

A eficácia da presença na cena contemporânea mediada pela tecnologia: o caso Play Me¹

CARLOS HENRIQUE FALCI
MARIANA LIMA MUNIZ

Resumo

Como pensar numa presença mediada pela tecnologia na cena teatral contemporânea e sua eficácia, enquanto efetuação de ações e afetos? Tal pergunta nos parece simplificar uma questão mais ampla e multifacetada. Pretendemos apresentar uma reflexão sobre a eficácia do conceito de presença no teatro a partir da análise da webvideoperformance Play Me de Rodrigo Campos em suas duas versões: para teatro e para internet. Propomo-nos a verificar como a noção de telepresença é capaz de sustentar uma multiplicidade de presenças no teatro.

Palavras-chave:
Telepresença, teatro contemporâneo, mediação

The effectiveness of the presence in the contemporary scene mediated by technology: the Play Me case

CARLOS HENRIQUE FALCI
MARIANA LIMA MUNIZ

Abstract

How to think of a technology-mediated presence in the contemporary theatrical scene and its efficacy as an effecting action and affection? We aim to present a reflection on the effectiveness of the concept of presence in the theatre from the analysis of the webvideoperformance Play Me by Rodrigo Campos in its two versions: for theatre and for the internet. We propose to verify how the notion of telepresence can sustain an enlargement of presences in theatre.

Keywords:

Telepresence, contemporary theatre, mediation

La eficacia de la presencia en la escena contemporánea mediada por la tecnología: el caso Play Me

CARLOS HENRIQUE FALCI
MARIANA LIMA MUNIZ

Resumen

¿Cómo pensar en una presencia mediada por la tecnología en la escena teatral contemporánea y su eficacia como algo que efectúa acciones y afectos? Parece que esa pregunta nos vuelve más simple una cuestión más amplia y multifacética. Pretendemos presentar una reflexión sobre la eficacia del concepto de presencia en el teatro a partir del análisis de la webvideoperformance Play Me de Rodrigo Campos en sus dos versiones: para teatro y para Internet. Nos proponemos comprobar cómo la noción de telepresencia es capaz de sostener una multiplicidad de presencias en el teatro.

Palabras clave:
Telepresencia, teatro contemporáneo, mediación

Introdução

Play Me foi uma *webvideoperformance* concebida e dirigida por Rodrigo Campos em 2012². Inicialmente, ela previa um conjunto heterogêneo de artistas profissionais (atores, bailarinos, performers) de diferentes idades e trajetórias artísticas. Posteriormente, foi modificada e estreada como espetáculo de formatura do Curso Profissionalizante de Ator do Centro de Formação Artística – CEFAR da Fundação Clóvis Salgado – FSC, em Belo Horizonte, no final de 2012. *Play Me* foi realizada em duas versões: uma feita para o público presente no mesmo espaço-tempo dos atores e outra transmitida ao vivo pela internet, na qual o público compartilhava o mesmo tempo, mas não o mesmo espaço dos artistas. Nossa análise parte do tensionamento que essa multiplicidade de presenças (a do público *in loco*³ e a do internauta) e sua eficácia, entendida por nós como capacidade de intervenção, diálogo e afetação da cena, propõe à percepção usual de presença no âmbito da teoria teatral.

Ao falarmos de essência, da questão ontológica do teatro, adentramos no terreno escorregadio das definições que, segundo a Lógica e a Filosofia da Linguagem, são as condições necessárias e suficientes para a ocorrência de algo, tal como o teatro, por exemplo. Para Brook (1994), para haver teatro só é necessário um espaço vazio, um ator que o atravesse e um espectador que o observe, dando assim as condições mínimas necessárias e suficientes para o ato teatral. O fato desta definição de Brook contemplar atores e espectadores aponta para o que Dubatti (2007) entende como *poiesis* teatral, ou seja, a criação de outro mundo metafórico, que não necessariamente ficcional, diferente da realidade. Assim o ator – com

seus gestos, movimentos, palavras, pensamentos e emoções – cria um outro espaço diferente do da vida, um duplo entre o espaço de realidade (o acontecimento da expectativa) e o da metáfora (a cena) durante o convívio. Essa relação *poiética* e convivial afeta e modifica tanto o público quanto os atores e a cena, em maior ou menor medida. Tal afetação pode ser entendida como uma relação eficaz da copresença espaço-temporal de ambos.

Assim, para Dubatti (2003), o teatro se define como um acontecimento em determinadas coordenadas espaciais e temporais, que acontece no convívio da presença dos *teatantes* (artistas e técnicos) e do espectador em uma *poiesis* metafórica diferente do real, ainda que possa se valer dele. Sendo assim, a copresença dos corpos de atores, técnicos e espectadores seria condição necessária para que o teatro *teatre*. Para a Filosofia do Teatro de Dubatti, é importante entender o ato teatral a partir de sua condição epistemológica e ontológica próprias, ou seja, o Teatro, *Teatra* (KARTUN, 2010). Vemos como a noção de presença, para Dubatti (2003, 2007) e também para Brook (1994), está bastante relacionado à coabitação de um mesmo espaço e de um mesmo tempo. Passemos, portanto, a discutir teorias fora do campo teatral e relacionadas às mediações tecnológicas que podem contribuir para uma visão ampliada sobre a questão espaço-temporal da presença.

A noção de telepresença

Para pensar a relação entre presença e questões espaço-temporais quando entram em cena elementos mediados tecnicamente, buscamos aqui discutir a noção de telepresença. Agrupamos de um lado a noção de tele, de ação à distância, para evocar presenças à distância, em diálogo com Jean-Louis Weissberg (2000; 2004), que longe de negar as noções de lugar, as retrabalha, “misturando uma unipresença física e uma pluripresença mediatizada”. (WEISSBERG, 2000, p. 121); e de outro lado tomamos a discussão de Bruno Latour (2001) sobre agentes humanos e não-humanos e como a mediação técnica atravessa e é atravessada pelas relações entre e com tais agentes. A perspectiva de Latour (2001) será detalhada mais adiante, ao abordarmos as interconexões entre agentes humanos e não-humanos.

Weissberg (2000), em seu livro sobre presenças à distância, inicia a reflexão sobre o assunto evocando justamente a

importância de se pensar em “presenças”, e não na sua flexão gramatical de número como singular, ao olharmos para a tele-presença. Dessa maneira, falar de presenças significa entender que, quando nos situamos no terreno das mediações técnicas, não estamos simplesmente num outro lugar, em substituição à imediatez de encontros não mediados. A telepresença, na visão do autor francês, estaria associada ao desenvolvimento de soluções intermediárias entre a presença e a ausência estritas. Na perspectiva adotada pelo autor haveria um aumento do coeficiente corporal presente nesses transportes, como a fotografia, ou a teledifusão audiovisual – para pensarmos em presenças anteriores àquela das redes e dos agenciamentos sócio-técnicos contemporâneos, como nos sites de compartilhamento de textos e imagens, “redes sociais”, como Twitter, Facebook, nos aplicativos de celulares que permitem conexão e envio de imagens, textos, vídeo, como Instagram, entre outros.

Quando se lida com tecnologias numéricas (próprias de ambientes midiático-computacionais), abertas a diferentes modelizações, elas aumentariam também o grau de modificação que cada um dos agentes mediadores é capaz de exercer quando se ativa uma telepresença. Não se trata de um aumento no sentido de amplificação pura e simples, mas de complexificação das relações entre os diversos agentes atuando na conexão entre humanos e não-humanos. Isso se deve ao fato de se poder multiplicar a presença em vários ambientes simultaneamente. É possível postar um vídeo no Youtube quase no mesmo momento em que a cena acontece; ou fazer uma foto e compartilhá-la em rede. Ativam-se, assim, várias camadas de presença, pois esses registros, quando entram em rede, ativam outras camadas de presença que não são mais aquelas de quem produziu as imagens. O controle sobre essas presenças não tem como ser exercido, pois um vídeo no Youtube, por exemplo, é apropriado pela própria interface, ao relacioná-lo com outros vídeos semelhantes que já estavam na rede de vídeos da plataforma.

Weissberg nos propõe debatermos o que ele denomina uma “forma cultural” que modifica a própria noção de encontro, a partir das presenças à distância que não mais emulam simplesmente uma ação à distância produzida por um outro (como no caso da televisão, por exemplo), mas nos permitem participar e experimentar essas ações, estando ao mesmo tempo aqui e lá. Essa forma cultural não se basearia mais numa separação entre representados e representação, ou representantes, mas numa negociação constante entre

cultura, dispositivos, usos sociais de elementos tecnológicos, entre outras formas de mediação.

Em um artigo de 2001 Weissberg se propôs a discutir os paradoxos da teleinformática. Ainda que o termo pareça um pouco anacrônico, o debate ali proposto nos parece ainda potente para o que se enseja aqui. Isso porque a análise que propomos se baseia justamente nas formas de mediação entre mobilidade e localização, proximidade e afastamento, deslocamento e territorialização, para citar alguns dos paradoxos evocados no texto do pesquisador francês. Do momento em que Weissberg discute seus paradoxos até a publicação deste artigo, a discussão sobre os modos de presença com realidade virtual, webcams, performance online, (DIXON, 2007), com uso de mídias digitais e instalações interativas (BERNSTEIN, 2017), apenas para citar alguns autores mais diretamente relacionados ao tema desse texto, se amplia consideravelmente.

Steve Dixon (2007) faz uma análise extensiva das noções de *performance online* e de interatividade a ser performada (*performing interactivity*) que nos ajuda a pensar a complexidade das presenças em ambientes que misturam a presença in loco e uma presença virtual. Em sua investigação, o autor discute várias concepções sobre o termo ciberespaço, pontuando sempre o caráter híbrido dessa denominação, em função do sufixo espaço associado ao prefixo ciber. Para o autor, os vários dispositivos que operamos na web (fóruns online, e-mail, conversas via webcam) produziram muito mais um espaço entre, de passagem, instável, do que um efetivo estar em outro lugar. Essa perspectiva nos remete à visão já indicada por Weissberg, quando aponta mais para a multiplicidade de presenças do que para um deslocamento simples para um outro espaço.

Dixon (2007) nos propõe pensar o ciberespaço como algo que existe entre diferentes localizações físicas, como uma passagem simbólica que conjuga o imaginário (personagens, narrativas) com elementos físicos e tangíveis (corpos, cenários, lugares etc.). Estabelece, assim, a possibilidade de tratarmos o ciberespaço como o lugar constituído justamente pela telepresença e que, ao mesmo tempo, evidencia o modo como a noção de presença depende também de uma performatividade no âmbito da interação entre os elementos que se fazem presentes (nas várias camadas de presença possíveis).

No que tange às questões de interação, Söke Dinkla (2002) oferece um ângulo de visão que se coaduna com as experiências vividas em *Play Me*. Segundo o autor, traba-

lhos baseados em interatividade deveriam ser nomeados como “obras de arte intermitentes” (*floating work of art*). Nessa categoria, e considerando a interação via ciberespaço, Dinkla (2002) afirma que o usuário desse “local” se tornaria consciente que é, ao mesmo tempo, vítima e perpetrador das ações que aí acontecem, mesmo que tenha uma sensação de onipresença e de poder sobre o que se desenrola na ação. Em função da teia de relações que se estabelece pelas interações, o trabalho não seria mais individual ou coletivo, mas se apresentaria como um estado de conexão, em que as relações são constantemente reorganizadas pelos interagentes. Dessa forma, a perspectiva da mediação entre agentes humanos e não-humanos se faz notar como um elemento que joga o tempo todo com o fato de não podermos definir de antemão qual é o papel dos interagentes na performance.

Dixon (2007), por sua vez, elenca quatro níveis de interatividade que estariam presentes na relação entre arte e performance, de acordo com o grau de abertura das obras/sistemas e possibilidade de interação do usuário: navegação, participação, conversação e colaboração. Obviamente, esses níveis não são estanques, se interpenetram e, por isso, revela-se um procedimento inócuo fazer uma classificação de sistemas/obras tentando encaixá-las num nível específico. As características relacionadas à navegação são baseadas numa lógica de escolhas simples de navegação dentro da proposta de interatividade (ir ou não para um lado, pegar ou não um objeto, aceitar ou não determinada ação etc.). Essa atitude já estaria prevista dentro do sistema, antes mesmo do início da interação. É o caso de escolhas de navegação num sistema baseado em imagens (um dos tipos de cinema interativo), ou num sistema hipertextual em que há escolhas que devem ser feitas para que a navegação continue.

No caso da participação, os interagentes são confrontados com questões específicas no início de sua interação, que vão definir como o sistema reagirá, ou a sua presença pode disparar eventos específicos no sistema. Isso aumenta um pouco a complexidade da cena, com uma certa performance dos interagentes já sendo considerada na cena. Não há, no entanto, uma negociação entre todos os interagentes (humanos e não-humanos), mas escolhas separadas e específicas. Por exemplo, um sensor que capture o barulho feito pelos aplausos pode ser um tipo de participação.

No caso da conversação, o sistema estabelece um diálogo com os interagentes, e as escolhas são constantemente nego-

ciadas. Isso pode ser feito com sensores que reagem de maneiras distintas à presença ou ação dos interagentes (não há um tipo só de resposta), também pode haver uma “conversa” e necessidade de negociação entre as escolhas propostas pelo sistema para um grupo de usuários, por exemplo. Esse tipo de interatividade é explorada em algumas cenas ou espetáculos teatrais com a mediação de aparatos tecnológicos. Uma das possibilidades abertas por esse tipo de interatividade se daria quando duas pessoas da audiência pudessem manipular avatares num cenário virtual, cujas ações interferem na ação de um personagem presente *in loco*.

A colaboração seria um tipo de interatividade que permitiria aos interagentes performarem coletivamente para construir a performance, o que pode se dar através da modificação do espaço cênico, pelo acréscimo de elementos ou personagens que não existiam, criação de diálogos etc. Nesse caso, o interagente que faria parte da audiência se torna coautor do próprio espetáculo, num processo de criação conjunta com os que tradicionalmente são vistos como os atores. E os próprios elementos não-humanos podem vir a receber funções de coautoria na interatividade proposta.

Assim, optamos por pensar em situações de agenciamento em que há, constantemente, territorializações e deslocamentos no sentido de agência que cada participante experimenta. Os movimentos permitidos pela incorporação de elementos tecnológicos que fazem a mediação da presença levam Ana Bernstein (2017) a nos lembrar que a noção de “ao vivo” depende da criação de técnicas de reprodução, de gravação, que seriam formas de mediação. Ou seja, não faria sentido creditar às tecnologias de telepresença contemporâneas a destruição da noção de “ao vivo” em função do seu aspecto de mediação. Antes, o ponto fundamental talvez seja justamente pensar como as noções de mediação e delegação, ao permitirem um descentramento dos sujeitos interagentes, questionando o papel dos atores, dos personagens, e também o papel dos elementos não-humanos em cena, produzem deslocamentos e novas territorializações no campo da performance. Optamos por focar nesses conceitos justamente em função do modo como *Play Me* articula as noções de presença e performance.

Deslocamento e territorialização

No que tange às noções de deslocamento e territorialização, é curioso notar que redes sócio-técnicas⁴, longe de

operarem apenas uma separação, e conseqüentemente uma diminuição da importância das presenças, servem para potencializar a noção de proximidade e territorialização. As presenças se fazem sempre na mistura de lugares e espaços, no sentido trabalhado por Michel de Certeau (1998). Para Certeau (1998), um lugar é a ordem de distribuição de elementos nas suas relações de coexistência. Assim, um lugar não é constituído apenas por uma presença física, mas também pelas presenças simbólicas que o atravessam, que o preparam para ser habitado. Nesse aspecto, e acrescentando mais elementos à discussão de Certeau (1998), mediações técnicas já existentes antes daquelas que produzem uma tele-presença mediada tecnicamente criam lugares moldados por diversas presenças. No caso de uma cena teatral, é possível falar de vários atravessamentos, por exemplo, produzidos por figurinos, cenários, iluminação etc. O uso de cada um desses agentes não-humanos nos auxilia, seja do lado de atrizes/atores/diretor, seja do lado dos espectadores⁵, a atentarmos para a complexidade na construção da ideia de um lugar. Ou seja, esse lugar já é habitado por elementos antes mesmo da presença perceptível de agentes humanos. Não obstante, cada um desses elementos carrega já um conjunto de formas de ocupação, de ideias sobre como o lugar deverá ser ocupado.

Ainda falando com Certeau (1998), é preciso atentar para o fato de que um lugar é trespassado por todos aqueles que o habitam, sejam humanos ou não-humanos, embora Certeau (1998) não os nomeie dessa maneira. O autor irá falar, então, do espaço como “um cruzamento de móveis” (CERTEAU, 1998, p. 202). Tais móveis podem ser humanos ou os relatos, narrativas, na visada proposta pelo historiador, mas também defendemos que podem se constituir pela ação de não-humanos que ocupam, nesses momentos, o papel de sujeitos dentro da mediação que se desenrola. O espaço, em Certeau (1998), é o lugar praticado, tomado pelos relatos, descrito, modificado, e que desestabiliza a ideia do lugar como uma ordem que não sofreria nenhum tipo de modificação quando as presenças aí se manifestassem. Assim, se torna patente a noção de um jogo entre lugar e espaço, em que os dois conceitos se interpenetram, produzindo tanto estratos, quanto desterritorializações (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

As presenças também surgem quando verificamos um agir dentro de um espaço por meio de uma ubiquidade, de uma continuidade temporal das mediações sócio-técnicas.

Tal ubiquidade, no entanto, continua prenhe do paradoxo de não estarmos no mesmo lugar, mas compartilharmos uma temporalidade produzida com a mediação sócio-técnica. Assim, aparece um espaço compartilhado a partir de vários lugares, e obviamente o par presença/distância aqui também tem sentido de agência, e produz modificações na percepção sobre os relatos derivados dessas presenças. Cabe destacar a fala de Weissberg relativa aos modos de mediação presentes nesses espaços/lugares: “o objetivo de supressão dos intermediários se transforma, conforme seu próprio movimento, em criação de uma nova camada de mecanismos mediadores que automatizam a mediação.” (WEISSBERG, 2004, p. 124). O que assumimos aqui é a complexidade dessa relação do estar em rede, de utilizar mediações técnicas, pois elas tornam a ideia de eficácia da presença algo não mais solucionável por uma pergunta simples. É preciso, para fazer essa análise, partir da ideia de que as presenças se tornam plurais, intermediadas tecnicamente e num ambiente em que os humanos e não-humanos não estejam já fixados como sujeitos ou objetos da ação.

Importa-nos aqui evidenciar a ação desses mecanismos sócio-técnicos, com todos os riscos aí envolvidos. E nos parece que tal capacidade de se portarem como agentes é o que faz os elementos não-humanos modificarem a percepção da *webvideoperformance Play Me*, tanto para aqueles que a idealizaram e estavam como atores/atrizes/diretor como aqueles que estavam participando fisicamente ou através das redes sócio-técnicas.

Sobre Play Me

Webvideoperformance é o nome dado por Campos ao projeto, por ele não se enquadrar em nenhuma categoria fixa, como teatro, cinema ou vídeo. A proposta foi realizar uma série de filmagens a serem exibidas via *streaming* pela web nas quais, a partir de situações de conflito ético entre os personagens, o público intervinha por meio de escolhas pré-determinadas ou de proposições livres em um processo de votação, aproximando-se dos conceitos de navegação e conversação propostos por Dixon (2007). Sendo assim, a estrutura dramática é perpassada por elementos que podem agir dentro desse dispositivo, como nas estruturas de *games*⁶ – por esse motivo a escolha do nome *Play Me* (*Jogue-me*, em uma tradução livre para o português).

Figura 1 – Divulgação da webvideoperformance interativa na internet. Fonte: Acervo do diretor, 2012.



A ação se passa em uma casa com seus vários espaços. Em cada espaço há uma temática. No ateliê, por exemplo, a temática era arte, no quarto, *eros*, e assim por diante. A situação geral era a de um personagem/avatar chamado Vic (interpretado por um ator e uma atriz indiscriminadamente) que adentrava uma república com o objetivo de conseguir uma vaga. Neste percurso, ele interagia com os habitantes dessa república e as situações-base de cada espaço. O público *in loco* acompanhava Vic e se colocava na mesma posição do avatar ao assistir às cenas. Na web, a câmera substituiu o olhar do avatar, em uma relação subjetiva com a cena na qual o público ocupa o lugar do protagonista sobre o qual as ações se efetivam. Segundo Rodrigo Campos:

Durante o *Play Me* para a internet, trabalhamos cinematicamente o ponto de vista do avatar. A câmera era trabalhada em relação ao avatar: ou substitui o olhar do avatar, ou faz o que a gente chama de câmera atrás do ombro, que é aquele plano em que o avatar está meio cortado, e o público tem um ponto de vista com a referência do avatar. E a terceira que é quando quebra essa rotina, quando o avatar vira pra câmera e pergunta: e agora o que é que eu faço? É como virar pra si mesmo. (CAMPOS, 2016)

A república em *Play Me* faz referência direta às séries de reportagens que revelaram os processos de aceitação de grande parte das repúblicas federais de Ouro Preto, vinculadas à UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto, em 2012. Nas reportagens, descortinou-se um processo de opressão e abuso de poder dos veteranos da casa sobre os bichos (como são chamados os estudantes que pleiteiam uma vaga na república). Neste sentido, a cada espaço/situação, é colocado um dilema ético ao qual o avatar deve optar por submeter-se ou não. Neste momento, entra em jogo a interação com o

público. Essa intervenção direta pretende evidenciar o papel protagonista do público que, a partir de suas escolhas, vai desenvolvendo as ações da peça. Podemos entender isso como uma forma de validar a eficácia dessa presença do público na situação *poiética* da montagem.

A proposta de Campos, que tem longa experiência como diretor teatral, bem como em direção de longas e de programas televisivos, foi partir de improvisações dos atores para a criação do material cênico e, posteriormente, da dramaturgia que permaneceria aberta à intervenção do internauta. Inicialmente, a *webvideoperformance* começou a ser ensaiada na Gruta!, espaço cultural alternativo no bairro Horto em Belo Horizonte.



Simultaneamente a este processo, Campos começou os ensaios com os alunos formandos do CEFAR⁷. À medida que os ensaios na Gruta! avançavam, a dificuldade de reunir o elenco todo para a criação do conjunto de cenas do Play Me, acabaram por encerrar o projeto como o elenco original e propor sua continuação com os formandos do CEFAR.

Figura 2 – Fotografia de cena na república de Play Me. Fonte: Acervo do diretor, 2012.

Público in loco e público online

Neste momento, o projeto toma um novo rumo que é bastante interessante para o que estamos discutindo neste texto. A partir do momento em que ele foi proposto para o coletivo de formandos do CEFAR, bem como para sua administração, houve a necessidade de se incluir o público *in loco*. Pensado originalmente sem público presente no local de sua realização, ao se trasladar para um ambiente tradicionalmente teatral como o CEFAR, a inclusão de espectadores foi uma consequência imediata. Segundo Rodrigo Campos:

Teatro sem público *in loco* não é teatro, não sou eu que estou afirmando isso, existe essa ideia. Houve certa pressão dos atores e da administração para essa mudança. É da tradição, deve ter soado estranho uma turma formar sem ninguém estar presente. Eu também acho estranho e eu concordei imediatamente (CAMPOS, 2016).

Isso nos leva a pensar que a principal diferença sentida pelos envolvidos era a de que, para ser uma montagem de formatura de atores, deveria haver público na mesma coordenada espaço-temporal que os artistas ou, usando o senso comum, público *presente*. Ao mesmo tempo, os atores se mostraram muito entusiasmados com a proposta de transmissão via *streaming* da obra pela internet e a participação dos internautas. Neste momento, toma-se a decisão de fazer duas versões da obra, uma para ser vista pelo público *in loco* e outra a ser gravada e transmitida via streaming sendo seguida pelo internauta na web.

A entrada do público *in loco* trouxe uma série de questões ao projeto inicial. A Gruta! não era mais uma possibilidade, por ser um espaço pequeno. Sendo assim, deu-se escolha pela Sala Ceschiatti, que é um teatro semi-arena, com um pequeno palco retangular, sem coxias, rodeado por três plateias e com um grande recuo no fundo. A mudança de espaço gerou um desafio de “des-teatralizar” o teatro. O objetivo da cenografia era que o público perdesse a noção de onde estava, bem como produzir diferentes espaços pelos quais o público precisava se deslocar para seguir a cena. Manteve-se o espaço cênico da casa, trabalhado na Gruta!, e a cenografia trabalhou com cinco espaços básicos: um ateliê (pelo qual o público entrava); a cozinha; a sala de sinuca; a sala de estar e o quarto (pelo qual o público saía). Foram construídas paredes falsas que

tapavam as poltronas da plateia e usou-se todo o espaço da Sala Ceschiatti, incluindo o recuo dos fundos. O ocultamento da plateia limitou a quantidade de público, mas possibilitou a sensação de adentrar em uma casa desconhecida e, mesmo sendo um frequentador daquele espaço cênico, não reconhecer ou localizar espaços da sala Ceschiatti, no *set* construído. Se fazia presente aí uma relação mais complexa entre agentes humanos e não-humanos, no nosso entender.

Humano e não-humanos: a mediação técnica

Latour (2001) apresenta como características principais da mediação técnica alguns sentidos como: translação, composição, delegação, deslocamento espaço temporal, entre vários outros termos que poderíamos elencar em seus textos. Chamamos a atenção para os que estão acima citados em função da sua potência de deslocamento, ou seja, de mistura entre humanos e não-humanos, em função da sua capacidade de não confundir não-humanos com objetos somente, e por nos permitir enxergarmos melhor as misturas que com eles fazemos. Ao analisar essas relações, Latour (2001) já nos propõe pensarmos num coletivo entre tais agentes, a partir da percepção de que quando estamos diante de técnicas ou tecnologias (como a cenografia e os demais elementos técnico-plásticos da cena), no terreno dos artífices ou dos engenheiros, nenhuma ação não-mediada é possível (LATOUR, 2001). Essa afirmação nos instiga, de princípio, a olhar novamente para os agentes não-humanos presentes na cena teatral, mesmo sem a presença de redes sócio-técnicas (que no caso do *Play Me* seria a plataforma de compartilhamento de vídeo usada na internet). Se é preciso trabalhar a iluminação, os espaços cênicos, entre outros elementos presentes na cena, o que se pode pensar quando entra o público caminhando por espaços cênicos, em uma versão, e as mediações via internet na outra, é que as distâncias e proximidades passam, então, a operar em mediações interconexas entre humanos e não-humanos.

Avançando em sua análise, Latour (2001) nos apresenta quatro sentidos a partir dos quais poderíamos debater o conceito de mediação. O primeiro deles diz da capacidade de interferência que as mediações técnicas podem construir. Em sua discussão, o pesquisador analisa o que acontece num curso de uma ação quando se resolve empregar algum elemento não-humano para a solução de um obstáculo que impeça o desen-

volvimento do ato. Nesse sentido, nos diz Latour (2001), o que surge é um novo agente, habilitado então a procurar um novo objetivo. Embora tal fato não seja, obviamente, automático, pode aparecer aí um novo objetivo, não imaginado anteriormente. Abre-se um novo sentido, um deslocamento no curso da ação que poderá ser recriada, re-imaginada. O que mais nos importa aqui é justamente o deslocamento em função de novas presenças, novos sujeitos no curso da ação. Para Latour (2001), essa junção nos obrigaria a abandonar a dicotomia sujeito-objeto, para pensarmos então numa composição entre vários atuantes, humanos e não-humanos. Como buscar uma efetividade da presença somente numa questão de ocupação física de um espaço, diante de tal constatação? Acreditamos que uma saída mais profícua seja justamente olhar para os entrelaçamentos espaço-temporais que as mediações sócio-técnicas criam e, dessa maneira, investigar as múltiplas presenças em ação numa experiência como *Play Me*.

Um segundo sentido presente no conceito de mediação explica a questão da composição entre humanos e não-humanos, citada acima. Para Latour (2001), a partir do momento em que dois agentes entram numa relação de composição para execução de uma ação, esta passa a ser uma das propriedades das entidades assim associadas. Cada atuante, nesse acaso, aparece numa forma específica, dentre aquelas nas quais ele pode atualizar a ação. Dessa forma, atualizar a ação não mais é uma propriedade exclusiva de humanos, mas de “*uma associação de atuantes – e eis o significado de mediação técnica*”. (LATOURE, 2001, p. 210, grifo do autor). O que o autor propõe como ato de investigação é perceber as ações antes que se possa esboçar claramente quem são sujeitos, objetos, objetivos e funções. Coloca-se em xeque assim a ideia de uma presença associada somente a um tipo de atuante, abrindo a via de investigação que nos conduz para a multiplicidade da presença, para as *presenças*.

A lógica do significado da composição, no que tange ao conceito de mediação, é bastante útil para explicar o modo como uma ação faz vibrar vários atuantes e os apresenta sob uma determinada manifestação composta. Não há, então, razão para tentar isolar um dos agentes do composto como um todo, embora a composição seja o conjunto de vibrações do qual eles fazem parte. Nesse caso, a efetividade a ser analisada estará sempre associada à relação que se estabelece entre os atuantes, aos deslocamentos e estabilidades produzidas pela composição dos agentes. Isso torna nossa pergunta

inicial mais complexa. Afinal, como pensar a efetividade de um fenômeno a cada instante modificável pela variedade de presenças que o habitam?

Em *Play Me*, nas apresentações com o público *in loco*, o público deve optar por duas ou três propostas de desenlace de um conflito. Pela internet, Vic olha para a câmera e as opções aparecem para o internauta, que deve votar em uma delas ou sugerir outras possibilidades. O que percebemos ao acompanhar as apresentações com público *in loco* e as transmissões via internet é que a diversidade de respostas não provocava mudanças substanciais nas cenas; caso o fizesse, poderia encaminhar a ação para os conceitos de participação e colaboração propostos por Dixon (2007). Por outro lado, essa diversidade revelava uma resposta coletiva frente a determinado conflito ético, e a questão de fundo poderia ser descrita como: até que ponto você aceita se submeter para ser aceito/amado por um grupo? E, ao mesmo tempo: até que ponto você está disposto a abusar do poder sobre alguém que deseja algo que somente você pode dar?

Figura 3 – Captura de tela durante a exibição de Play Me, de Rodrigo Campos, pela internet em 2012. A tela foi capturada por Lu Matsu. Fonte: Acervo do diretor, 2012.



É interessante observar uma marcante diferença entre o comportamento do público *in loco* e o do internauta. As pessoas que estavam na presença dos atores tiveram uma

tendência a serem “politicamente corretas”. Ou seja, votaram na opção que não significava uma submissão humilhante do avatar, ou a fim de evitar a violência. Na internet, o comportamento foi o contrário, os internautas acabaram votando ou sugerindo respostas de submissão, opressão e violências às mesmas perguntas. Isso nos remete diretamente à questão do anonimato na internet. Na presença uns dos outros, sabemos quem somos, vemos nossos rostos e gestos e podemos reconhecer claramente quem votou, qual foi seu voto e emitir um juízo de valor sobre o mesmo. Na internet, nos transformamos em maioria: a maioria dos internautas optou por uma ou outra resposta. Nessa maioria, somos *dessubjetivados e desidentificados*, o que nos poupa o juízo de valor do coletivo. Sem a vigilância que exercemos uns sobre os outros, revela-se uma maior perversidade ou até mesmo um desejo de ver até onde os atores (que não ocupam a mesma coordenada espacial que o internauta) estão dispostos a ir. Essa percepção foi compartilhada pela equipe e demais espectadores que acompanharam ambas as versões de *Play Me*:

Foi uma percepção unânime do público e dos atores: a auto-observação no desafio de ter que votar. Como no caso de uma mulher que disse que queria votar de um jeito, mas, como seu marido estava do lado, ela mudou o voto. É a censura do coletivo. A internet te dá anonimato e seu monstro pode aparecer. Então as pessoas eram muito mais perversas na internet, muito mais cruéis, talvez mais verdadeiras. (CAMPOS, 2016)

Em *Play Me*, o olhar do público (seja ele *in loco* ou via *web*) é guiado pelo avatar, que é o ponto de vista da câmera. O público parece delegar a um agente não-humano – a câmera-avatar – as ações que poderia tomar, e a cena se desenrola sob o ponto de vista desse agente-não humano e a partir de suas escolhas. Mais do que um espectador passivo que assiste a uma situação completa e complexa, identificando-se ou não com um ou outro personagem, a proposta de *Play Me* é a identificação direta do público com esse misto entre humano e não humano representado pelo avatar-câmera. O público, assim, age e sofre ações, respondendo, por sua vez, a elas. A partir de suas respostas, como em um game, os conflitos são resolvidos em cada espaço da *webvideoperformance*. Também como em um *game*, existe um objetivo claro do avatar: chegar até o final da casa e conseguir uma vaga na república. Suas ações são guiadas por esse *superobjetivo*, parafraseando Stanislawski.

Conquistá-lo ou não depende de suas respostas às situações colocadas. Como falamos anteriormente, suas respostas, no caso de *Play Me*, dependem do grau de submissão, e por vezes de violência emocional, psicológica ou física que somos capazes de deixar nosso avatar-câmera sofrer.

Delegação

Queremos, ainda, apresentar mais um sentido para o termo mediação, associado à transposição dos limites entre signos e coisas, e ao conceito de delegação, uma vez que ele nos dá a condição de olhar novamente para a ideia de telepresença como uma forma cultural. Antes, no entanto, é preciso observar como Latour (2001) concebe o modo como se dá o entrelaçamento de espaço e tempo numa mediação técnica. A questão aí envolve inspecionar como as mediações técnicas podem ser obscurecidas pela passagem do tempo, como carregam em si conjuntos de associações entre humanos e não-humanos que tiveram lugar em outras temporalidades, mas que nem por isso deixam de marcar sua presença quando são ativadas novamente. Em presença de algum elemento não-humano seria importante verificar como ele carrega, numa forma aparentemente acabada, um conjunto variado de entidades que se associou para determinadas ações e, ao fazê-lo, foi transformando-se em função desses atos. Quando um elemento técnico, por alguma razão, não funciona mais para uma determinada ação para a qual parece ser a entidade perfeita, encena-se a possibilidade de abriremos as temporalidades aí encerradas, os conjuntos de associações que essa entidade carrega e nos perguntarmos novamente sobre a mediação em curso, e sobre as presenças que cada entidade da mediação técnica carrega e coloca a funcionar. Podemos, contudo, indagar qual seria a razão para proceder a tal abertura? O último sentido defendido por Latour (2001) pode nos auxiliar nesse movimento.

Ao falar da transposição das fronteiras entre signos e coisas, Latour nos diz que “as técnicas, porém, modificam a substância da nossa expressão e não apenas a sua forma”. (LATOUR, 2001, p. 213). Embora pareça óbvia tal afirmação, quando ela se faz acompanhar da ideia de delegação aparecem frestas importantes para nossa discussão nesse texto. Propomos, junto com o autor francês, olharmos para a maneira como delegamos funções a entidades técnicas, quando tais entidades passam a trabalhar numa mediação técnica. Quando digi-

tamos este texto usando um computador, delegamos às teclas materializadas a função que antes teriam as letras, de exibirem fisicamente o que queremos expressar. No entanto, há um grupo de entidades bastante vasto para que essa interconexão entre os agentes faça sentido. O processador de textos faz a tradução dos toques que damos em quadrados plásticos com letras impressas, de modo a torná-las imagens de letras na tela do computador. O que acontece nesse instante é uma relação de forças, de composição, em que a mediação técnica orienta quem delega a quem, num determinado momento. E aí aparecem, então, formas expressivas capazes de mudar o conteúdo, a própria substância expressiva.

Alterar não significa necessariamente modificar irremediavelmente a substância. Significa produzir outro fenômeno, outra singularidade no seio da técnica, revelando algo da substância expressiva de uma mediação que antes não podia aparecer. Afinal, não se trata mais de escrever pura e simplesmente, nem de somente digitar. O programa é visto por nós como algo que faz aparecer os resultados de nossos toques; para o programador ele é um conjunto de instruções que deve traduzir impulsos eletro-eletrônicos, através de algoritmos e códigos maquínicos. Para os que fizeram a parte física do computador, a parte mecânica também é importante. Nessa breve análise, podemos ver várias delegações que devem funcionar em conjunto, rapidamente, para que a digitação pareça algo instantâneo, não mediado. E, no entanto, ativamos várias presenças quando executamos essa ação, quando entramos em mediação. Sobre essa relação de delegação, observemos os processos técnicos e artísticos de ambas as versões do *Play Me*.

Durante a temporada de três semanas do *Play Me* (quinta a domingo) apresentando-se para o público *in loco*, houve duas transmissões pela internet feitas às quartas-feiras. Essas transmissões não contavam com o público *in loco*, tendo sido produzidas como outro evento, paralelo à temporada, e divulgado pela internet. A opção foi a de um plano-sequência de setenta minutos (tempo da duração do espetáculo), com uma câmera de ombro. Não foram feitos cortes ou adaptações na dramaturgia, na atuação ou no cenário. Devido a essa dualidade de meios e linguagens (teatro e *web/vídeo*), a luz foi um dos grandes desafios. Foram elaborados dois desenhos de luz, um para o espetáculo com público *in loco* e outro para sua transmissão via web. Nessa relação entre o teatro e o vídeo, a avaliação de Campos é que:

O cuidado cinematográfico foi prejudicado porque planejar e criar, ao mesmo tempo, a transmissão ao vivo e interativa na web, e a versão teatral in loco, tomou todo o espaço e tempo. Se eu tivesse conseguido fazer uma transmissão para uma filmagem, antes de dizer – valendo – eu teria olhado com a equipe de fotografia e dito: – olha, temos que mexer nessa luz... Assim, dava para fazer de novo (a filmagem) cuidando da fotografia (...) e também da interpretação, de certos tons, certos ritmos, pausas (...). (CAMPOS, 2016).

No caso de uma peça de teatro que deve ser também transmitida pela web, há todo um conjunto de delegações que nem sempre parece tão evidente quando se trata apenas de apresentações para um público em um teatro. Quando uma experiência como *Play Me* tem lugar, cada um dos elementos técnicos se mostra não mais somente como objeto, como coisa, mas carrega e traz essa delegação para a mediação, abrindo uma fissura e deixando entrever as várias presenças em ação.



Figura 4 – Fotografia de cena na qual uma camisinha é cheia como um balão pelo qual os atores respiram durante um “beijo”. Acervo diretor, 2012.

Considerações Finais

A experiência de *Play Me* tem, como essência, um questionamento da eficácia da presença em uma relação mediada pela tecnologia. Frente a uma percepção da presença como a ocupação de uma mesma coordenada espaço-temporal, *Play Me* relaciona uma multiplicidade de presenças ao que

Dubatti (2003) chamaria de *tecnovívio*, em contraposição ao convívio teatral.

Ainda assim, percebemos que a interação com a estrutura dramatúrgica da *webvideoperformance* coloca em paralelo as presenças *in loco* e *via web* ao equilibrar suas forças de ação. Da mesma forma, a noção de coletividade na presença *in loco*, substituída pelo anonimato do internauta, também revela aspectos importantes de diferenciação entre essas presenças. Ainda assim, ambas afetam e são afetadas pela cena, efetivam ações, são eficazes, mediadas tecnicamente ou não, e provocam mudanças na narrativa, nos atores e no público. A interação, o jogo, é o que, em *Play Me*, faz a presença eficaz: seja ao fazer o público *in loco* ocupar determinados lugares e transitar por um espaço *des-teatralizado*, seja por fazê-lo votar, seja por convidar o internauta a jogar um jogo feito no aqui e agora com atores, seja por misturar ambas as presenças.

Play Me encontra-se nesse entre-lugar entre teatro, *web*/vídeo e *game* que provoca associações pouco usuais entre essas formas e pode revelar algumas importantes intersecções entre elas ao pensar que “a presença é a mesma, só que [na web] não está ao alcance dos olhos.” (CAMPOS, 2016). Quando Rodrigo Campos (2016) afirma que a presença é a mesma, só não está mais ao alcance dos olhos, o que nos parece é que tal presença se multiplicou, ou melhor dizendo, se multifacetou, mesmo que o público tenha tido reações distintas facilmente mapeáveis enquanto coletivas.

A diferença das presenças em redes sócio-técnicas diz respeito à possibilidade de podermos abrir novamente os conjuntos de mediações, de abrir as várias presenças de maneiras muito diversificadas, em vez de nos restringirmos a uma ação limitada diante de tais presenças. Não queremos defender aqui uma diferença ontológica estrita, ou mesmo uma diferença quantitativa simplória. Ambientes de telepresença em que há o concurso de códigos programáveis, de redes sócio-técnicas com a participação de atores que compartilham uma temporalidade contínua dentro de uma distância temporal, nos sugerem que a presença, nesse campo, se estilhaça e se fragmenta, e aí encontra novas potências, e se multiplica em presenças.

É possível pensarmos em tais presenças como aquelas capazes de associar conjuntos de atuantes muito dispersos, espacial e temporalmente, fazendo com que sejamos potentes o suficiente para reorganizar tais presenças quase que incessantemente. A abertura, dessa maneira, diz mais de uma

fissura em temporalidades ou espacialidades aparentemente estáveis, ou já muito estabilizadas. Essas fissura têm o poder de nos colocar em presenças, de afetar as nossas presenças, de nos dizer que o efetivo aqui se desloca em função do afeto.

NOTAS

1 Este artigo é resultado de pesquisa apoiada pela CAPES e pela FAPEMIG, por meio de bolsa Estágio Sênior (CAPES), Demanda Universal e Pesquisador Mineiro (FAPEMIG). Também é resultado de pesquisas conduzidas no Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG, contemplado com o PROEX da CAPES.

2 O projeto foi contemplado pelo Fundo Estadual de Cultura de Minas Gerais e pelo Fundo Municipal de Cultura de Belo Horizonte e realizado pela Arte Transversal, produtora e plataforma multimídia de Rodrigo Campos.

3 Expressão usada por Campos para diferenciar o público do teatro daquele que assiste pela internet, evidenciando sua relação com o espaço.

4 Redes sócio-técnicas é um termo utilizado por autores que analisam as relações entre mídia e dispositivos tecnológicos, e serve para indicar conexões que se estabelecem entre aparelhos técnicos ou tecnológicos, redes de comunicação como a internet e o uso social que é feito nessas e dessas conexões. Pode englobar, por exemplo, somente um serviço, como Facebook, ou vários sites que se referenciam uns aos outros.

5 Fazemos essa diferenciação aqui apenas no sentido de facilitar a leitura. Também podemos pensar em todos esses agentes como participantes de um espetáculo ocupando, a cada momento, posições muito diferentes dentro dos agenciamentos que aí se operam.

6 Utilizamos aqui o termo game para evocar ações que não se resumem a uma interpretação apenas simbólica ou a reações físicas dos espectadores que ficariam de fora da estrutura dramaturgica.

7 O CEFAR é um curso profissionalizante de longa tradição de atores, e é considerado um centro de excelência para a formação técnica de atores em Belo Horizonte. A cada três anos, uma turma forma-se por meio de um espetáculo que conta com diretores convidados. Os espetáculos de formatura do CEFAR costumam apresentar-se na Sala Ceschiatti dentro do complexo do Palácio das Artes atraindo, pela centralidade e tradição do local, bastante atenção do público em geral, bem como da classe teatral.

Referências

- BERNSTEIN, Ana. Performance, tecnologia e presença: The Builders Association. *Revista Sala Preta*, São Paulo, v. 17, n. 1, p. 400-419, 2017.
- BROOK, Peter. *El espacio vacío*. Barcelona: Ediciones Península, 1994.
- CAMPOS, Rodrigo. *Rodrigo Campos: entrevista* [mar. 2016]. Entrevistadora: Mariana Lima Muniz. Belo Horizonte: [s.i.], 2016. 1 arquivo de áudio (70 minutos).
- CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 1998.

- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia..* São Paulo: Ed. 34, 1995. v. 1.
- DINKLA, Söke. The art of narrative – towards the floating work of art. In: RIESER, Martin; ZAPP, Andrea (Org.). *New screen media reader: cinema/art/narrative*. London: British Film Institute, 2002.
- DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- DUBATTI, Jorge. *El convivio teatral: teoria y práctica del Teatro Comparado*. Buenos Aires: Atuel, 2003.
- _____. *Filosofia del teatro I: convivio, experiência, subjetividade*. Buenos Aires: Atuel, 2007.
- KARTUN, Mauricio. En la cocina de Mauricio Kartun: apuntes del Seminario de Desmontaje a Ala de criados. In: _____. *Ala de criados*. Buenos Aires: Atuel, 2010. (Coleção Biblioteca del Espectador).
- LATOUR, Bruno. *A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru: EDUSC, 2001.
- WEISSBERG, Jean-Louis. *Présences à distance: déplacement virtuel et réseaux numériques: pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*. Paris: Ed. L'Harmattan, 2000.
- _____. Paradoxos da teleinformática. In: PARENTE, André (Org.). *Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

Aceito em: 08/08/2017

Aprovado em: 09/05/2018

CARLOS HENRIQUE FALCI

chfalc@gmail.com

Professor Associado do Departamento de Fotografia e Cinema da EBA/UFMG. Orientador do Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG.

MARIANA LIMA MUNIZ

marianamuniz@ufmg.br

Atriz e diretora teatral. Professora Titular do Departamento de Artes Cênicas da EBA/UFMG. Orientadora do Programa de Pós-graduação em Artes da UFMG.