativa audiovisual; além disso, pesquisar, discutir e refletir sobre os novos rumos que a estética de nosso tempo está tomando. Este estudo baseia-se nos processos de construção artística do trabalho *Você desligou sua webcam?* do aluno Luka Severo, do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Regional do Cariri – URCA, o qual faz parte do grupo de pesquisa Teatro/Dança e Novas Tecnologias coordenado pela Prof^a. Ms. Marcela dos Santos Lima. *Você desligou sua webcam?* questiona os perigos relacionados nas novas relações estabelecidas por meio da internet e sua interdependência. O aluno-artista utiliza-se de projeções de imagens e da internet em tempo real durante a performance. Este estudo também busca refletir como tais imagens funcionavam como elemento modificador do espaço e das inter-relações entre visualidade, corpo, cena e espectador.

Palavras-chave: Processos Criativos. Visualidade. Corpo.

ABSTRACT

It is known that from the 50s of the twentieth century with the development of new theories and new theatrical ideas of artistic dance, it is necessary recognition of these artistic forms in the context of media and new possibilities of perception. Thus, it is urgent to think Theatre / Dance from the point of view of their approaches to narrative audiovisual further research, discuss and reflect on new directions that the aesthetics of our time is going. This study is based on processes of creating artistic work you turned off your webcam? Student Luka Severo's Degree in Theatre from the University Cariri Regional - URCA, which is part of the research group Theatre / Dance and New Technologies coordinated by Prof. Nd Ms. Marcela Lima dos Santos. You hung up your webcam? Questions related hazards in the new relations established through the Internet and their interdependence. The student-artist makes use of projected images and the Internet in real time during the performance. This study also reflect how these images functioned as modifier element of space and inter-relationships between visual, body, and scene viewer.

Keywords: Creative Processes. Visual. Body.

A partir da década de 50 do século XX, com o desenvolvimento das novas teorias teatrais e das novas concepções do fazer artístico na dança, se faz necessário o reconhecimento destas linguagens artísticas no contexto das

mídias e das novas possibilidades de percepção. Assumimos então a necessidade de pensar Teatro/Dança sob o ponto de vista de suas aproximações com a narrativa audiovisual; além disso, pesquisar, discutir e refletir sobre os novos rumos que a estética de nosso tempo está tomando. Esses rumos, como considera Santaella (2005), estão longe de serem simples, pois se trata, antes de tudo, de vetores de confluência entre arte, tecnologia e ciência. Arte computacional, sky-arte, arte por satélite, arte da telepresença, teleintervenção, imersão, realidade virtual, arte-transgênica e arte robótica, além de outras vertentes, compõem o vocabulário artístico atual, características da nova estética que a artemídia está inaugurando.

A palavra “mídia” deve ser entendida aqui, pelos estudos de Lúcia Santaella, sobretudo, em seu livro *Cultura e artes do pós-humano*. A autora assinala a expansão que o termo vem ganhando na contemporaneidade devido ao desenvolvimento acelerado da informática e de sua inter-relação com os meios de comunicação (*apud* ARANTES, 2005). Santaella utiliza-se da expressão “mídias digitais” para designar a produção artística no contexto contemporâneo, assim como é pensado também por Arantes:

Empregar a expressão “arte em mídias digitais” sugere, nesse sentido, uma produção artística que atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados pelo computador (ARANTES, 2005, p. 24).

E ainda, segundo Arlindo Machado (2002), o termo artemídia designa: “as formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas”. Dessa forma, compreendemos que arte e mídia são parte integrante do contexto da produção artística contemporânea, independentemente da linguagem: artes visuais, dança, teatro, performance. A utilização dos recursos midiáticos e tecnológicos inaugura uma nova estética e outra poética visual, assim como, o de repensar o corpo em/na e da cena contemporânea.

Como artista, professora e pesquisadora, venho buscando a junção dessas interfaces em meus trabalhos artísticos. Há mais de cinco anos realizo projeções de imagens em meus espetáculos de Dança/Teatro, trazendo as mídias audiovisuais para pensar em uma nova dramaturgia e em uma nova concepção de visualidade. A simples projeção de imagens funciona como cenografia, mas também é parte integrante da iluminação cênica, além disso, incorporado aos bailarinos/atores, compreende-se a necessidade de pensar outro tipo de movimentação em cena, ou seja, a de reconfigurar o corpo, a dança e o teatro com o audiovisual. Nesse sentido, Machado (2003) considera que esses dois termos, arte e mídia, vêm se contaminando e se entrelaçando no intuito de propor novas estratégias poéticas na contemporaneidade.

Dessa forma, analiso o trabalho performático do aluno Luka Severo, do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Regional do Cariri (URCA). O referido aluno também participa do meu grupo de pesquisa: Teatro/Dança e Novas Tecnologias. Este grupo refere-se a pesquisas teóricas e práticas

relacionadas à produção cênica e suas aproximações com o audiovisual, as novas mídias e arte digital na contemporaneidade. O estudo dos recursos tecnológicos e da “intermedialidade” nos contextos do Teatro, da Dança e da Performance, como fontes de indagação, crítica ou como recurso para os processos de criação e construção cênica e, sobretudo, como novas maneiras de ver, criar, entender e comunicar artisticamente. Interessa-nos também, pesquisar a produção de imagens na “cena” por meio dos novos recursos midiáticos, potencializando e reinventando outras estéticas e outras possibilidades de percepção.

Nesse sentido, a *performance* intitulada: *Você desligou sua webcam?*, de Luka Severo, dialoga com as questões tratadas no início deste artigo, mas também, outro fator importante no trabalho de Luka que me chama total atenção e interesse de pesquisa, são as reflexões advindas a partir da *performance* sobre a questão do tempo em nossa contemporaneidade. Nesse sentido, é importante o pensamento de Peter Pál Pelbart, citado por Canton:

O regime temporal que preside nosso cotidiano sofreu uma mutação tão desorientadora nas últimas décadas, que alterou inteiramente nossa relação com o passado, nossa ideia de futuro, nossa experiência do presente, nossa vivência do instante, nossa fantasia de eternidade. A espessura do próprio tempo se evapora a olhos vistos e nem mais parecemos habitá-lo (PELBART, *apud* CANTON, 2009, p. 19).

Um tempo que se escoia! O que é feito com o tempo em nossa contemporaneidade? O mundo virtual mudou completamente nossa relação com o passado, o hoje e, sobretudo, com o futuro. Que relações estão sendo criadas quando pensamos nas páginas pessoais na internet, como Orkut e Facebook, além de *sites* de relacionamentos, salas de bate-papo (namoro, amizade e/ou sexo), msn e todas as possibilidades virtuais da vida privada se tornar pública e, principalmente, a criação de inúmeras identidades pois, em *sites* de relacionamentos e salas de bate-papo, nome, idade, cor, nacionalidade etc. podem ser mudados, inventados, criados.

A relação entre tempo, memória e espaço também está presente no trabalho *Você desligou sua webcam? A performance* de Luka Severo dialoga de forma híbrida com o contexto contemporâneo, sendo esta uma característica da arte de nosso tempo. Luka fragmenta, dissolve o tempo e o espaço quando dialoga em tempo real com a internet (com a ajuda de um assistente), acessando salas de bate-papo e fazendo-nos pensar sobre se o aqui não o é mais e se tudo é agora, no instante cênico.

Os processos criativos deste trabalho começaram com o questionamento de Luka Severo sobre como as relações de amizade e as relações amorosas se estabeleciam no virtual. Sendo assim, Luka observa durante meses, em espaços denominados *lan houses*, o comportamento dos indivíduos diante da tela do computador e busca entender o porquê de se ficar tanto tempo conectado à internet. Luka acredita que todo indivíduo tem, ou já teve, um momento de sua vida mediado não pelo corpo, como na relação pessoa-pessoa, mas pelos meios virtuais, (internet e celular), e que esta realidade poderia ser representada e debatida de forma artística. Assim, para realizar o

processo criativo de *Você desligou sua webcam?* Luka começa a visitar as salas de bate-papo, mas especificamente a sala de bate-papo de Juazeiro do Norte¹ (CE), disponível no *site* UOL, e conversar com os usuários.

Ao entrar no *site*, Luka observa que as páginas destinadas para conversas estão divididas por grupos. Esses grupos, com uma média de 60 salas cada um, possuem 30 lugares e se subdividem em subgrupos, dando possibilidades aos usuários de se comunicarem com pessoas dos mais variados interesses. Os grupos e suas subdivisões destacados pelo *site* são: amizade, encontros, idiomas, namoro, religiões, sexo, tema livre, variados, vídeos e imagens eróticas. De acordo com o próprio *site*, existem todos os dias: 51.092 pessoas *online*, 7.825 salas abertas e 391.250 lugares onde você pode conversar com áudio e vídeo em todas as salas. É grátis! — Bate-papo UOL é aberto para qualquer internauta <fonte: <http://batepapo.uol.com.br/>> acesso em 10/07/2011.

Dessa forma, Luka percebe que apesar de existir um grupo de salas específicas para os assuntos relacionados a sexo, a maioria delas apresenta subgrupos que instigam os usuários na busca pelas relações sexuais e funcionam como meio de divulgação de *sites* de prostituição. As pessoas que acessam as salas com esse objetivo são identificadas pelos seus *nicknames* (uma espécie de apelido que tem a função principal de insinuar a intenção do usuário) e se utilizam de expressões que caracterizam o seu tipo de interesse. Por exemplo: Pago Gata, Garoto de Programa, ajudo gata, Bu\$co Alguém, Bianca19, BOY QUER, Busco Prazer. Luka acessa as salas de bate-papo com o objetivo de conversar e coletar essas conversas, inclusive as dele, e utiliza-as durante a *performance* trazendo esses personagens virtuais para o contexto cênico.

As relações entre memória e esquecimento se imbricam nas histórias dos sujeitos envolvidos, ou seja, entre o *Performer* e aquele que acessa a internet em tempo real durante a apresentação, mas também, o público. Presente, passado e futuro se mesclam, e há uma dolorosa impossibilidade de saber o que permanecerá, o que será esquecido e o que acontecerá. Dessa forma, *Você desligou sua webcam?* é imprevisível, como o inacabamento da própria vida, assim como o da existência humana. Esses mapas da existência representam-se na transgressão do tempo presente, cenas de mundos perdidos, mundos distantes, mundos reais, seres existentes e inexistentes, em síntese, tudo pode ser resumido em uma única frase: o que realmente é verdadeiro?

Esforço-me apenas em tentar produzir efeitos de sentido. Portanto, a única forma de ser é *sendo*. Todavia, é preciso compreender esse *sendo* — ou seja, o ser em constante processo de refazer-se na sua totalidade: com o lógico, com a imaginação, com o psicológico, com a sensação, com a intuição, com a percepção, com tudo que faz parte do humano. Esses fios condutores da existência fazem parte da própria essência de *Você desligou sua webcam?* E

¹ Juazeiro do Norte está localizada na região sul do Estado do Ceará a 514 quilômetros da capital do estado, Fortaleza.

assim, Luka constrói a urdidura do e de ser diante do olhar atento do espectador que por sua vez também se revê e se refaz, e/ou repensa a sua condição de “ser” no mundo. Essa construção do “ser” no hoje, com a urdidura dos fios da memória costurando o tecido da sua própria vida não deixa de ser a proposta de Luka quando questiona as relações virtuais, sendo essas mais fáceis de serem estabelecidas do que, do ser diante de si mesmo e do outro, frente a frente, entre olhares e não apenas nas telas do computador.

As conversas utilizadas na cena via projeção de imagens traduzem a movimentação coreográfica. As páginas da internet, sobretudo salas de bate-papo como imagens projetadas sobre o corpo do *performer* sendo acessadas em tempo real, ressignificam o espaço, sendo este não mais um lugar privado, mas sim, compartilhado com a plateia. Luka também utiliza voz em *off* que representa as conversas estabelecidas ao telefone depois do “encontro” virtual e finaliza a *performance* com relatos de histórias e imagens trágicas de pessoas violentadas e assassinadas que sucederam após o virtual tornar-se um mundo real.

Em *Você desligou sua webcam?* o corpo se torna um território a ser invadido, rompe-se a fronteira do sujeito enquanto matéria existencial, dono e proprietário absoluto dos seus sentidos. “Do ser obra parte a instalação de um mundo” (HEIDEGGER, 2007), e a arte é o equivalente a um organismo vivo. Resta-nos saber o que faremos com esse pulsar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac. 2005.
- CANTON, Kátia. **Tempo e memória**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes. 2009.
- HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. (Trad.) Maria da Conceição Costa. Lisboa, Portugal: Edições 70. 2007.
- LIMA, S. Marcela. **Corpo, maturidade e envelhecimento**. O corpo feminino e a emergência de outra estética através da dança. Dissertação de Mestrado. PPGAC/UFBA, 2009.
- MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.
- PEREIRA, Roberto; SOTER, Sílvia. (Orgs.). **Lições de dança**. Vol. 2. Rio de Janeiro: UniverCidade Editora, 2000.
- SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.