



Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)
Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC)
Departamento de Artes Cênicas (DEART)
Licenciatura em Artes Cênicas (COLAC)



TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

**CORPO-CIBORGUE E SUAS REVERBERAÇÕES:
Diálogos entre a pedagogia teatral e a tecnologia na cena**

PEDRO METHNER BALDIN

OURO PRETO – MG

2023



Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)
Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC)
Departamento de Artes Cênicas (DEART)
Licenciatura em Artes Cênicas (COLAC)



Pedro Methner Baldin

**CORPO-CIBORGUE E SUAS REVERBERAÇÕES:
Diálogos entre a pedagogia teatral e a tecnologia na cena**

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) ao Curso de Artes Cênicas – **Licenciatura**, do Departamento de Artes Cênicas (DEART) do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), como requisito parcial para a obtenção do diploma de **Licenciatura** em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Raquel Castro de Souza

Coorientadora: Profa. Dra. Luciana da Costa Dias

OURO PRETO – MG

2023

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

B177c Baldin, Pedro Methner.
Corpo-ciborgue e suas reverberações [manuscrito]: diálogos entre a pedagogia teatral e a tecnologia na cena. / Pedro Methner Baldin. - 2023.
27 f.

Orientadora: Profa. Dra. Raquel Castro de Souza.
Coorientadora: Profa. Dra. Luciana da Costa Dias.
Monografia (Licenciatura). Universidade Federal de Ouro Preto.
Instituto de Filosofia, Artes e Cultura. Graduação em Artes Cênicas .

1. Ciborgue. 2. Tecnologia. 3. Pedagogia Teatral. 4. Dispositivo. 5. Videomapping. I. Souza, Raquel Castro de. II. Dias, Luciana da Costa. III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Título.

CDU 792

Bibliotecário(a) Responsável: Luciana De Oliveira - SIAPE: 1.937.800



FOLHA DE APROVAÇÃO

Pedro Methner Baldin

CORPO-CIBORGUE E SUAS REVERBERAÇÕES: Diálogos entre a pedagogia teatral e a tecnologia na cena

Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) ao Curso de Artes Cênicas – Licenciatura, do Departamento de Artes Cênicas (DEART) do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), como requisito parcial para a obtenção do diploma de Licenciatura em Artes Cênicas.

Aprovada em 27 de março de 2023

Membros da banca

Profa. Dra. Raquel Castro de Souza - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)
Profa. Dra. Luciana da Costa Dias - Coorientadora - (Universidade de Brasília)
Prof. Dr. Marcelo Eduardo Rocco de Gasperi - (Universidade Federal de Ouro Preto)
Profa. Ms. Tamira Mantovani Gomes Barbosa - (Universidade Federal de Ouro Preto)

Profa. Dra. Raquel Castro de Souza, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 31/05/2023



Documento assinado eletronicamente por **Raquel Castro de Souza, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 31/05/2023, às 19:29, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0534739** e o código CRC **A1CDBB50**.

*Ao meu avô, seu Zé, que me ensinou
sobre amor, vida e alegria.*

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Noel e Vera, meus irmãos, Gabriela e Samuel, e à minha tia, Rose; que estiveram e estão sempre comigo. Agradeço pelo amor, pelo carinho e pelo apoio dado de maneira incondicional todos esses anos. Vocês são responsáveis por quem sou hoje.

À minha primeira professora de Teatro, Samanta Olm, a quem tenho total apreço, amizade e gratidão por ter me inserido nessa que é a minha profissão e propósito de vida.

Ao William Eulálio, que me apresentou a essa graduação e a tantos outros caminhos.

À minha amiga e eterna professora de Artes, Tina.

À minha orientadora Raquel Castro, por todo o apoio e pela oportunidade de aprendizado, não só neste trabalho, como em minha graduação.

À minha coorientadora, professora e amiga, Luciana, que nunca soltou minha mão mesmo que a distância fosse grande. Obrigado por ser minha inspiração e por sempre ter acreditado em mim.

Aos meus amigos que trouxeram alegria, calma e amor para dias nublados. Bernardo, Millena, Otávio, Cristal, Pedro, Túlio, Evelyn, Bárbara, Bento, Paloma, Jáder, Lucas e Ana Carolina, guardo vocês no coração.

À minha namorada, Maria Clara, que fez e faz toda diferença em minha vida. Obrigado por ser quem você é pra mim.

À Lu e Josi, pelos cafês, afetos e carinho.

Aos meus professores do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto, em especial, Bruna, Nina, Marcelo e Frederick.

RESUMO:

Este artigo parte da experiência do autor como diretor de elenco no espetáculo “Meu vazio em ti, completa” (2022), com direção de Jéssica Egoshi e realização pelo projeto de extensão do Departamento de Artes (DEART), do Instituto de Filosofia, Arte e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), *Midiactors: arte, tecnologia e experiências em interatividade* – coordenado pela Profa. Dra. Bruna Christófaru. Propõe-se revisitar e colocar em diálogo r conceitos como: “Tecnovívio”, cunhado por Jorge Dubatti a respeito do uso das tecnologias na cena teatral contemporânea; a “pedagogia-teatral”, à luz da dramaturgia e professora Maria Lúcia Pupo (2008); a figura metafórica presente na “pedagogia dos monstros” proposta por James Donald em seu livro *Sentimental Education* (1992); e a definição de “ciborgue”, em Donna Haraway (2000). Apontando para a ideia central aqui pesquisada, i.e: a interação corpo-máquina em suas possibilidades de expansão da corporeidade e da presença corpórea do ator na cena contemporânea, envolvendo a utilização da projeção mapeada – *videomapping* – como dispositivo cênico pedagógico na direção de elenco.

PALAVRAS-CHAVE: Ciborgue; Tecnologia; Pedagogia Teatral; Dispositivo; Videomapping.

ABSTRACT:

This paper is based on the author's experience as casting director in the show "My emptiness in you, complete" (2022), directed by Jessica Egoshi and produced by the extension project of the Department of Arts (DEART) of the Institute of Philosophy, Art and Culture (IFAC) at the Federal University of Ouro Preto (UFOP), *Midiactors: art, technology and interactivity experiences* – coordinated by Prof. Dr. Bruna Christófaru. We propose to dialogue and revisit concepts such as: "Tecnovívio", coined by Jorge Dubatti regarding the use of technologies in the contemporary theater scene; "pedagogy-theatrical", in the light of playwright and professor Maria Lúcia Pupo (2008); the metaphorical figure present in the "pedagogy of monsters" proposed by James Donald in his book *Sentimental Education* (1992); and the definition of "cyborg", in Donna Haraway (2000). Pointing to the central idea researched here, i.e.: the body-machine interaction in its possibilities of expanding the actor's corporeality and corporeal presence in the contemporary scene, involving the use of mapped projection – *videomapping* – as a pedagogical scenic device in casting direction.

KEYWORDS: Cyborg; Technology; Pedagogy-theatrical; Device; Videomapping.

RESUMEN:

Este artículo parte de la experiencia de el autor como director de elenco en el espectáculo "Mi vacío en ti, completa" (2022), dirigido por Jessica Egoshi y realizado por el proyecto de extensión del Departamento de Artes (DEART), del Instituto de Filosofía, Arte y Cultura (IFAC) de la Universidad Federal de Ouro Preto (UFOP), *Midiactors: experiencias de arte, tecnología e interactividad* – coordinado por la Prof. Dra. Bruna Christófaru. Proponemos dialogar y revisitar conceptos como: "Tecnovívio", acuñado por Jorge Dubatti en relación al uso de las tecnologías en la escena teatral contemporánea; la "pedagogía-teatral", a la luz de la dramaturgia y profesora Maria Lúcia Pupo (2008); la figura metafórica presente en la "pedagogía de los monstruos" propuesta por James Donald en su libro *Sentimental Education* (1992); y la definición de "cyborg", en Donna Haraway (2000). Apuntando a la idea central aquí investigada, es decir: la interacción cuerpo-máquina en sus posibilidades de expansión de la corporalidad y de la presencia corpórea del actor en la escena contemporánea, involucrando el uso de la proyección mapeada – *videomapping* – como dispositivo escénico pedagógico en la dirección de elenco.

PALABRAS CLAVE: Cyborg; Tecnología; Pedagogía teatral; Dispositivo; Videomapping.

1. INTRODUÇÃO

[...] the subject has never been a “who”, it has always been a “what”
-Gérard Granel, 1991.

Os atuais dados¹ de mortes pelo novo Coronavírus, contam com um número assustador de 6,8 milhões e 760 milhões de infectados. E após 3 anos, e alguns meses, de uma pandemia que nos marcou, tanto biologicamente, como também, estimulou e ressignificou a produção filosófica e a artística; quais seriam os possíveis diálogos entre a filosofia, a arte e o fazer teatral? Até quanto o impacto sofrido pelo corpo biológico encontra sincronidades com o ser-corpo na perspectiva existencial²? A pandemia causada pela covid-19 moldou corporeidades e atravessou existências, realçando ainda mais a necessidade humana de existir a partir de uma mediação tecnológica. Existir enquanto coisa tecnológica, concretiza uma certa *experiência tecnovivial*.

As mídias digitais³ e a internet⁴ possibilitam, nos dias atuais, que um emaranhado de informações sejam dispostas ao indivíduo de forma deliberada e aleatória, de modo que esse sujeito se torne alvo de intensos mecanismos que acabam por dissolver sua atenção e transformá-lo em um ser *multitasking*⁵ (HAN, 2015). Assim, fica compreensível que essas características sejam marcantes nas novas gerações nascidas já com essas ferramentas fazendo parte de seu cotidiano. Segundo o filósofo sul-coreano, Byung-Chul Han, esse excesso de

¹ Informação colhida em 16 de março de 2023. Cf. <https://ourworldindata.org/explorers/coronavirus-data-explorer>.

² Cabe observar que publiquei em coautoria um artigo sobre o tema da pandemia com o *Núcleo de pesquisa Aporia: estudos em filosofia e performance* (CNPq), coordenado e fundado pela Professora Doutora Luciana da Costa Dias e do qual faço parte, intitulado “Inquietações: pandemia, crise, necropolítica, Artaud” (DIAS, et al., 2020), publicado na revista **Conceição/Conception**, do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da UNICAMP.

³ “Dados transformados em sequências de números interpretados por um computador: uma das características principais das mídias digitais (MARTINO, 2014, p.11).”

⁴ “A possibilidade de compartilhar dados na forma de dígitos combinada com a integração de processadores em redes de alta velocidade estabeleceu as condições, ao longo do século XX, para o desenvolvimento de uma teia de conexões descentralizadas que veio a se tornar a internet. Originalmente desenvolvida como parte de uma rede de operações militares norte-americanas durante os anos de 1950 e 1960, no período da chamada “Guerra Fria”, o sistema passou pouco a pouco para uso comum, primeiramente nas universidades e, em seguida, para o público em geral (MARTINO, 2014, p.12).”

⁵ “O excesso de positividade se manifesta também como excesso de estímulos, informações e impulsos. Modifica radicalmente a estrutura e economia da atenção. Com isso se fragmenta e destrói a atenção. Também a crescente sobrecarga de trabalho torna necessária uma técnica específica relacionada ao tempo e à atenção, que tem efeitos novamente na estrutura da atenção. A técnica temporal e de atenção multitasking (multitarefa) não representa nenhum progresso civilizatório. A multitarefa não é uma capacidade para a qual só seria capaz o homem na sociedade trabalhista e de informação pós-moderna. Trata-se antes de um retrocesso. A multitarefa está amplamente disseminada entre os animais em estado selvagem. Trata-se de uma técnica de atenção, indispensável para sobreviver na vida selvagem” (HAN, 2015, p.13).

informação significa um retrocesso na evolução humana, por nos colocar em condições semelhantes às de animais na vida selvagem (HAN, 2015).

Sem cair em maniqueísmos presentes na discussão entre os prós e contras do uso e surgimento dessas novas ferramentas que, para Han, não apresentam melhorias reais na cognição humana, é importante refletir sobre o impacto que o uso e a inserção nesse universo tecnológico possui na interação e integração entre as pessoas – especificamente, no campo deste artigo, ao que se refere à criação e à pedagogia teatral.

A pandemia pelo novo coronavírus ampliou discussões anteriormente reservadas a um pequeno grupo de estudiosos e pensadores. Estar em contato com – e existir a partir de – ferramentas que antes eram vistas por um viés comunicacional e informacional, nos levou a encarar o fato de que o extremo contato com as mídias digitais fez com que nos tornássemos, enquanto civilização e enquanto indivíduos, subjugados à mediação tecnológica. Perdidos em uma rede de tarefas e ofuscados pela luz que emana de nossos aparelhos, nos deparamos com as seguintes questões: como podemos implementar o uso desses recursos tecnológicos e digitais em nosso trabalho? E, enquanto artistas, como fazer a tecnologia digital trabalhar em favor da nossa arte? Qual é o limite entre corpo-tecnologia e de qual forma isso reverbera nas artes da cena?

O pesquisador, historiador e filósofo argentino de Teatro, Jorge Dubatti, enfatizou, em suas pesquisas sobre o movimento teatral digital que esteve em alta no período de isolamento social nos anos de 2020 e 2021, a importância e a correlação entre as experiências de convívio que o Teatro suscita e o impacto que essas sofreriam por conta da mediação digital implicada no nosso *Zeitgeist*⁶. A aquilo que cria uma presença virtual do sujeito, Dubatti conceitua como *Tecnovívio*. O mesmo, em entrevista a Renato Mendonça, postula:

A grande diferença entre convívio e tecnovívio é justamente tudo aquilo que implica a sustação do corpo. Primeiro elemento: desterritorialização. Segundo elemento: capacidades na percepção que não sejam as naturais em um corpo. Terceiro elemento: supressão do vínculo dialógico com o outro, porque o outro pode ou não estar do outro lado da intermediação tecnológica (DUBATTI, 2012; In: MENDONÇA, 2012, p.03).

⁶ Termo alemão, formado pelas palavras *Zeit* e *Geist*, que em tradução livre significam “tempo” e “espírito”, respectivamente. *Zeitgeist* é usado para referenciar o clima intelectual, cultural e social de uma época.

Entre as virtualidades do meio tecnológico, a presença dissolve-se em algoritmos, *softwares*, *hardwares*, fios, satélites, entre tantos outros mecanismos que fazem do mundo digital o que ele é hoje. Para tanto, a fisicalidade da existência do indivíduo no ciberespaço⁷ é programada para ser transmitida – não presenciada. Mas, segundo o pesquisador, a experiência tecnovivial não se sobrepõe à convivial, sobretudo por ambas estarem em condições assimétricas: podemos, como no teatro, assumir tecnovívios em um meio preponderantemente convivial; contudo, a concretude do espaço e a fisicalidade dos corpos, escapam ao virtual (DUBATTI, 2021).

Assim, neste artigo, temos como proposta elucidar alguns conceitos amplamente difundidos na contemporaneidade referente ao uso das mídias digitais e sua implicação existencial, presentes nos debates filosóficos (principalmente ontológicos) e artísticos; e como esses tópicos repercutem na criação cênica contemporânea, utilizando como objeto de reflexão, a experiência do autor como diretor de elenco no espetáculo “Meu vazio em ti, completa”, com direção de Jéssica Egoshi (2022) e realização pelo projeto de extensão do Departamento de Artes (DEART), do Instituto de Filosofia, Arte e Cultura (IFAC) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), “Midiactors: arte, tecnologia e experiências em interatividade”, coordenado pela Profa. Dra. Bruna Christófar.

2. PEDAGOGIA TEATRAL: ENTRE DIRETOR-PEDAGOGO E MONSTROS

Ao pensarmos uma “pedagogia teatral” – sobretudo nos tempos atuais contendo vastas definições e origens epistemológicas, poderemos incorrer a malabarismos teóricos e conceituais, envolvendo as diferentes genealogias presentes tanto na palavra “pedagogia”, como na palavra “teatro”. Entretanto, ao que tudo indica, há um “consenso” entre as pessoas do meio em relação ao emprego e uso do termo. A pedagogia teatral seria a afirmação da existência de uma determinada “situação pedagógica” que propicia a mudança subjetiva, educativa e social do sujeito (ICLE, 2009), envolvendo os processos artísticos teatrais.

E é na situação pedagógica envolvendo o Teatro, que vemos emergir práticas – tanto de ensino como de aprendizagem – que superam e extrapolam a fruição puramente estética da obra de arte, dando lugar a procedimentos educativos atualizados em seus contextos

⁷ “Espaço de interação criado no fluxo de dados digitais em redes de computadores; virtual por não ser localizável no espaço, mas real em suas ações e efeitos (MARTINO, 2014, p.11).”

socioculturais, permitindo o surgimento de novas práticas e possibilidades pedagógico-teatrais.

Para isso, a professora e dramaturga Maria Lúcia de Souza Barros Pupo, em seu capítulo *O teatro pós-dramático e a pedagogia teatral* (PUPO, 2008, p.221-232), emprega o conceito proposto pelo francês Hans-Thies Lehmann, em seu livro *Postdramatic Theatre* (1999), em uma correlação direta com a possibilidade de uma pedagogia que abraçasse a nova tendência no cenário teatral – com dramaturgias e encenações cada vez mais livres das amarras textocêntricas presentes na Poética de Aristóteles⁸. A autora parte da pedagogia teatral como uma reflexão sobre os métodos presentes no fazer artístico do teatro:

Quando falamos em pedagogia teatral, estamos nos referindo a uma reflexão sobre as finalidades, as condições, os métodos e os procedimentos relativos a processos de ensino/aprendizagem em teatro. Sujeita a contingências históricas e locais, ela abrange hoje um campo bastante amplo, pois diz respeito à formação dos vários profissionais da cena: além do próprio ator, estão contidos nele o diretor, o cenógrafo, o iluminador, o crítico e assim por diante (PUPO, 2008, p.222).

Na visão de Pupo, por mais amplo que o conceito seja, existe um recorte específico que trata sobre a reflexão dos métodos e procedimentos relativos ao ensino do teatro, que recaem na formação de atrizes e atores, diretoras e diretores... e assim em diante. Com isso, é de suma importância observarmos as implicações que os novos elementos presentes no cenário teatral contemporâneo suscitam nas práticas pedagógicas teatrais, especialmente, partindo do ponto de vista de quem conduz essas práticas.

Salientado o aspecto atual da pedagogia teatral na criação cênica contemporânea, é essencial frisar um dos elementos que concentra boa parte do aspecto pedagógico no campo das artes cênicas: a direção.

A diretora/diretor figura entre um aspecto pedagógico e criativo, justamente pelo seu papel de condução do processo artístico em grupo, levantando pesquisas, utilizando de ferramentas pedagógicas para aprendizagem e orientando no processo como um todo. É formado um “ambiente pedagógico” (ICLE, 2009), que expõe de maneira concreta, o aspecto poroso, entre o diretor e o pedagogo.

Aos poucos, o diretor vai se convertendo num diretor-pedagogo, pois a necessidade de pesquisar ou criar instrumentos para lograr êxito na encenação requer um ambiente “pedagógico” no qual a pesquisa da

⁸ Consultar: LEHMANN, Hans Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

linguagem teatral perpassa a investigação dos atores. A relação desse tipo de prática com o ensino de teatro é, por conseguinte, óbvia. Não se trata de “ensinar” stricto sensu teatro aos atores alunos, mas de orientar um processo poético no qual se constitua um modo específico de fazer que atenda antes ao anseio de compreensão do fenômeno teatral do que o acúmulo de técnicas (ICLE, 2009, p.06).

Justamente por localizar-se em um ambiente que transita o da investigação e o da orientação dos atores, o diretor assume para si, uma tarefa de confluir a diversidade envolvendo o espaço cênico, fazendo com que esse processo tenha impacto direto na condução do elenco em cena – como também da equipe técnica e do público – para com a poética em sua proposta. Assumir a porosidade do tema, entrega-nos a possibilidade de expansão de práticas e pontos de vista que antes eram localizados em funções específicas de trabalho.

O que nos leva à necessidade de criação de novas metodologias e processos teatrais-pedagógicos na figura do diretor-pedagogo, que estejam atualizados com as novas tendências artísticas contemporâneas – com recorte especial na presença de novas formas de se usar as mídias digitais em cena, criadas a partir do isolamento social pela pandemia de Covid-19. Mas, para isto, faz-se “necessário sublinhar, se quisermos pensar em estratégias de ensino em consonância com o momento atual, é que as mudanças técnicas implicam necessariamente mudanças de pensamento e de visualidade” (FABRIS, 2009, p.204).

Partindo do pressuposto de que a mudança e a atualização de novos métodos são necessários baseando-se em novas visões implicadas pelo nosso *Zeitgeist*, pode ser interessante nos apropriarmos da reflexão proposta por Tomaz Tadeu Silva no capítulo *Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da Pedagogia Crítica* do livro *Pedagogia dos monstros: Os prazeres e os perigos da confusão entre fronteiras* (2000).

Silva apresenta-nos à rejeição aos fundamentos da chamada “pedagogia crítica”, a qual baseia-se nos ideais humanistas presentes no cogito cartesiano⁹, que anuncia a presunção de uma subjetividade universal capaz de ser guiada para um saber reflexivo, consciente e independente (SILVA, 2000); defendendo a tese de James Donald, em seu livro *Sentimental education* (1992), de que uma nova visão educacional propiciada por pensamentos pós-cartesianos, é necessária. Isto é, abandonar a singularidade presente no discurso

⁹ “Trata-se do conhecido ‘sujeito cartesiano’, assim chamado por ter sido, supostamente, descrito pela primeira vez por Descartes. Esse ‘sujeito’ caracteriza-se, assim, por ser centrado, unificado, homogêneo, racional, consciente, reflexivo. Esse ‘sujeito’ tem uma interioridade, um núcleo de subjetividade supostamente pré-social, extralingüístico e a-histórico. Trata-se, enfim, de um sujeito soberano.” (SILVA, 2000, p.15).

ultrapassado sobre a existência racional, crítica e objetiva humana, abraçando a diversidade, enaltecendo a diferença e aceitando a realidade de um Ser híbrido – um Ser *monstro*.

Donald utiliza da análise da figura ficcional do monstro, para elaborar uma tese crítica à teorização do sujeito que referendou a modernidade até meados do século XX. Tomaz Tadeu Silva, explica:

A “pedagogia dos monstros” não desenvolve uma pedagogia dirigida à formação de monstros nem uma pedagogia que utilize os monstros com fins formativos. A “pedagogia dos monstros” recorre aos monstros para mostrar que o processo de formação da subjetividade é muito mais complicado do que nos fazem crer os pressupostos sobre o “sujeito” que constituem o núcleo das teorias pedagógicas — críticas ou não (SILVA, 2000, p.20).

E, para “monstros”, há nos escritos de Jeffrey Cohen uma das definições etimológicas que corroboram para a tese de Donald, sobretudo por tratar a tipificação ficcional de um Monstro como um produto híbrido do momento cultural da humanidade: “O corpo monstruoso é pura cultura. Um constructo e uma projeção, o monstro existe apenas para ser lido: o *monstrum* é, etimologicamente, ‘aquele que revela’, ‘aquele que adverte’, um glifo em busca de um hierofante” (COHEN, 2000, p.27). Trata-se disso: revelar aquilo que está inscrito na experiência de nosso tempo – aqui está uma das consequências fundamentais em assumir a monstruosidade do “existir” no momento histórico como o nosso.

“Pureza”, “unidade” e “singular”, parecem ser adjetivações que escapam ao espírito de nossa época, onde a guerra comunicacional, o bombardeamento de informações e pós-verdades fazem com que sejam inevitáveis a criação de outras estratégias para a condução de processos artísticos contemporâneos. Aceitar os monstros de nosso tempo e nos apropriar de seu caráter híbrido é fazer com que a confusão tecnológica midiática admita seu lugar na corporeidade, tornando-se reflexo da existência. Podemos nos apropriar da metáfora presente na “pedagogia monstro” proposta por James Donald, como o movimento necessário para a atualização de nossas práticas, uma vez que ela é a manifestação concreta da pluralidade:

O monstro é a diferença feita carne; ele mora no nosso meio. Em sua função como Outro dialético ou suplemento que funciona como terceiro termo, o monstro é uma incorporação do Fora, do Além — de todos aqueles *loci* que são retoricamente colocados como distantes e distintos, mas que se originam no Dentro (COHEN, 2000, p.32).

O monstro enquanto manifestação concreta do *entre* – entre Ser e não-Ser, entre quem e o que, entre humano e máquina – é a pista para repensar a condução de procedimentos,

mecanismos, metodologias e sistemas – educacionais ou não. Colocar nossos monstros em foco é admitir a liminaridade característica de nossa época. E um dos passos que podemos julgar ser necessário para essa afirmação é reconhecer que o sujeito contemporâneo é um monstro envolto de tecnologias.

Como poderia, então, o diretor-pedagogo utilizar essa metáfora e suscitar a compreensão da natureza híbrida "monstruosa" do ser humano em relação à tecnologia em uma montagem cênica? Quais práticas são possíveis conectando a tecnologia e a situação pedagógica do teatro, envolvendo a direção de elenco em uma encenação contemporânea? Essas são algumas das questões que propomos aqui.

3. “*MEU VAZIO EM TI, COMPLETA*”: VIDEOMAPPING COMO DISPOSITIVO CÊNICO-PEDAGÓGICO

Durante o primeiro semestre letivo de 2022, na Universidade Federal de Ouro Preto, a convite da diretora Jéssica Egoshi, participei como Diretor de Elenco do espetáculo “Meu vazio em ti, completa”, Trabalho de Conclusão de Curso da então diretora e dos atores Jonas Estevão Ferreira Gomes e Mayara Aparecida Schuab da Silva – trabalho que também foi apresentado como meu estágio regência referente à disciplina ART-395 “Estágio Supervisionado: Planejamento e Regência II”, do Departamento de Arte, do Instituto de Filosofia, Arte e Cultura da UFOP.

“Meu vazio em ti, completa” parte da criação de um mundo ficcional onde o ciberespaço é a única solução para a propagação da existência humana, em razão ao futuro e já anunciado colapso do Sol. Em virtude desse acontecimento, foi criado um sistema comandado por uma inteligência artificial que seria responsável pelo gerenciamento de avatares (existências humanas que foram incorporadas no mundo virtual). O ápice do espetáculo ocorre quando um desses humanos, que estava armazenado em uma cápsula geradora de energia, desperta e interage com o seu avatar do mundo virtual.

Figura 1: Espetáculo "Meu vazio em ti, completa" (2022)



Fonte: Print de filmagem de Millena Alves Tobias.

Partindo de temas como: a busca pelo significado da existência, realidade virtual e a solidão humana, essa peça se mostrou um desafio em sua composição cênica. Dessa maneira, na direção de elenco, o trabalho fundamental a ser executado, seria o da confluência entre a fisicalidade do corpo, tanto no mundo concreto como no ciberespaço.

Partindo desse pressuposto, além de um instrumento cenográfico, a utilização de vídeos, mídias e tecnologias foi pensada na preparação dos atores em cena, na perspectiva de confluir elementos digitais e a atuação, estabelecendo uma relação dialética na concepção cênica. Para alcançar tais objetivos, utilizamos a projeção mapeada de vídeos (*videomapping*) como uma espécie de catalisador para obter um novo estado de presença. Entendemos este mecanismo como um *dispositivo cênico*. O que nos leva à investigação dos variados conceitos que o termo *dispositivo* abrange.

Se utilizamos a estrutura das projeções como um dispositivo na cena, para além de sua cenotecnia, podemos nos inteirar de alguns processos que, a princípio, escapam ao nosso primeiro contato com esse tipo de material. Contudo, a definição por trás do termo “dispositivo” traz consigo um universo de significações. Ou como escreve Gabriela Monteiro (2014):

Na contemporaneidade, os dispositivos não são ferramentas ou objetos que integrados ao espaço teatral são responsáveis pela criação de imagens. Os dispositivos são eles mesmos parte inefável do processo criativo. Sem eles, a cena é outra ou inexistente enquanto tal. [...] A noção de dispositivo é ampla e merece nesse estudo um aprofundamento; são muitas definições do termo que vão desde a materialidade de um aparelho aos efeitos das relações produzidas entre imagem, espectador, ator, espaço (MONTEIRO, 2014, p.149)

Uma vez que observamos que a compreensão por trás do dispositivo no universo cênico é bem mais complexa e inserida em uma genealogia que nos remonta desde à fisicalidade de um material ao jogo entre cena e expectativa, podemos retirar do trecho do artigo da pesquisadora Gabriela Monteiro duas palavras que contribuirão para a análise a seguir: imagem e relações.

O filósofo francês e um dos maiores representantes do pós-estruturalismo, Gilles Deleuze, nos apresenta em seu texto “O que é um dispositivo”, capítulo do livro *O mistério de Ariana* (1990), uma das mais importantes leituras da obra foucaultiana, principalmente no que se refere ao termo – que Deleuze julga central para entender Foucault – “dispositivo”.

É fato que, a literatura e filosofia foucaultiana baseia-se nas relações de poder da sociedade – especificamente no que se refere aos impactos que essas relações possuem na subjetividade humana. Contudo, é na conceituação, quase espontânea, de dispositivo, que Foucault, lido por Deleuze, acaba por dar conta de uma complexa relação entre sujeito, sociedade, sistemas de poder e comunicação (DELEUZE, 1996). E é na definição proposta pelo coautor de “Mil platôs: Capitalismo e esquizofrenia” (GUATTARI; DELEUZE, 1980), que podemos encontrar a chave para o entendimento desse conceito. Para Gilles Deleuze, os dispositivos foucaultianos “são como máquinas de fazer ver e de fazer falar” (DELEUZE, 1990, p.155)¹⁰. São como elementos que estabelecem uma rede de forças entre a subjetividade e aquilo com o qual o sujeito está em relação. A pesquisadora e crítica Julia Guimarães Mendes, baseando-se na leitura deleuziana, constrói diálogos com a teatralidade “Seguindo esse raciocínio, o que a linguagem do dispositivo cênico potencialmente faz ‘ver’ e ‘falar’?” (MENDES, 2017, p.100).

Mendes estabelece em sua tese *Teatros do real, teatros do outro: os atores do cotidiano em cena contemporânea* (2017), uma relação direta entre os estudos de Cornago, Lepecki e Sánchez sobre o uso de dispositivos artísticos na contemporaneidade, fazendo um contraponto com a estética relacional¹¹ proposta pelo crítico de arte Nicolas Bourriaud, na qual os artistas utilizadores de dispositivos centralizam sua obra em uma produção de

¹⁰ Tradução nossa de: “son máquinas para hacer ver y hacer hablar” (DELEUZE, 1990, p.155).

¹¹ Bourriaud também afirma em seu livro, “Estética Relacional” (2009), que: “[...] a tecnologia e as práticas artísticas nem sempre andam juntas e que essa defasagem não causa incômodo a nenhuma das duas. De um lado o mundo se “ampliou” sob nossas vistas: seria um incrível etnocentrismo ignorar que o avanço tecnológico está longe de ser universal, e que o hemisfério sul do planeta, ‘em desenvolvimento’, não pertence à mesma realidade tecnológica do Vale do Silício - embora ambos façam parte de um universo cada vez mais estreito. Por outro lado, nosso otimismo em relação ao poder emancipador da tecnologia em larga medida dissolveu-se: agora sabemos que a informática, a tecnologia da imagem ou a energia atômica, além de trazer melhorias à vida cotidiana, representam ameaças e instrumentos de sujeição. Assim, as relações entre arte e técnica são bem mais complexas do que nos anos 1960.” (BOURRIAUD, 2009, p.31).

sociabilidade (MENDES, 2017). A doutora em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo (USP), circunscreve a definição de dispositivo em que nos baseamos neste artigo:

Em um patamar mais amplo, o dispositivo cênico poderia ser entendido como esse conjunto de regras específicas, levadas à cena para cumprir a função central que Deleuze (1990) – retomando a teoria de Foucault – identificou nos dispositivos em geral: funcionar como “máquinas de fazer ver e fazer falar”, ao “distribuir o visível e o invisível, ao fazer nascer ou desaparecer o objeto que não existe sem ela” (p.155) (MENDES, 2017, p.99).

Nesse sentido, ao fazer “ver” e fazer “falar”, o dispositivo cênico, à luz de Foucault, seria um jogo de regras que expõe aos jogadores, o objeto de interesse àquela concepção teatral. Estaríamos, portanto, admitindo um caráter quase que pedagógico presente na vivência pelo dispositivo em cena, uma vez que esse faz transparecer no corpo da atriz e do ator, questões subjugadas, normalmente, às idealizações.

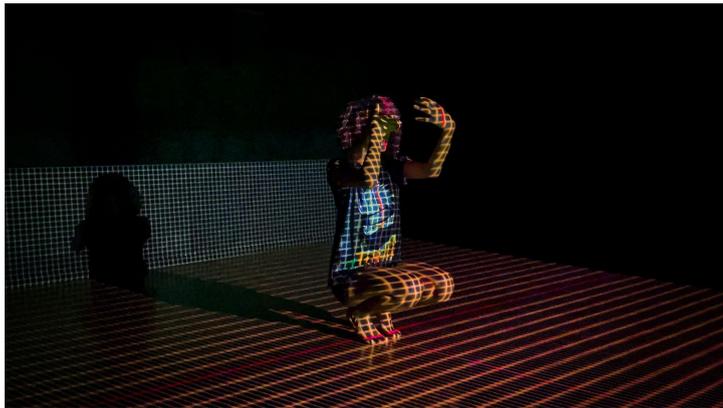
Em consonância com esse pensamento, Mendes expõe a característica “metarreflexiva”, presente no dispositivo cênico – aquele que seria capaz de, utilizando sua lógica própria, fazer “ver” o funcionamento de outros dispositivos em nossa sociedade. A autora explica:

Assim, os dispositivos cênicos podem ser entendidos como um mecanismo que tem o potencial tanto de “demonstrar” o processo de funcionamento de outros dispositivos, como também de desconstruí-los e desnaturalizá-los [...]. Nesse sentido, o que os dispositivos cênicos colaboram para “fazer ver”, em sua dimensão metarreflexiva, é o modo de atuação próprio à lógica do dispositivo (MENDES, 2017, p.101).

O que nos traz ao objeto de análise central deste trabalho: o *videomapping* como dispositivo cênico-pedagógico no processo de concepção do espetáculo “Meu vazio em ti, completa” e na criação de um ambiente pseudo-interativo entre o espaço de projeção e o corpo dos atores. A primeiro momento, foi criada uma “malha virtual”, onde exploramos (na direção de elenco, juntos com os atores) alguns exercícios¹² que dialogassem com a espacialidade proposta pela virtualidade do *videomapping*.

¹² Em específico, abordagens propostas pela técnica “Viewpoints” (WACHOWICZ, 2016), partituras de movimento inspiradas na estética de repetição de Pina Bausch (FERNANDES, 2007) e a dinâmica dos Etud’s vistas em Stanislavski (ZALTRON, 2015).

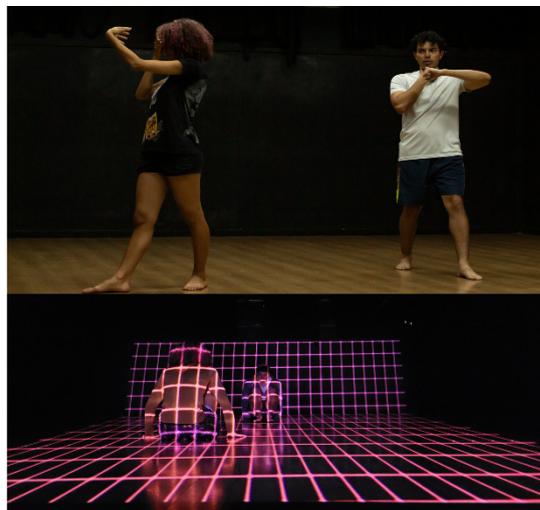
Figura 2: Processo de direção de elenco



Fonte: acervo pessoal do autor.

No caso específico deste processo, experimentamos ações com os atores que os remetessem ao ciberespaço presente na dramaturgia do espetáculo. A disposição da malha virtual projetada em seus corpos, entregou um outro tipo de presença corporal do que o observado nas primeiras experimentações com a criação de partituras corporais.

Figura 3: Processos de direção de elenco



Fonte: acervo pessoal do autor.

Doutora em Comunicação e Cultura, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Victa Carvalho propõe em seu artigo “O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência”(2009) que a utilização de dispositivos contemporâneos vão além de uma técnica artística, fazem parte de uma estratégia para produzir efeitos, direcionando a experiência para variadas interpretações de um mesmo objeto (DE CARVALHO, 2009). Com isso, cabe ressaltar o

papel que as tecnologias possuem na criação de imagens como dispositivos artísticos contemporâneos. De Carvalho, ressalta:

Cada vez mais, a ênfase no referente, isto é, na adequação entre a imagem e a representação, vem sendo substituída e as imagens se constituem como lugar da experiência. A tecnologia faz parte dos processos criativos e, com isso, vem ampliando o campo do visível, possibilitando novas relações espaço-temporais e novas modalidades visuais. Graças à sua natureza simbólica, as imagens de síntese possibilitam diversos tipos de mediações entre linguagens e representações sensíveis e acentuam tensões entre o material e o imaterial, entre o real e o simulacro, entre a natureza e o artifício. Elas nos permitem mergulhar numa virtualidade na qual as imagens fabricadas tornam-se híbridas e transitórias e somos forçados a redimensionar valores estéticos em vista não do reconhecimento, mas de novos modos de ser (DE CARVALHO, 2009, p.142).

Atrelado ao papel da tecnologia como dispositivo formador de imagens, está a condição das atrizes, atores, diretoras e diretores que constituem a parte fundamental para o desenvolvimento dessas práticas. A relação entre o corpo dos atores e as imagens produzidas pela projeção mapeada criou um diálogo sistemático com o universo ficcional proposto pela dramaturgia do espetáculo. Ou, como infere o professor e escritor Norval Baitello Junior, ao relacionar a comunicação e consumo informacional contemporâneo com aspectos fenomenológicos do ser-humano: “Em primeiro lugar o corpo produz as imagens. Segunda etapa, o corpo consome as imagens. Terceira etapa, se alimenta de imagens” (JUNIOR, 2007, p.82).

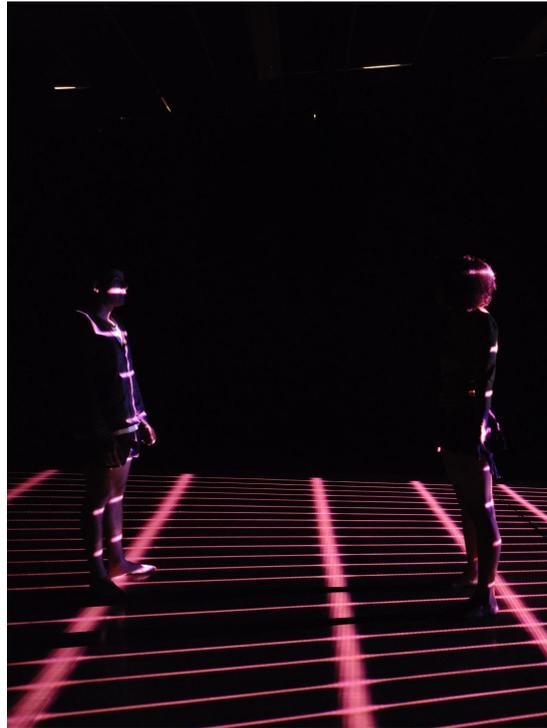
Partindo desse pressuposto, o filósofo e historiador da arte francês, Georges Didi-Huberman, desenvolve seu estudo envolvendo a constatação multifacetada da imagem na sociedade. Por se comportar como um elemento que retém uma memória histórica, anacrônico em seu tempo e – de alguma forma – eterno; a imagem suscita a quem se relaciona com ela, uma ardência característica de uma sensação latejante, que está sempre rememorando algo que de certa forma, apenas a subjetividade consegue dar conta.

É no sintoma causado pela imagem, quando entra em contato com a realidade, que o filósofo francês identifica o quadro emblemático em que a imagem se encontra em tempos contemporâneos ao dele. A ideia de que ela – a imagem –, sobreviverá a nós que a receptamos, carrega em si a compreensão de todo o transcurso histórico em que a humanidade se baseou. Didi-Huberman explica:

Diante de uma imagem, enfim, temos que reconhecer humildemente isto: que ela provavelmente nos sobreviverá, somos diante dela o elemento de passagem, e ela é, diante de nós, o elemento do futuro, o elemento da duração [durée]. A imagem tem frequentemente mais memória e mais futuro que o ser [étant] que a olha (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.16).

Nesse desequilíbrio de historicidade entre aquele que observa e a imagem a ser observada, o sujeito observador pensa a partir dela, encontra-se orientado¹³ a partir da imagem que toca. Dessa maneira, configura-se no espaço, uma relação de suspensão temporal, uma vez que a imagem “não está no presente” (DELEUZE, 1986, p. 270; In: DIDI-HUBERMAN, 2012, p.213).

Figura 4: Processos de direção de elenco



Fonte: acervo pessoal do autor.

Quando colocamos, então, a imagem projetada como um dispositivo em cena, estamos estabelecendo uma relação outra entre a atriz e ator com o espaço cênico. É, especificamente, uma experiência fenomenológica suscitada através da tecnologia. Os corpos dos atores são, de uma certa forma, invadidos pela imagem. Devorados, consumidos e incendiados; parafraseando o título de Norval Baitello Júnior, podem as imagens incendiar os corpos?

Não se pode falar do contato entre a imagem e o real sem falar de uma espécie de incêndio. Portanto, não se pode falar de imagens sem falar de cinzas. As imagens tomam parte do que os pobres mortais inventam para registrar seus tremores (de desejo e de temor) e suas próprias consumações. Portanto é absurdo, a partir de um ponto de vista antropológico, opor às

¹³ “Não só não nos orientamos melhor no pensamento desde que Kant escreveu seu opúsculo, como a imagem estendeu tanto seu território, que hoje é difícil pensar sem ter que ‘orientar-se na imagem’ (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.209)”.

imagens e as palavras, os livros de imagens e os livros a seco. Todos juntos formam, para cada um, um tesouro ou uma tumba da memória, seja esse tesouro um simples floco de neve ou essa memória esteja traçada sobre a areia antes que uma onda a dissolva (DIDI-HUBERMAN, 2012, p.210).

A partir do incêndio causado pela imagem ao tocar o real, a concretude carnal dos corpos é atravessada pela imaterialidade da imagem, fazendo com que se estabeleça uma relação dialética entre esses elementos. Emerge do corpo em contato com a imagem mediada pela tecnologia, um estado de existência capaz de exemplificar e conceituar, o que Donna Haraway¹⁴ entende por *ciborgue*.

4. CORPO-CIBORGUE: TECNOLOGIA, CORPO E O REAL

O corpo ciborgue é uma ideia futurista que se refere ao uso da tecnologia para melhorar, expandir ou mesmo alterar as capacidades e características do corpo humano. O termo é uma tradução do inglês *cyborg*, que é uma forma abreviada de "organismo cibernético".

A ideia é amplamente explorada na ficção científica¹⁵, mas também tem implicações reais na medicina, na robótica e na biotecnologia. Alguns argumentam que o uso crescente da tecnologia pode levar a uma evolução da humanidade em direção a uma forma híbrida de existência, enquanto outros expressam preocupações com questões éticas e filosóficas relacionadas ao uso da tecnologia para modificar o corpo humano.

O professor Tomaz Tadeu¹⁶ afirma em seu capítulo intitulado *Nós ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano*, do livro *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano* (HARAWAY; KUNZRU; TADEU, 2000) que a pós-modernidade, sobretudo na base epistemológica pós-estruturalista, fez com que a subjetividade humana estivesse cada vez mais difundida em seu meio social, cultural e linguístico. Cabe ressaltar, porém, que o intenso avanço capitalista e a globalização dos meios de comunicação em massa, fizeram com que a humanidade se tornasse cada vez mais dependente de ferramentas tecnológicas que

¹⁴ Donna Haraway é filósofa e zoóloga estadunidense, e professora emérita na Universidade da Califórnia, Santa Cruz. Ela é conhecida por seu trabalho nos campos de história da ciência, teoria feminista e teoria Ciborgue.

¹⁵ Como o clássico dirigido por Ridley Scott "Blade Runner: o caçador de andróides" (1982), assim como a coletânea literária de Asimov "I, robot" (1950).

¹⁶ Ph.D. pela Universidade de Stanford e professor colaborador no Programa de Pós-graduação em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

visam aperfeiçoar e aprimorar a existência do sujeito. O professor, questiona: “onde termina o humano e onde começa a máquina? Ou, dada a ubiquidade das máquinas, a ordem não seria a inversa?: onde termina a máquina e onde começa o humano?” (TADEU, 2000, p.10). Para essa pergunta, temos que revisitar o conceito “ciborgue”.

Autora do *Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX* (2000), Donna Haraway escreve sobre as possibilidades existentes entre o feminismo e a materialização de um corpo-ciborgue – um ser capaz de causar revoluções, estabelecido entre o ficcional e a experiência contemporânea da humanidade com a tecnologia. Haraway argumenta a favor da ideia de profanação do cogito purista, no qual a raça humana levou séculos para construir e se estabelecer no ocidente. O que interessa para a filósofa e pensadora feminista é o caráter híbrido que se instaurou na contemporaneidade no final do século XX.

[...] neste nosso tempo, um tempo mítico, somos todos quimeras, híbridos – teóricos e fabricados – de máquina e organismo; somos, em suma, ciborgues. O ciborgue é nossa ontologia; ele determina nossa política. O ciborgue é uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material: esses dois centros, conjugados, estruturam qualquer possibilidade de transformação histórica (HARAWAY, 2000, p.37).

Localizando a experiência da existência humana contemporânea, em uma espécie de entre-lugares, capaz de ser subdividida entre a esfera imaginativa virtual e aquilo que é matéria de concretude física, a filósofa estadunidense centraliza na figura ficcional de um Ciborgue a problemática que Tomaz Tadeu levanta ao questionar o limite existente entre ser corpo e ser máquina. Essa conceituação, entretanto, está longe de enquadrar uma resposta definitiva. Haraway define seu manifesto como uma “tentativa de desenvolver uma perspectiva etimológica e política” (HARAWAY, 200, p.58). Mas, para além do ponto de vista etimológico proposto pela autora, como podemos nos apropriar dessa constatação para potencializar práticas teatrais contemporâneas?

Patrice Pavis, em seu livro *A análise dos espetáculos* (2011), ao escrever sobre os processos pelos quais a cena teatral sofreu com a aprimoração de diversas linguagens midiáticas e seus posteriores aperfeiçoamentos tecnológicos, infere que na relação existencial, o sujeito sofreu alterações profundas na sua percepção e recepção no aspecto fenomenológico entre sujeito e mundo.

Podemos estimar que o confronto cotidiano com as mídias – do telefone à televisão passando pelo cinema, o vídeo, a fotografia, o computador ou... a escrita – influencia nossa maneira de perceber e conceitualizar a realidade e que nós percebemos também a realidade espetacular de modo diverso do que há vinte, cinquenta (sic) ou cem anos. O impacto dessas mutações não é tanto fisiológico quanto neurocultural: nossos hábitos de percepção mudaram, ainda mais que nossa maneira de produzir e receber o teatro evoluiu (PAVIS, 2011, p.41)

Dessa forma, podemos dizer que a extensão tecnológica causada pela globalização intensa – e perversa – a que nossos corpos foram submetidos, causou impactos que superestimam o caráter puramente físico de nossa existência. Mas foi responsável por condicionar nossa visão.

Qual é o espaço, portanto, reservado ao corpo em meio aos variados instrumentos tecnológicos presentes no fazer artístico atual? Pode a tecnologia superar a presença do corpo ao vivo? A resposta a essas questões pode não estar ao nosso alcance, sobretudo, pelo fato de estarmos experimentando de diversas formas, entretanto, cabe a reflexão. Pavis, em diálogo com Edmond Couchot¹⁷ e Hélène Tramus¹⁸, acredita ser possível a procura de um outro corpo mediado – e midiado – pela tecnologia. Para ele, a (de)formação de um corpo produto do impacto midiático, é uma predisposição futura ao corpo do ator:

Sob o risco de confundir seu corpo real com seu corpo virtual, de estar tanto presente como ausente, o ator do futuro próximo está em busca de um outro corpo e sobretudo de uma outra concepção de corpo. “A esse estágio do saber e da tecnologia corresponde um desejo de corpo renovado, fantasiado de modo diverso, fonte de gestos e de emoções rejuvenescidos, não é impossível que um outro corpo nasça da espuma dos números” (PAVIS, 2011, p.42).

Reformulados e reconfigurados de acordo com as novas programações, o corpo do ator mediado pela tecnologia em cena pode ser a manifestação concreta do que, nos escritos de Haraway, identificamos como corpo-ciborgue. É na ubiquidade entre humano e máquina, entre corpo e tecnologia, entre presença virtual e real, que o corpo abriga o conceito ciborgue.

“A era do ciborgue é aqui e agora, onde quer que haja um carro, um telefone ou um gravador de vídeo. Ser um ciborgue não tem a ver com quantos bits de silício temos sob nossa

¹⁷ Artista digital.

¹⁸ Professora emérita e co-fundadora da faculdade de Artes e Tecnologias da Imagem na Universidade de Paris 8.

pele ou com quantas próteses nosso corpo contém” (KUNZRU, 2000, p.23), ser ciborgue está, podemos atualizar, na maneira como expressamos a nossa existência no *Instagram*, a quantidade de visualizações no *Tiktok* e a maneira como estabelecemos conexões diárias entre aquilo que somos e aquilo que os outros são, a partir do nosso celular. Um corpo tão atravessado por tecnologias passa a existir a partir delas.

Podemos, assim, dialogar com a necessidade da construção de um corpo-máquina com a leitura que o filósofo esloveno Slavoj Žižek faz do *Zeitgeist* da humanidade do século XX, como uma sociedade embriagada na “paixão pelo real”. O paradoxo proposto por Žižek, em seu livro *Bem vindos ao deserto do real* (2003), é de que, por mais que o indivíduo recorra ao real como a quintessência da existência, ele acaba por insurgir contra ela própria, fabricando – ou virtualizando – a própria realidade¹⁹.

A Realidade Virtual simplesmente generaliza esse processo de oferecer um produto esvaziado de sua substância: oferece a própria realidade esvaziada de sua substância, do núcleo duro e resistente do Real – assim como o café descafeinado tem o aroma e o gosto do café de verdade sem ser o café de verdade, a Realidade Virtual é sentida como a realidade sem o ser. Mas o que acontece no final desse processo de virtualização é que começamos a sentir a própria “realidade real” como uma entidade virtual (ŽIŽEK, ano, p.27).

A incessante busca pelo aprimoramento da experiência humana tem levado a uma crescente virtualização do corpo. Nesse contexto, o real, enquanto corpóreo e tangível, está sendo gradualmente substituído pelo virtual proporcionado pela máquina. A fascinação pelo real impulsionou a construção do virtual dentro de nós, resultando em um paradoxo existencial: na medida em que concebemos uma realidade virtual em nós mesmos, até que ponto é possível concretizá-la e transformá-la em realidade? Estas são questões que não podem escapar a um diretor-pedagogo ciente do fazer cênico contemporâneo tal como este é tocado pela tecnologia – como procuramos evidenciar.

¹⁹ Aqui, podemos exemplificar esse pensamento com os movimentos antivacina e anticiência no Brasil, incendiados pelo ex-presidente Jair Messias Bolsonaro (disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-55939354>). No contexto de incertezas presentes pela Pandemia de Covid-19, a busca pela verdade (pelo “real”), ocasionou o boicote de medidas sanitárias preventivas, fazendo com que a sociedade passasse a duvidar, injustamente, de processos científicos coerentes e confiáveis. A paixão pelo real, nesse caso como um jogo político, acabou por “cegar” as pessoas para a realidade de fato.

Figura 5: Criação de videomapping



Fonte: acervo pessoal do autor.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Faz-se necessário estabelecer, portanto, que a relação traçada entre o corpo dos atores com a imagem digital em formato de, como intentamos conceituar aqui, dispositivo cênico-pedagógico, é, antes de mais nada, uma relação ciborgue. E somente é, por conta da dissolução entre os limites de uma atuação puramente corporificada e orgânica com um corpo mediado pela tecnologia em cena. A tecnologia invade, incendeia e devora os corpos.

Concomitante a isso, é relevante nos atentarmos que essa prática pode ser entendida como uma prática pedagógica-teatral, justamente por suscitar um ambiente de aprendizado, auto-observação e entendimento da atriz e do ator em cena, por meio de uma ferramenta que há pouco, não tinha essa mesma funcionalidade – o videomapping.

Evocando, novamente, a “pedagogia dos monstros” proposta por Donald: quando subvertemos a ideia de pureza, é que conseguimos dar conta da totalidade presente na subjetividade de cada sujeito. Se pensarmos a criação de um dispositivo cênico-pedagógico, como um instrumento a ser utilizado de maneira tanto sistematizada no jogo da cena, como também, corroborando para o entendimento de si, da narrativa cênica e da imagem em contexto histórico, estaremos nos apropriando do momento pertinente ao espírito da época que nos permeia. Sobretudo, se pensarmos os diferentes estados de presença a partir do contato com esse dispositivo – questão a ser aprofundada em estudos futuros.

Cabe, ainda, levar em consideração o pensamento de Gilberto Icle (2010), a respeito da figura do diretor-pedagogo e o seu papel importante de transmissão e difusão de conhecimento por meio de processos e metodologias de criação cênica. Fazer, ensinar, pensar e atualizar procedimentos, são verbos que permeiam a prática pedagógica do diretor – situação essa que circunscreveu todo o processo de preparação e direção de elenco do espetáculo mencionado no corpo deste artigo, uma montagem profundamente tocada por questões ligadas à interação corpo-máquina.

Ser fiel a nossos monstros /ciborgues é a via de construção de uma subjetividade capaz de atravessar o sistema, de o subverter e dele se apropriar. Entendendo, para isso, a porosidade presente no nosso tempo, entendendo o atravessamento, o diálogo e a recriação de conceitos antes unificados e “puros” – fazendo do global, massificado, algo unitário, singular em sua pluralidade. E nada mais pedagógico, do que recorrer a e ser capaz de reconhecer o plural. Trata-se de reconhecer o corpo-ciborgue que habita todos nós, artistas e educadores do século XXI.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERNAL, Óscar C. Atuar "de verdade". a confissão como estratégia cênica. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 13, p. 099-111, 2018. DOI: 10.5965/1414573102132009099. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102132009099>. Acesso em: 5 mar. 2023.

BOURRIAUD, N. **Estética relacional**. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CABALLERO, I. D. Cenários expandidos. (Re)apresentações, teatralidades e performatividades. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 15, p. 135-148, 2010. DOI: 10.5965/1414573102152010135. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102152010135>. Acesso em: 5 mar. 2023.

CADAVA, Eduardo; CONNOR, Peter; NANCY, Jean-Luc (Orgs.). **Who comes after the subject?** Nova York: Routledge, 1991.

COHEN, Jeffrey Jerome. **Pedagogia dos monstros – os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000

DE CARVALHO, V. O dispositivo imersivo e a Imagem-experiência. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 9, n. 1, 2009. DOI: 10.29146/eco-pos.v9i1.1064. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/1064. Acesso em: 31 jan. 2023.

DELEUZE, G. **¿Que és un dispositivo?**. In: DELEUZE, Gilles. **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990, p.155-161.

- DESGRANGES, F. **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo: Editora Hucitec, 2006.
- DIAS, L. da C.; SILVEIRA, M. de N. da; MAIA, R.; PEREIRA, L. G. F. ; BALDIN, P. M. . Inquietações: pandemia, crise, necropolítica, Artaud. **Conceição/Conception**, [S. l.], v. 9, n. 00, p. e020009, 2020. DOI: 10.20396/conce.v9i00.8660589. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conce/article/view/8660589>. Acesso em: 31 jan. 2023.
- DIDI-HUBERMAN, G. **Diante do tempo: história da arte e anacronismo das imagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.
- DIDI-HUBERMAN, G. Quando as imagens tocam o real. PÓS: **Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, [S. l.], p. 206–219, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15454>. Acesso em: 7 mar. 2023.
- DUBATTI, Jorge; DE FREITAS, Victor Lavarda. Experiência teatral, experiência tecnovivial: nem identidade, nem campeonato, nem superação evolucionista, nem destruição, nem vínculos simétricos. **Rebento**, n. 14, 2021. Disponível em: <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/609>. Acesso em: 5 fev. 2023.
- FABRIS, A. **A imagem hoje: entre passado e presente**. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: UNESP, 2009.
- HAN, Byung-Chul. **A sociedade do cansaço**. Trad. Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- ICLE, G. 3. Da Pedagogia do Ator à Pedagogia Teatral: verdade, urgência, movimento. **O Percevejo Online**, [S. l.], v. 1, n. 2, 2010. DOI: 10.9789/2176-7017.2009.v1i2.%p. Disponível em: <http://seer.unirio.br/opercevejoonline/article/view/525>. Acesso em: 5 fev. 2023.
- JUNIOR, N. B. Podem as imagens devorar os corpos. **Sala Preta**, [S. l.], v. 7, p. 77-82, 2007. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v7i0p77-82. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57322>. Acesso em: 31 jan. de 2023.
- LEHMANN, Hans Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: linguagens, ambientes, redes**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- MENDES, Julia Guimarães. **Teatros do real, teatros do outro: os atores do cotidiano em cena contemporânea**. 2017. Tese (Doutorado em Teoria e Prática do Teatro) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. doi:10.11606/T.27.2017.tde-31102017-145052. Acesso em: 2023-03-06.
- MENDONÇA, por R. Entrevista com Jorge Dubatti. **Cena**, [S. l.], n. 10, 2012. DOI: 10.22456/2236-3254.26187. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/26187>. Acesso em: 5 fev. 2023.
- MONTEIRO, G. L. G. Intermedialidade na cena contemporânea: o uso de dispositivos audiovisuais em “Justo uma imagem” e “Otro”. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 1, n. 22, p. 145 - 156, 2014. DOI: 10.5965/1414573101222014145. Disponível em:

<https://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101222014145>. Acesso em: 20 jan. 2023.

MUNIZ (UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG, BELO HORIZONTE/MG, BRASIL), M. L.; DUBATTI (UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES – BUENOS AIRES, ARGENTINA), J. Cena de Exceção: o teatro neotecnológico em Belo Horizonte (Brasil) e Buenos Aires (Argentina). **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 366–389, 2022. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/69727>. Acesso em: 5 fev. 2023.

PAVIS, P. **A análise dos espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

PUPO, Maria Lúcia de Souza Barros. **O Pós-Dramático e a Pedagogia teatral**. In: GUINSBURG, Jacó e FERNANDES, Silvia (Orgs.). **O Pós-Dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2008, p. 221-232.

ŽIŽEK, S. **Bem-vindo ao deserto do real!**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.