

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTE - PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS**

VANESSA CORSO

CRIAÇÕES SENSORIAIS DE REALIDADE MISTA

PORTO ALEGRE, 2023

VANESSA CORSO

CRIAÇÕES SENSORIAIS EM REALIDADE MISTA

Texto apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do título de Mestra em Artes Cênicas.

Linha de pesquisa: Processos de Criação Cênica.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Marta Isaacsson de Souza e Silva

PORTO ALEGRE, 2023

CIP - Catalogação na Publicação

Curso, Vanessa
Criações sensoriais de realidade mista / Vanessa
Curso. -- 2023.
154 f.
Orientadora: Marta Isaacsson de Souza e Silva.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do
Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Programa de
Pós-Graduação em Artes Cênicas, Porto Alegre, BR-RS,
2023.

1. processo criativo. 2. sensorialidade. 3.
interdisciplinaridade. 4. realidade mista. I.
Isaacsson de Souza e Silva, Marta, orient. II.
Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os
dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Vanessa Corso

CRIAÇÕES SENSORIAIS DE REALIDADE MISTA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito para obtenção do título de **Mestra em Artes Cênicas**.

Aprovado na segunda-feira chuvosa do dia 16 de outubro de 2023.

Prof^a. Dr. Marta Isaacsson de Souza e Silva
(Orientadora)

Prof^a. Dr. Ana Taís Martins (PPGCOM/UFRGS)

Prof^a. Dr. Camila Bauer (PPGAC/UFRGS)

Prof^o. Dr. Lisandro Marcos Pires Bellotto (CAL/UFSM)

Porto Alegre, Brasil

2023.

AGRADECIMENTOS

É chegada a hora de festejar os encontros desta investigação. Marta, obrigada por me acompanhar ao longo desses dois anos e meio, pela escuta sensível nos demorados encontros em que falávamos sobre arte e vida, pela cocriação de estranhas ideias. Ao grupo de artistas que construiu esse trabalho, meus mais sinceros agradecimentos: Ana, por todos os diálogos, pela sinceridade e paciência. Pamela e Damiel, pela parceria, pelos olhares sensíveis às particularidades do outro, por todo o riso, beleza e caos. Bathista, por acreditar nas potências do trabalho e pelo tempo dedicado. Alécio, por embarcar em nosso bote no meio da tempestade. Trocar com vocês é como aprender brincando. Sinto-me imensamente feliz com o que construímos!

Um obrigada a todos aqueles que se envolveram no experimento da investigação: aos convidados dos ensaios e aos experimentadores da instalação, especialmente à Gabriel Zarth, que nos fotografou e Adami, que acompanhou a montagem e operação de luz. O(a) leitor(a) perceberá que sem estas participações, o texto não passaria da página dois. Obrigada aos professores que formaram a banca de qualificação e defesa, Gabriela Lírio, Camila Bauer, Ana Taís Martins e Lisandro Bellotto, espero que o trabalho reflita a generosidade e as contribuições de vocês. Agradeço a CAPES, pelo investimento e aos técnicos do Departamento de Arte Dramática da UFRGS, Alexandre Bastos e Alexandre Alves pela atenção e o suporte fornecidos, estes fatores foram decisivos, pois viabilizaram financeira e tecnicamente o desenvolvimento da investigação.

Quero agradecer as colegas e amigas, Giulia e Ana, que me encorajaram e estiveram comigo em momentos de partilha de reflexão; os professores que conheci ao longo do caminho e que, com amor partilharam seus conhecimentos; as amigadas de longa data, que por existirem me fazem feliz e dão motivação. As pessoas que encontrei e/ou com quem fortaleci vínculos, assim como a marca dos beijos neons impressa na pele de quem experimenta O que se vê ao fechar os olhos, vocês permanecem acesas em mim.

Por fim, agradeço à amiga Aline, por ter me acolhido em sua casa durante a pandemia e a Marcia, que muitas vezes esteve conosco, sempre foi nítido para mim que aquele era o momento inicial da pesquisa. O calor de vocês me deu confiança.

RESUMO

A investigação aqui apresentada se insere no campo das poéticas interdisciplinares, tecnológicas e sensoriais e tem por tema desorientações perceptivas acerca do tempo, do espaço e da posse do próprio corpo do público em composições artísticas contemporâneas. A questão central diz respeito às estratégias cênicas de alteração da experiência sensorial habitual dos sujeitos que suscitam seu imaginário por meio de sensações. A pesquisa adotou, como princípio fundamental do processo, a composição de uma experiência artística de realidade mista (Benford e Giannachi, 2011), ou seja, uma realidade onde recursos tangíveis e virtuais se articulam, promovendo camadas espaço-temporais simultâneas. No intuito de reconhecer o campo artístico voltado à exploração da sensorialidade do público e, assim, fundamentar a pesquisa-criação, realizou-se um estudo analítico de: A Máquina de Ser Outro (2012), dispositivo do coletivo BeAnotherLab, nas versões Troca de Corpos (2014) e A Livraria de nós mesmos (2015); O Encontro (2015), espetáculo da companhia Complicite e a instalação coreografada Eterno Retorno (2019), de Lundalh&Seilt e ScanLab Projects. A análise foi feita a partir da vivência da pesquisadora nas criações, registradas em diários de bordo, e de entrevistas semi-estruturadas realizadas com os artistas. Encontra-se articulada ao material, a reflexão sobre o experimento da pesquisa que gera uma instalação performativa e uma exposição de nome O que se vê ao fechar os olhos (2023). O estudo vislumbra novos arranjos estéticos, de provocações da imaginação do público deslocadas de uma completa referencialidade.

Palavras-chave: processo criativo; interdisciplinaridade; sensorialidade; realidade mista;

ABSTRACT

The current investigation is set up in the field of interdisciplinary, technological and sensorial poetics and brings a discussion about perceptual disorientations regarding time, space and the audience's ownership of their own body in contemporary artistic compositions. The main question refers to scenic strategies of altering the habitual sensory experience of subjects who raise their imagination through sensations. The research adopted, as a fundamental principle of the process, the composition of a mixed reality artistic experience (Benford and Giannachi, 2011), that is, a reality where tangible and virtual resources are articulated, promoting simultaneous spatio-temporal layers. In order to recognize the artistic field focused on exploring the public's sensoriality and, thus, supporting the arts-based-research an analytical study was carried out: The Machine to be Another, device from the collective BeAnotherLab, in the versions Body Swap (2014) and The Library of ourselves (2015); the spectacle The Encounter (2015), by Complicite company and the choreographed installation Eternal Return (2019), by Lundalh&Seilt and ScanLab Projects. The analysis was made by the researcher's experience in the creations, reported in journals and the semi-structured interviews carried out with the artists. Linked to the material is a reflection on the research experiment that generates a performative installation and an exhibition called What is seen when eyes are closed (2023). The study envisions new aesthetic arrangements, provocations of the public's imagination displaced from complete referentiality.

Keywords: creative process; interdisciplinarity; sensoriality; mixed reality.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: U.....	22
Imagem 2: Representação simplificada do contínuo de virtualidade.....	28
Imagem 3: Esculturas de Eterno Retorno.....	30
Imagem 4: Visão global do ambiente virtual da oficina Steinway & Sons.....	31
Imagem 5: Recorte de vídeo da performance de Eterno Retorno.....	32
Imagem 6: Efeito em The Memor.....	33
Imagem 7: Transpondo a matéria.....	34
Imagem 8: Diário de bordo miolo II.....	38
Imagem 9: GIF da nuvem de pontos.....	41
Imagem 10: Trajetórias desenhadas ao longo do experimento.....	43
Imagem 11: Mapa expográfico.....	48
imagem 12: Cuidado entre descalço.....	49
Imagem 13: Organização das linhas do tempo no experimento.....	61
Imagem 14: Orientação para análise de estratégias durante o processo.....	63
Imagem 15: Versão autônoma de TMBA: Body Swap.....	67
Imagem 16: Tocar no tempo.....	69
Imagem 17: Corpo virtual no futuro.....	70
Imagem 18: Elásticos.....	73
Imagem 19: Ninas cão e gato.....	76
Imagem 20: Barraca e bambolê.....	76
Imagem 21: Banheira.....	77
Imagem 22: Soros e gaiola vistos de baixo.....	78
Imagem 23: Espelhos.....	79
Imagem 24: Modalidades de participação.....	82
Imagem 25: Modalidades de participação.....	85
Imagem 26: Momento Para pegar um ar.....	86
Imagem 27: Carrinho.....	87
Imagem 28: Visualidade em Eterno Retorno.....	88
Imagem 29: Sequência de imagens de Barbie-doll ilusion.....	88
Imagem 30: Sequência da cena inicial de O Encontro modo virtual.....	90
Imagem 31: Participante experienciando A Biblioteca de Nós Mesmos.....	92
Imagens 32: Multiformidade de Nina.....	97
Imagens 33: Texturas Nina.....	98
Imagens 33: Relatos de experiência na instalação performativa.....	105
Imagens 34: Relatos de experiência na exposição.....	107

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: quadro classificatório de definições sobre RM.....	29
Tabela 2: quadro descritivo de composição.....	53
Tabela 3: quadro de análise das criações.....	54
Tabela 4: equipe artística do experimento.....	56
Tabela 5: participantes da pesquisa.....	57
Tabela 6: quadro descritivo de composição.....	77
Tabela 7: quadro descritivo de composição.....	82
Tabela 8: quadro descritivo de composição.....	86
Tabela 9: quadro descritivo de composição.....	98

SUMÁRIO

1. A experiência sensorial.....	18
2. Realidade mista: articulações entre espaço tangível e virtual.....	26
2.1. Obras relacionais e participativas.....	39
2.2. Entre imersão e performatividade.....	50
3. Estratégias de composição.....	56
3.1. Estratégias de alteração da percepção de si.....	64
3.2. Estratégias de desorientações espaço-temporais.....	80
4. Marcadores narrativos e fatores de confusão.....	93
Considerações finais.....	100
Referências.....	109
Apêndice I - Entrevista com Martina Seidl.....	114
Apêndice II - Entrevista com Christine Sollie.....	121
Apêndice III - Entrevista com Marte Roel.....	131
Apêndice IX - Entrevista com Phillipe Bertrand.....	137

Contextualização

[CLIQUE PARA ESCUTAR](#)
[CLIQUE PARA LER A VERSÃO MULTIMÍDIA](#)

Sento para escrever, é noite, uma quarta-feira de inverso. As portas lembram-me de suas existências ao bater, a chuva ao pousar seus pingos no teto. Sons de carro, cães e picareta. A previsão do tempo indica tempestades. Ouço a gravação de um show da família Gil, em Berlim. Estou em Porto Alegre, buscando palavras para abrir esse trabalho. Lembro de uma proposta de encenação que projetei durante a graduação, envolvia a entrada do público em um espaço com várias caixas de som, que recriavam vozes internas (alucinações, delírios) de um personagem em convívio consigo mesmo. Na ocasião me parecia ser imprescindível uma articulação entre arte e tecnologia, que surgia para dar conta dos desejos de afetar o público através das sensações. A composição poderia ser trabalhada com a presença de múltiplos corpos no espaço articulados a vozes multiplicadas espacialmente pelo virtual, na ideia de que efeitos de presença fossem evocados com a participação dos espectadores.

Em experiências de pesquisa, como quando participei do grupo [Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade \(CNPq/UFSM¹\)](#), também durante a graduação, busquei compreender como elementos visuais da cena: recursos de luz, vídeos e objetos, influenciavam o trabalho na sala de ensaio. Com o grupo, participei e desenvolvi oficinas de teatro para pessoas com e sem deficiência a partir da estratégia criativo pedagógica Funções Flutuantes², o princípio de jogo dentro dessa proposição está em estabelecer relações que flexibilizam as hierarquias entre corpos e repertórios das participantes. A estratégia prevê a demarcação espacial de locais para: atuação, desenho de cena, encenação e expectativa, a pessoa que momentaneamente ocupa a função de desenhista, por exemplo, opera mídias visuais e sonoras durante as improvisações, colocando-as em relação direta com os corpos na atuação. Observando a prática, notei que se estabelecia uma comunicação em códigos diversos que atuavam por distintas vias sensoriais das participantes, os estímulos nem sempre convergiam entre si e isso tendia a ampliar o horizonte de respostas do grupo e multiplicar os focos da cena. Cada uma de nós se relacionava com o estímulo que mais nos

¹ Grupo liderado por Marcia Berselli, professora doutora e artista da cena. Minha participação se deu entre os anos de 2016 - 2019 e foi retomada de modo remoto entre 2021 e 2022.

² O procedimento criativo-pedagógico empregado, desenvolvido pela líder do grupo juntamente de Natalia Soldara, dava liberdade para as participantes da prática transitarem entre “as funções da cena” (Dubatti, 2008) durante o momento improvisacional e composicional.

afetava no momento.

Foi a partir da análise das composições que desenvolvemos que percebi como as camadas de sentido se complexificam na articulação de múltiplas mídias, digitais ou não, já que o teatro é em essência uma mídia que convoca outras. O estudo analítico também me proporcionou um afastamento do material criado e o olhar para questões técnicas relativas à encenação. Experiências como as que descrevi, nas quais projeções e sons mecânicos tornam-se recursos para afetar os atores e público, aguçaram meu interesse sobre as potências do emprego de tecnologias em cena.

A noção de intermedialidade, segundo o que propõe Isaacsson, é “uma interação que desperta o espectador para um terceiro lugar que não é aquele criado pelo performer nem aquele da imagem construída pelo dispositivo tecnológico, mas aquele que emerge da relação desses dois” (2013, p. 1-2). Com essas ideias cheguei ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFRGS.

É dois mil e vinte zoom³, ano pandêmico, em que as operações cênicas se modificam repentinamente com o emprego de aparelhos e sistemas digitais, mas antes de sermos contaminados pelo vírus e por necessidade de sobrevivência migrarmos para o virtual, operações com tecnologias já estavam sendo desenvolvidas por artistas e grupos, e é interessada em propostas de realidade mista (Benford e Giannachi, 2011), ou seja, aquelas com camadas de estímulos tangíveis e virtuais articulados aos sentidos de quem as experimenta, que inaugurei as questões desta pesquisa. No texto me proponho responder: quais as estratégias de composição e tecnologias que artistas estão empregando para estimular desorientações perceptivas acerca do tempo, do espaço e da posse do próprio corpo do público?

Para Ann Cooper, dançarina com trabalhos voltados ao contato improvisação,

“Desorientação é uma palavra que insiste em seu oposto de significado. Ser desorientado é ser desfeito, fazer perder o equilíbrio. Mas também aponta para um conhecimento mais profundo que pode ser tirado de nossas memórias individuais incorporadas. Raramente pensamos sobre onde estamos, até ficarmos perdidos. Para compreendermos o que nos orienta, nós precisamos experimentar a desorientação, aquela mudança de perspectiva espacial que pode nos ensinar o que nós damos por certo” (Albright, 2015, p. 61).

³ Faço referência a expressão utilizada pelo colega Jocteel Salles, durante as disciplinas do mestrado que realizamos juntos no ano de 2021.

A prática do contato envolve o risco e a queda, experiências entendidas pelo senso comum como negativas, é nesse sentido que Albright fala sobre a mudança de perspectiva que se dá pelo corpo. O interesse está no caráter de experiência do espectador, em como "meu corpo pode se abrir para lugares e ideias que a minha mente tem dificuldade de encontrar por conta própria" (Albright, 2013, p. 62). A pesquisa dialoga com a noção de desorientação ao estimular a reorganização das estruturas externas e internas dos sujeitos ao se relacionarem com dispositivos artísticos.

Stephan Baumgartel, pesquisador alemão, radicado no Brasil, em seus estudos acerca da produção artística contemporânea, avança um conceito importante para a definição do campo de estudo neste trabalho, o da instalação teatral. Ao aproximar procedimentos e efeitos do teatro à prática da instalação nas artes visuais em seu texto *Encenação enquanto Instalação: reflexões sobre a estrutura tectônica do arranjo espetacular pós-dramático* (2010), fala do "fazer teatral enquanto configuração de uma situação de encontro, enquanto instalação de objetos e signos metafóricos e metonímicos que criam processos comunicativos contraditórios no eixo entre palco-plateia" (p. 9), aquilo que está para o espectador se apresenta de forma ambígua, através de diferentes procedimentos, como na oscilação entre ações de caráter performativo e ficcional, que estabelecem o vazio necessário para que o olhar do público seja evidenciado e a vivência de uma teatralidade constituída por seu próprio imaginário seja experimentada.

Nesse sentido, e por encontrar poucas proposições sensoriais e tecnológicas que assumam o campo teatral como ponto de partida, ampliei a busca por criações em campo interdisciplinar, todavia, o foco está nos elementos de base que constituem uma cena: ação, temporalidade e espacialidade. É, então, no campo das poéticas interdisciplinares, tecnológicas e sensoriais que a pesquisa se insere, debruço-me sobre os modos de estimular alterações da percepção cotidiana do tempo, do espaço e dos corpos das pessoas em obras que propõem relações não tradicionais com o público.

A pesquisa tem caráter analítico e empírico, parto do reconhecimento da relevância da sensorialidade do público em três composições artísticas contemporâneas para fundamentar um processo de criação cênica. *The Library of Ourselves (A Biblioteca de Nós Mesmos*, 2015) do coletivo BeAnotherLab⁴ é uma série de filmes autobiográficos de pessoas

⁴ Atualmente composto por: Philippe Bertrand, Daniel Gonzalez Franco, Arthur Tres, Christian Cherene, Norma Deseke, Daanish Massod, Christian Betánzos e Daniëlle Hooijmans.

interessadas em narrar suas histórias, captadas na perspectiva de primeira pessoa. Os filmes são experimentados individualmente, por óculos de realidade virtual e estímulos táteis e olfativos, propostos por um facilitador. Existem documentários registrados em diferentes locais do mundo que tratam de assuntos como transsexualidade, violência policial, etc. O coletivo é composto por artistas-pesquisadores de diferentes nacionalidades, com conhecimentos desenvolvidos em campos distintos⁵, que investigam as relações de identidade das participantes de suas experiências, voltadas para o contato com o outro. A tecnologia empregada foi criada pelo grupo e é chamada de *The Machine to Be Another (A máquina de Ser Outro, 2012)*, consiste na captura de imagens em 360º na perspectiva de primeira pessoa e a transmissão das mesmas em tempo real ou não, dependendo da versão experimentada. Na proposta performática: *Body/Gender Swap (Troca de Corpos/Gêneros, 2014)*, duas participantes experienciam uma ilusão de transferência de corpos em tempo real. Sentadas uma de frente para a outra, mas separadas por uma cortina, são convidadas a usarem a tecnologia integrada pelo grupo, através dos óculos, as usuárias passam a ver o corpo uma da outra no lugar do seu próprio corpo. Suas perspectivas são trocadas e uma interação é proposta através de movimentos ralentados e sincronizados, contato com objetos e estímulos atmosféricos.

The Encounter (O Encontro, 2015), da companhia britânica Complicite, é um espetáculo teatral para palco italiano. É uma adaptação do livro *Amazon Beaming*, escrito por Petru Popescu, que narra o encontro de Loren McIntyre com a cosmovisão indígena da população Mayoruna, que habita a fronteira entre o Brasil e o Peru. Segundo o ator e diretor, “*O Encontro* é, em sua essência, uma história sobre 'escutar', não 'ouvir', mas escutar; a outras narrativas mais antigas que, no nível mais profundo, formam quem somos e, se o fizermos, podemos imaginar como podemos 'começar' de novo” (apud Complicite, c2022, s/p.). O dispositivo do espetáculo é composto por um ator em cena, designers de som que editam sonoridades pré-gravadas ou produzidas pelo ator no jogo com múltiplos microfones e loopings e o público que acompanha a camada sonora do espetáculo com fones de ouvido. As sonoridades espacializadas digitalmente adicionam uma camada virtual ao espaço tangível, que pela dinâmica sensorial estabelecida por cada espectador, entre abrir e fechar os olhos, percebe-a em sua face performativa ou imersiva.

⁵ Ciência Cognitiva e Psicologia, Design de Sistemas Interativos, Artes Digitais, Ciência da Computação, Antropologia Social e Cultural, Gestão Cultural, Filosofia e Resolução de Conflitos (c2023).

A terceira criação é *Eternal Return* (*Eterno Retorno*, 2019), uma instalação coreografada, de Lundalh & Seilt e ScanLab Projects. É composta de três partes: *The Fugue*, *The Stromatolite* e *The Memor*, que podem ser experimentadas na ordem desejada. A série ainda traz uma ficção especulativa escrita por Malin Zimm, que acompanha os visitantes da instalação sem óculos de realidade virtual, no prólogo lê-se “*Eterno retorno* é uma forma de onda existencial, enviando humanos para padrões cíclicos de vida e morte, movendo a energia de um mundo a outro enquanto a matéria fica para trás” (2020, p. 10 - 11). Os artistas trabalham com esculturas no espaço tangível, com o escaneamento de uma fábrica de pianos enquanto espaço virtual, experimentado com óculos de realidade virtual e áudio espacializado transmitido por fones de ouvido. Em *The Memor*, parte escolhida para ser analisada aqui, há um questionamento sobre os rastros de memórias em vestígios do passado e aqueles que serão encontrados a partir do momento em que a espécie humana for extinta.

Para a disciplina Laboratório de Experimentação Teatral I: poéticas tecnológicas, teatro remoto e experiências sensoriais híbridas, do cursos de Teatro do DAD/UFRGS, em que estagiei como docente junto de meu colega Felipe Cremonini, realizei um mapeamento de propostas que congregam relações não tradicionais com o público, performance ao vivo e tecnologias imersivas, que pode ser acessado [aqui](#). Essas foram as características que balizaram a escolha do *corpus* apresentado.

Enquanto estratégia metodológica, desenvolvi entrevistas semi-estruturadas para as artistas Christine Sollie e Martina Seidl, que falaram sobre o dispositivo de *Eterno Retorno* e para Marte Roel e Philippe Bertrand, sobre *A Máquina de Ser Outro*. No final de março de 2022 embarquei em uma viagem para passar pelas experiências que compõem o corpus de análise e/ou para contatar os artistas que as criaram ou performaram. Fiz visitas ao museu de arte [Kunsthall Charlottenborg](#), onde estava instalada *The Memor*, uma das partes da série *Eterno Retorno*, integrando a programação interativa do Festival Internacional de Documentários de Copenhague e ao [Museum für Gestaltung Zürich](#), para experimentar um sistema autônomo de *A máquina de Ser Outro*, durante a exposição *Planet Digital*.

Visitei a sede da Complicite, mas não foi possível realizar entrevista com a equipe de *O Encontro*, dada a indisponibilidade dos artistas, assim, o estudo foi baseado em entrevistas e materiais recomendados por Sarah Osgerby por e-mail, pessoa que administra as

comunicações. Assisti ao espetáculo de modo remoto durante o MIT-SP 2021 e durante o período de três dias que estive em Londres, quando a companhia disponibilizou o registro audiovisual da obra para estudo. Visitei o escritório de Marte Roel (BeAnotherLab), quando experimentei *A biblioteca de nós mesmos*. Mantive comigo, dois cadernos que utilizei como diários de bordo, os nomeio como círculos e algas, graças aos elementos visuais de suas capas e minha afeição às formas geométricas e ao mar.

A parte empírica da pesquisa, constituiu-se na criação de um experimento artístico. Em agosto de 2022 iniciei a prática que contou com a contribuição de Alécio Pereira Júnior, músico; Ana Júlia Saquetti, artista visual e professora; Bathista Freire, iluminador e cenotécnico do Departamento de Arte Dramática da UFRGS; Damiel Brocker e Pamela Walter, atores em formação no mesmo departamento. O experimento durou 8 meses e contou com a participação direta de 6 artistas e 14 experimentadores convidados, em encontros com duração média de 3 horas, de modo remoto ou presencial, entre Porto Alegre, Novo Hamburgo e Tapejara, no RS. A maioria dos encontros foi registrada em vídeo e o processo criativo foi documentado em diários de bordo individuais e um caderno coletivo. Nos dias 11 e 12 de março de 2023, o grupo se reuniu para o compartilhamento público da criação que veio a se caracterizar como uma instalação performativa, chamada *O que se vê ao fechar os olhos*. Foram realizadas 15 sessões, cada uma com duração de 30 minutos, para duplas de experimentadores, termo que passamos a utilizar para designar o público participante. Durante uma noite, uma manhã e uma tarde, recebemos na sala Carlos Carvalho⁶, da Casa de Cultura Mario Quintana, desde amigos a desconhecidos, que registraram impressões com giz pastel, em folhas disponibilizadas na saída das sessões.

Na camada tangível do experimento trabalhamos com objetos deslocados do cotidiano (*ready-mades*), combinados e justapostos espacialmente, compondo dois percursos a serem investigados pelos experimentadores primeiramente com a visão restrita, quando o tato é valorizado. Também criamos alguns objetos relacionais (Clarck, 1976). As experimentadoras entram no espaço com fones de ouvido, que abafam os sons do ambiente em que os corpos se encontram e por onde escutam sonoridades espacializadas digitalmente, estas sonoridades compõem a camada virtual da proposta.

⁶ A Sala Carlos Carvalho é uma caixa-preta com praticáveis móveis de aproximadamente 8m², que conta com um corredor que dá acesso a dois camarins, utilizado como ambiente de preparação das e dos experimentadores.

Entre os dias 12 e 22 de setembro, realizamos a exposição *O que se vê ao fechar os olhos: ready-mades*⁷, na sala Pitangueira do Centro Cultural da UFRGS. Na ocasião trabalhamos com 2 caixas de som reproduzindo áudios da instalação, a sonoridade orgânica da peça *Segurar ou soltar o choro* e a sonoridade produzida pelos visitantes ao pisarem nas folhas, combinadas aos objetos dispostos em ilhas.

Nesta busca por investigar o modo de fazer em poéticas pouco difundidas no país, espero colaborar com o campo das artes cênicas impulsionando discussões e análises de criações contemporâneas que empregam tecnologias e estimulam a sensorialidade do público. A produção de conhecimento sobre essas criações pode estimular que demais artistas-pesquisadores se instrumentalizem na criação de novos arranjos estéticos para provocar a imaginação de quem participa, considerando os diferentes corpos e sensibilidades.

Este texto é composto de registros que realizei ao longo da investigação: diários de bordo, caderno de ensaio coletivo, grupo no *whatsapp* para notações do processo criativo, gravações dos encontros e conversas com convidados em sala de ensaio, áudios, desenhos e textos de experimentadores da instalação em sua estreia. Cada um dos modos de registro se encontra devidamente especificado ao longo do texto. No primeiro capítulo apresento entendimentos sobre a percepção de si, do tempo e do espaço e como a sensorialidade, memórias e imaginação se congregam na experiência dos sujeitos no mundo, as principais referências teóricas trazidas para a discussão são dos campos da neurofisiologia, psicologia e filosofia. No segundo capítulo, discuto os dispositivos artísticos analisados a partir de conceitos balizadores: realidade mista, interação e interatividade, imersão e performatividade, quando identifico as tecnologias empregadas para compor camadas espaço-temporais simultâneas e associo a aspectos vivenciados na criação do experimento *O que se vê ao fechar os olhos*.

O foco do terceiro capítulo está nas estratégias de composição analisadas, experimentadas e criadas durante esta pesquisa, para estimular as alterações da percepção de si e desorientação no tempo e no espaço, faço uma separação em dois subcapítulos, para fins didáticos, mas os fenômenos não devem ser entendidos separadamente. No último capítulo, nomeado como marcadores narrativos, abordo especificamente o emprego de

⁷ Em tradução literal: já pronto, é uma expressão do artista Marcel Duchamp (1887 - 1968) aos objetos comuns que escolhia para expor, exemplos muito conhecidos são: Roda de bicicleta (1913) e Fonte (1917).

estratégias da linguagem para estimular o estabelecimento de ações e situações em dramaturgias sensoriais. No subcapítulo, trato do modo encontrado para preservar as ambiguidades entre as determinações de sentido estabelecidas, em um movimento de esvaziamento narrativo.

Ressalto que as traduções são minhas ou estão devidamente referenciadas, assim como os grifos em citações. As entrevistas realizadas se encontram transcritas nos apêndices do trabalho. Palavras ou frases coloridas direcionam a leitura para outras mídias quando clicadas.

1. A experiência sensorial

Estamos imersos no mundo, o ambiente que rodeia nosso organismo nos alimenta e é retroalimentado por nossas ações, em um constante processo de interação que constrói a realidade percebida individualmente por cada sujeito. É no contato com o entorno que, como apontam os professores de filosofia Nara Figueiredo e César Meurer (2022), o ser “define seus próprios limites e identidade” (p. 271) em um processo em constante evolução, até o inevitável encontro com a morte. A psicanalista Júlia Coutinho comenta o pensamento de Winnicott, pediatra e psicanalista inglês, sobre inauguralmente o ambiente do recém-nascido ser sua cuidadora, afirmando que “um bebê não pode ser pensado sem a presença de alguém que lhe exerça a função de mãe e sem um ambiente, por esta última criado, onde possa evoluir e desenvolver seu potencial de crescimento e amadurecimento” (Coutinho, 1997, p. 98). É nesta relação de cuidado inicial, que, “o bebê, ao ser manuseado, acolhido e cuidado pela mãe vai vivenciando a experiência de morar dentro de seu corpo. Essas vivências e experiências vão dando ao bebê uma continuidade e suas sensações vão sendo imprimidas na consciência” (Monteiro, 2004, p. 35), ele se reconhece através daquilo que sente, os limites de seu corpo são descobertos no atrito com a pele de quem o segura, “começa a se estabelecer um interior e um exterior, sendo a pele a membrana de fronteira” (Monteiro, 2004, p. 3). O tato desenvolve um papel importante no processo de autoidentificação.

Você ocupa um determinado lugar no mundo, percebido a partir de mecanismos de reconhecimento interno e externo de seu próprio organismo, sendo que o processamento de muitas dessas informações não são conscientes. O sentido da propriocepção por exemplo, termo cunhado pelo neurofisiologista Charles Sherrington em 1906,

refere-se à informação sensorial adquirida de receptores neurais incorporados nas articulações, músculos e tendões. De pé, obtemos informações sobre nossos tornozelos, joelhos, posição dos braços, parte superior do corpo, cabeça... etc. Sabemos exatamente onde nosso corpo está no espaço sem olhar para ele (Wachelder, 2020, p. 28).

Sentimo-nos um todo e percebemos uma diferença entre a posição que ocupamos no mundo e a posição dos demais seres e objetos. Merleau-Ponty fala do caráter determinante do sentido da visão, das possibilidades do ver, para nossa compreensão dos fenômenos,

A mesa diante de mim mantém uma relação singular com meus olhos e meu corpo; só a vejo se estiver no raio de ação deles; acima dela, está a massa sombria de minha frente, em baixo, o contorno mais indeciso de minhas faces, ambos visíveis no limite, e capazes de escondê-la, como se minha própria visão do mundo se fizesse de certo ponto do mundo (1964, p. 18-19).

Na perspectiva do olhar, estou abaixo de mim mesma. Inclino a cabeça para olhar meus pés e observo com isso todo o meu corpo, sob minhas solas vejo o chão que me sustenta, meus pés confirmam que estou sobre a superfície, “nós sempre experienciamos o mundo em nossa relação com ele, isto é, na perspectiva de primeira pessoa tudo que há é o produto da interação organismo ambiente” (Figueiredo e Meurer, 2022, p. 275), é pelos olhos estarem onde estão e sua estrutura fisiológica ter evoluído para o que é, que a cor de um objeto é vista. As cores são “instituídas na relação sistema cognitivo-ambiente. Assim, quaisquer propriedades percebidas são percebidas em função da forma de acoplamento entre o organismo e ambiente (Figueiredo e Meurer, 2022, p. 279).

Os biólogos Humberto Maturana e Francisco Varela em seus estudos sobre os acoplamentos estruturais, consideram que, “os seres vivos são sistemas moleculares que estão em contínua produção de si mesmo” (2019, 2:58’), organismos que fazem sentido do mundo a sua volta a fim de se autodefinir e realizar a manutenção de sua estrutura interna de relações. Os acoplamentos são as interações recorrentes e estáveis que um sistema fechado em si estabelece com o meio e com outros seres, “Estamos escrevendo estas linhas porque fomos feitos de uma certa maneira e seguimos uma certa ontogenia particular. E o leitor que nos lê entende o que está entendendo porque sua estrutura no presente, e portanto (indiretamente) sua história, assim o determina” (Maturana e Varela, 1997, p. 156). Por exemplo, os primatas entre os mamíferos têm visão tricromática, com fotorreceptores de ondas curtas (azul), médias (verde) e largas (vermelho), sendo, a experiência visual do mundo desses mamíferos, o resultado das possibilidades de ver de seu sistema fisiológico. Ver a luz e conseqüentemente as cores, em acoplamentos de outros organismos vivos, produz mundos com complexidades diversas. Varela apresenta um exemplo de como o fenômeno se dá para os pássaros,

a ideia é que suas cores sejam tão diversas quanto as nossas, como seríamos para uma criatura plana. Para uma criatura que tem apenas duas dimensões, a terceira dimensão no espaço é inconcebível, não é que eles vejam mais cores, não é que eles vejam cores melhores, é que seu espaço de cores é inimaginável para nós (1983, 11:11’).

O mundo pode ser entendido como um ambiente de vivência compartilhado que se constitui especificamente por cada espécie, “uma superfície horizontal, plana e rígida, por exemplo, oferece suporte para animais quadrúpedes e bípedes como cachorros e humanos. A superfície de um lago não oferece suporte para esses animais, mas oferece para alguns mosquitos” (Carvalho, p. 376), pegar uma xícara, ler um livro, ouvir música em fones de ouvido, são acoplamentos impossíveis para um pássaro, a ponto de que em sua realidade esses objetos não são distintos em função. O fator cultural é outro constituinte do mundo diferenciado dos humanos: a xícara, o livro e os fones só propiciam suas possibilidades por estarem imersos em uma sociedade que cultiva essas práticas, “esta possibilidade de ação só será aparente e saliente para os indivíduos que são membros desta comunidade ou que pelo menos a conhecem” (Carvalho, 2022, p. 383-384). Somos seres criadores e transmissores de cultura, “herdamos artefatos e práticas, e por experienciar as relações com objetos e organismos, percebemos, por exemplo, martelos não apenas como ‘pegáveis’, mas também como usáveis para certo propósito” (Figueiredo e Meurer, 2022, p. 282). Agir no mundo é tanto uma ação voluntária, constituída por motivações internas contextualizadas, quanto estimulada pelo ambiente.

Gibson, psicólogo estadunidense, com estudos acerca da percepção visual, desenvolve o conceito de “*affordance*” enquanto possibilidades de ação oferecidas pelo ambiente ao sistema que as percebe, como “um fato do ambiente e um fato do comportamento... ela aponta para ambas as direções, para o ambiente e para o observador” (2015, p. 121). Nessa linha de entendimento, além de percebermos os tamanhos, texturas e cores “o mundo já nos é apresentado como tendo significado” (Carvalho, 2022, p. 377).

O sistema sensorial percebe os estímulos do mundo em diferentes modalidades e trabalha na integração dos mesmos na busca por uma coerência de sentido, com base em nossas experiências prévias.

Se a percepção sempre funciona de maneira dialógica, na medida em que os sentidos respondem a estímulos ou exigências do ambiente, revela-se ao mesmo tempo uma disposição para reunir a diversidade em uma textura de percepção, para constituí-la portanto como unidade, de modo que as formas da prática estética criam a possibilidade de intensificar essa atividade sintetizadora e corpórea da experiência sensorial (Lehmann, p. 2007, 141).

O professor Iraquitã Caminha, escreve no capítulo do livro *Percepção, corpo e subjetividade: a experiência de sentir e o sujeito da percepção em Merleau-Ponty*, “As cores, as texturas, os sons, os sabores, os odores não são qualidades de objetos, que sentimos de maneira dissociada das condutas de meu corpo no mundo” (2018, p. 114), abaixo segue um trecho do espetáculo *O Encontro*, que poeticamente ilustra a citação de Caminha,

O Encontro

Trecho retirado do roteiro do espetáculo

O homem primitivo, pensava ele, adquiriu o conceito de sucessão, o símbolo mais antigo da passagem do tempo, através da observação dos fenômenos naturais. Pingando água das torneiras, o canto repetido dos pássaros, os batimentos cardíacos do próprio homem. Suas primeiras pistas de que o tempo existia em uma veia pulsante, unindo invisivelmente toda a vida. Desses primeiros ritmos da natureza nasceu a dança, que permanecerá para sempre com o homem. Loren observou. Ele observou Tuti conceber um jogo e uma interpretação da realidade a partir de três gotas de chuva.

A prática estética provoca a conexão com sentimentos partilhados e é também um centro propulsor de transformações do mundo, proposição de novas *affordances* e reconexões sagradas. Quando visitei a Cosmococa, uma galeria inaugurada em 2010 no museu de arte contemporânea Inhotim em Belo Horizonte, entrei primeiro na sala **CC2** *Onobject*, uma criação de Oiticica e Neville D’Almeida com trilha sonora de Yoko Ono (1973). A primeira interação que realizei ao entrar foi me sentar sobre um cubo que me derrubou, a união de sua densidade com a densidade do colchão cobria todo o chão, me desorientou. Quis brincar naquele espaço, da sala com quatro projetores que preenchiam as paredes com capas de livros “mancoquiladas”, com cones e cilindros de espuma revestidos com tecido, passível ao encontro com outras pessoas.

Imagem 1: U



Fonte: Acervo da pesquisa (2023)

Uma experiência se dá a partir das características estruturais do organismo que experimenta, de uma localização específica no mundo, e das práticas e artefatos da cultura em que vivemos. As possibilidades de ação percebidas se diferenciam entre espécies e a espécie humana cria e reproduz artefatos culturais. Esses artefatos são carregados de significados e inserem-se em um sistema político-social onde se estimula rotineiramente uma leitura do mundo automatizada.

Rod Serling

Trecho da série *The Twilight Zone*

Existe uma dimensão, além daquilo que é conhecido pelo ser humano. É uma dimensão tão vasta quanto o espaço e tão atemporal quanto o infinito. É o meio termo entre luz e sombra, entre ciência e superstição, e fica entre o poço dos medos do ser e o ápice de seu conhecimento.

“A sensação pura não existe porque não existe objeto puro. O sensível não é um conteúdo isolado num espaço homogêneo desprovido de fundo. Ele é sempre um conteúdo que se refere a um campo em que o corpo, enquanto aquele que sente, encontra-se situado” (Caminha, 2018, p. 118). Esse fundo que evoca o conteúdo sensível é estabelecido pelas vivências de cada um, “as sensações, são antes de tudo, significações vitais ligadas à motricidade do nosso corpo” (Caminha, 2018, p. 114), de modo que a percepção conjuga presente, passado e futuro.

Ivan Izquierdo, médico-cientista, pioneiro nos estudos em neurobiologia da memória, nos ajuda a compreender a complexidade das relações entre vivência sensorial e memória,

As memórias se adquirem através da experiência, não há outra forma de adquiri-las. Podem ser experiências de coisas que veem os sentidos, que percebem os sentidos ou introspectivas, de sentidos proprioceptivos, por exemplo: uma dor de barriga é uma experiência, um pensamento também pode ser uma experiência (2015, 30:15').

O registro de experiências em memórias é o modo de nosso organismo fazer seus aprendizados, esses registros dependem da carga emocional do acontecimento. Fisiologicamente, o hipocampo é a área mais envolvida na formação da memória e retém as informações de longo prazo. A amígdala, outra estrutura de nosso sistema nervoso central, predomina no processamento das memórias em situações de estresse. Neste [link](#) há um modelo interativo do cérebro humano, desenvolvido pela Sociedade pela neurociência (2017), sugiro o acesso do/da leitor(a) para visualizar as estruturas comentadas.

Quando agimos a lembrança está sempre envolvida, seja em forma de memória explícita ou implícita. Sobre as memórias implícitas, Izquierdo aponta: “são as coisas que aprendemos e fazemos memórias delas sem nos dar conta, portanto são implícitas desde a aquisição até a extinção (2015, 1:16:15'). São informações inconscientes que permeiam os demais tipos de memória.

Na memória explícita de uma língua por exemplo, temos muita memória implícita, devido ao que sentimos quando aprendemos tal palavras, ou tal frase ou tal verso em inglês ou italiano. Isso se adquire junto, se mistura junto de uma forma implícita, não porque tenham procurado aprender isso (2015, 1:16:35).

As memórias explícitas, por sua vez, têm caráter declarativo, são constituídas em processos conscientes de aprendizado. Além disso, “muito se classificam as memórias de acordo com o tipo de via sensorial utilizada com mais intensidade nessa memória” (Izquierdo, 2015, 30:45'), fazer representações do mundo é intrínseco à experiência. Segundo Gilbert Durand, antropólogo que escreve sobre o imaginário, que conheci através da disciplina da professora Ana Taís Martins,

a consciência dispõe de duas maneiras para representar o mundo. Uma direta, na qual a própria coisa parece estar presente no espírito, como na percepção ou na simples sensação. A outra indirecta quando, por esta ou por aquela razão, a coisa não pode apresentar-se «em carne e osso» à sensibilidade, como por exemplo na recordação da nossa infância, na imaginação das paisagens do planeta Marte, na compreensão da dança dos elétrons em torno do núcleo atômico ou na representação de um além da morte. Em todos estes casos de consciência

indirecta, o objeto ausente é re-presentado na consciência por uma imagem, no sentido muito lato do termo (Durand, 1964, p. 7).

As memórias são base para a imaginação, mesmo que muitas vezes achemos “que a imaginação dá vida ao que não existe”, como fala McBurney, “o que é extraordinário é que, a memória e a imaginação são, na verdade, o mesmo processo bioquímico no cérebro. Você pode lembrar sem imaginar, mas não pode imaginar sem lembrar” (2016, 1:36’). Tanto em uma análise clínica dos processos de nossos sistema nervoso central, quanto fenomenológica, fica explícita a interconexão entre os fenômenos da memória e imaginação. Durand, advindo do campo das ciências humanas, dizia que o imaginário

dispõe, ou tem acesso a, de um tempo — *illud tempus* — específico que escapa à entropia da dissimetria newtoniana (sem o “depois” que necessita o “antes”), e a uma extensão figurativa (na *koja abad* = “não-onde” em persa) diferente do espaço das localizações geométricas (1998, p. 75).

No imaginário, acontecimentos de uma semana ou, de anos atrás, momentos no tempo em diferentes espaços, não se organizam em uma lógica linear e não dependem dela para serem evocados enquanto imagens da memória, se sobrepõem, porque como segue falando Durand, “o imaginário, nas suas manifestações mais típicas (o sonho, o onírico, o rito, o mito, a narrativa da imaginação etc) e em relação à lógica ocidental desde Aristóteles, quando não a partir de Sócrates, é alógico” (1998, p. 87), contempla múltiplas dinâmicas entre as imagens que se estabelecem ao lembrar-imaginar, que dependem sempre do funcionamento do organismo que lembra-imagina e dos estímulos do ambiente.

Relato de experiência

Porto Alegre, 12 de Março de 2023

EXPERIMENTADOR R: Deitei no travesseiro e fechei os olhos. Quando eu era pequeno, deitava e olhava as nuvens se moverem no céu. Acho que inconscientemente, tentei repetir isso.

Para Durand, o imaginário se dá nesse processo reversível, entre pólos relativamente estáveis, o meio (sociedade, cultura) e as intimações biopsíquicas do sujeito. Ele diz,

não que o pensamento simbólico seja anárquica assimilação, mas sempre assimilação que se lembra de algum modo das atitudes acomodativas e que, se “afasta qualquer acomodação atual”, excluindo com isso “a consciência do eu e a tomada de consciência dos mecanismos assimiladores”, não esquece, no entanto, as intimações acomodativas que lhe dão de alguma maneira o conteúdo semântico (Durand, 1998, p. 41)

Ao mesmo tempo que aponta a potência de um imaginário plural, pelo reconhecimento da agência dos sujeitos, ou seja, de suas atitudes acomodativas que evoluem no tempo e compõe as subjetividades, ele, ao eliminar esses fatores, observa três gestos reflexológicos dominantes da espécie humana: postural, copulativo e digestivo, “que formam a base de um universo imaginário regularizador dos comportamentos vitais da espécie” (DURAND, 1998, p. 45). A constelação de imagens internas em lógicas diversas dão forma a dinâmicas desse imaginário, são “maneiras que a imaginação tem de organizar as imagens simbólicas, entendidas como profundamente (ou seja, arquetipalmente) motivadas e, aí sim, culturalmente determinadas” (Martins, 2017, p. 197). A “imagem simbólica é transfiguração de uma representação concreta através de um sentido para sempre abstrato” (Durand, 1964, p. 11), em minhas palavras, a imagem simbólica é imagem que pode se desenrolar e fornecer outras imagens. Em proposições artísticas se aproxima do indeterminismo, contempla o mistério e a não-compreensão do artista, é um movimento de acolhimento de novos sentidos gerados pelo público.

2. Realidade mista: articulações entre espaço tangível e virtual

A experiência da realidade é sempre atravessada por estímulos sensoriais diversos, temperatura, sons, visualidades, portanto estamos sempre imersos em um ambiente multimodal em termos de estímulos sensoriais, materiais ou não, cujas fontes de produção são tangíveis. O desenvolvimento e a popularização das tecnologias audiovisuais e depois dos dispositivos digitais, em especial dos *smartphones*, complexificou a experiência do mundo, porque agregou estímulos virtuais. Vivenciamos um contínuo estado alternado entre as realidades virtual e imediata.

Na pandemia da COVID-19, por conta da exigência do isolamento social, fomos constrangidos a realizar inúmeras tarefas no ambiente da rede de computadores, reforçando ainda mais nossa vivência de estado alternado entre o mundo tangível e o virtual. Vivenciamos um pico de hibridismos, inclusive na produção das artes da cena: a casa tornou-se palco, o palco se virtualizou; artistas estenderam suas presenças digitalmente; espectadoras e espectadores criaram seus próprios rituais para acompanhar apresentações a partir de outros pontos no globo. Experimentei criações cênicas deitada na cama, no chão, do lado de um aquecedor, em frente a um ventilador, sentada em uma cadeira na varanda, com fones de ouvido, de olhos fechados, segurando um celular, de frente para a tela de um computador. Lembro de um espetáculo em específico: *Tudo o que coube numa VHS* (2020), do grupo Magiluth. A proposta começava com uma chamada de voz com um ator e seguia se desenvolvendo por mensagens de texto que traziam *links* com imagens e sonoridades. Quando recebi o que seria a última mídia da proposta, decidi mudar de lugar, deixar o celular de lado e ir até a janela para respirar. Passado algum tempo voltei a olhar a conversa de *whatsapp* e me deparei com uma “cena pós-créditos finais”, que alterava o desfecho da narrativa, tornando o ato de ir à janela parte do acontecimento.

Segundo a filósofa Anne Cauquelin, “A realidade virtual é o tipo de realidade produzida pelo sistema digital” (2008, p. 169), ou seja, ela não oferece um referente de sua origem. Para que cheguemos a este entendimento,

Começamos pegando uma fotografia de uma cerejeira florida [...] Digitalizamos a foto com a ajuda de um scanner. Ela encontra-se agora sob a forma de números no disco rígido do computador. Em um sentido, a foto foi “desmaterializada”, já que a série de números é uma descrição muito precisa da foto da cerejeira florida e não mais uma imagem bidimensional (Lévy, 1999, p. 54).

O virtual advindo do emprego de dispositivos tecnológicos não responde à gravidade, as direções, aos tamanhos usuais e as distâncias da realidade tangível. No virtual, múltiplos espaços podem ser acessados instantaneamente de um mesmo lugar, na tela do computador uma de minhas abas de pesquisa na internet dá acesso a uma visita guiada pelo museu do Van Gogh, em Amsterdã. É no virtual também, que um carrinho de supermercado, sem modificações em suas características ou suporte, poderia flutuar, desafiando a gravidade, como se vê nessa criação de Voidz: *I think my keyboard is broken...* Outra criação que experimentei a pouco tempo é Odisseia (2017), de Regina Silveira, nela vesti um óculos VR e segurei um controle remoto de *vídeo game* em mãos, vi um grande cubo branco que flutuava no céu do ambiente em realidade virtual que estava, fui orientada a percorrer o labirinto quadriculado, que por vezes se despedaçaria, outras giraria desorientado totalmente a noção de cima e embaixo, direita e esquerda.

Assim, nota-se que o virtual não é irreal mas um novo modo de constituição da realidade, se voltamos à flor, quando digitalizada, ela não pode ser percebida pela sensorialidade tátil de quem a observa. Todavia,

nem mesmo a foto, enquanto objeto material de papel, comporta de fato a imagem: não é uma cerejeira florida nem para a formiga que caminha sobre ela nem para o rato que rói o papel. A rigor, trata-se de um suporte físico de pigmentos, cuja disposição é interpretada como uma cerejeira florida por nossa mente ou, se quisermos, pelos "cálculos" de nosso sistema nervoso central, muito particular na sucessão das imagens, anterior a sua manifestação visível, não irreal nem imaterial, mas virtual (Lévy, 1999, p. 54).

Faço assim uma distinção entre realidade virtual e tangível, no entendimento de que o virtual é real, mas não está passível ao toque. É na criação e na articulação de camadas espaço-temporais com naturezas distintas que o corpo da visitante torna-se o centro de gravidade de uma experiência de realidade mista. Weissberg ao escrever *Real e Virtual* desenhava a ideia de um *espaço real* "para a invenção de um outro modo de deslocamento de espaço, mais do que no espaço, ubiquidade tangível, procedendo por geração do ambiente alvo em volta do espaço de "partida"" (1993, p. 126). É o movimento de estar aqui e lá, sem precisar me deslocar no espaço, que nos permite falar em deslocamentos de espaço, já que em combinações sensoriais-tecnológicas qualquer ambiente pode ser evocado no presente, independente das distâncias entre onde estou e para onde vou, "da mesma maneira que "tempo real" designa a quase simultaneidade na emissão e na recepção" (1993, p. 126). Não existe distância entre aquilo que ouço e onde sinto que estou.

Sabendo que a tecnologia digital inaugura modos de relação com o mundo, com o outro e com nós mesmas, precisaríamos nos fazer uma série de perguntas para identificar as características específicas de cada criação que conjuga modos do real. A noção de realidade mista pode contemplar experiências como falar no celular com uma amiga distante ou experimentar ambientes 3D. Os primeiros pesquisadores que propõem uma definição de realidade mista foram Milgram and Kishino (1994), quando apresentam um *continuum* de virtualidade,

Imagem 2: Representação simplificada do contínuo de virtualidade



Fonte: Milgram e Kishino (1994, p. 3).

Eles dizem que a realidade mista está entre o ambiente real, aqui entendido enquanto tangível, sem influência de virtualidade e o ambiente virtual, sem estímulos advindos do mundo tangível, é uma gama de possíveis combinações de elementos entre esses extremos. Neste estudo estamos considerando o conceito de performance de realidade mista segundo o que dizem Gabriela Giannachi e Steven Benford, "uma experiência como uma mistura complexa de espaço, tempo, interfaces e funções performativas que estão conectadas em uma estrutura sofisticada usando tecnologias de computação" (2011, p. 15).

No artigo: O que é realidade mista? (2019), de Speicher et. al, autores que escrevem a partir do campo da ciência da computação, vê-se um estudo acerca da noção, quando apresentam sete dimensões a serem consideradas ao trabalhar a realidade mista:

Tabela 1: quadro classificatório de definições sobre RM

Dimension value	# Environments		# Users		Level of Immersion			Level of Virtuality			Interaction		Input	Output
	one	many	one	many	not	partly	fully	not	partly	fully	implicit	explicit	any	any
1-Continuum	✓		✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓
2-Synonym	✓		✓		✓	✓			✓		✓		✓	✓
3-Collaboration	✓	✓		✓		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓
4-Combination	✓		✓			✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓
5-Alignment		✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
6-Strong AR	✓		✓			✓			✓		✓	✓	✓	✓

Table 3: Our conceptual framework for classifying MR experiences along seven dimensions, showing a classification of the six notions of MR that were derived from expert interviews and a literature review.

Fonte: Speicher et. al (2019, p.11)

Nas linhas do quadro vemos seis possíveis noções sobre realidade mista que são exploradas no campo da tecnologia. Nas colunas do quadro, vemos as diferenças de experiências em RM classificadas em sete dimensões. Retornarei a elas em seguida, pois as mesmas constituíram referência importante para compor o quadro que sintetiza a análise das criações nessa investigação. Essas dimensões consideram em um projeto: o número de **ambientes** construídos, ou seja, se existe a congruência de estímulos tangíveis e virtuais para estabelecimento de um único ambiente ou de duas ou mais camadas espaço temporais distintas; O número de **usuários** que experimentam a proposta por vez; o nível de **imersão e virtualidade**, a partir das estratégias sensoriais e das tecnologias empregadas; as **interações**, se são implícitas ou explícitas, ou seja, a transparência das mídias; os **estímulos de entrada**, o que é captado pela máquina, por exemplo, a ação das participantes através de sensores de movimento e os **estímulos de saída**, aquilo que é direcionados a seus sentidos. Os autores do quadro destacam que, na maior parte dos casos analisados, os estímulos de saída estão vinculados ao sentido visual e sonoro das participantes, porém podem abranger outras vias sensoriais, como a tátil, olfativa, além de promover estímulos térmicos e de balanço.

A criação *Eterno Returno*, é uma instalação multi-sensorial coreografada que explora as ressonâncias de memória despertadas por objetos que permanecem no tempo mesmo quando o ciclo de vida de uma pessoa ou um evento se encerra, a interdependência entre um sistema e quem o habita.

Diário de bordo círculos
Copenhagen, 1 de abril de 2022

Entrei em uma sala sem janelas, um espaço de mais ou menos 7m², onde estavam dispostos alguns

objetos impressos em resina branca, fixados a estruturas de aço, uma delas com rodinhas.

O primeiro ambiente da criação ou espaço tangível é composto por esculturas que replicam partes de objetos históricos, por exemplo: um lustre do Titanic, uma xícara ou abajur. A participante é estimulada a interagir com esses objetos através da sensibilidade visual e tátil.

Imagem 3: Esculturas de *Eterno Retorno*



Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

O segundo ambiente é composto pelo espaço visual e sonoro da camada virtual da criação, experimentada com fones e óculos VR. O que se vê é um escaneamento da oficina de pianos *Steinway & Sons*, como na imagem abaixo.

Imagem 4: Visão global do ambiente virtual da oficina Steinway & Sons



Overview of the virtual reality environment in *Eternal Return*, based on point-cloud data of Steinway & Sons Workshop, London.

Fonte: Zimm, 2020, p. 41.

Lundahl & Seidl desenvolvem colaborações interdisciplinares com pessoas e coletivos de especialidades diversas. Suas criações têm a autoria compartilhada, como é o caso de *Eterno Retorno*. O escaneamento do espaço tangível e transformação digital do mesmo, foi criado pelo ScanLAB Projects. O time⁸ realiza digitalização 3D de ambientes, objetos, eventos e etc. Cada parte da instalação é feita para ser experimentada por **um/uma visitante por vez**, acompanhada de uma pessoa da equipe. Quando as três partes estão sendo apresentadas juntas, comportam até três pessoas do público, devidamente equipadas com fones e óculos VR. O espaço performativo se estabelece ao início de cada sessão que tem duração determinada, durante o desenvolvimento não há entradas de outras pessoas que frequentam o museu⁹, as mesmas podem acompanhar a performance de fora e nos intervalos passear por todo o espaço.

As esculturas, para quem experimenta a imersão, na virtualidade se apresentam em sua completude de forma, digamos assim: no momento da xícara vi uma pessoa a

⁸ Composto por: Matt Shaw, Max Čelar, Soma Sato, Manuela Mesrie, Reuben Carter, Jacques Pillet, Will Trossell e Dorka Makai.

⁹ A série de criações *Eterno Retorno*, assim como outros trabalhos de Lundahl&Seidl são, em sua maioria, instalados em museus.

segurando, deixando-a sobre uma bancada e saindo. Me aproximei da escultura e percebi que dentro do recipiente havia um líquido e sentia que sua forma pretendia um encaixe com minha mão, me perguntei se aquele seria o registro das presenças que já haviam passado por ali, como a pessoa virtual.

Os ambientes de nuvem de pontos são, por vezes, estáveis, aparecendo como interiores sólidos de edifícios digitais nos quais o visitante pode caminhar. Se um visitante está se aproximando de um objeto, a rede do arquivo de objetos se desconstrói e funciona como portais para outras realidades. A rede pode dissolver, implodir ou jorrar de uma sala (Zimm, 2020, p. 12).

O GIF a seguir mostra como é a estética visual de *Eterno Retorno* e é também um trecho que traz a performer, que segura o bastão mencionado, guiando a visitante.

Imagem 5: Recorte de vídeo da performance de *Eterno Retorno*



Fonte: ScanLab, 2019.

Ela também usa fones de ouvido, já que guia a experiência e não é vista pelo participante em sua forma física. “*Look around you*”, disse a voz através dos fones de ouvido. “*Logo uma nuvem de pontos começou a se mover ao meu redor*”. Essa nuvem de pontos é ativada através de um bastão que a performer opera ao longo da experiência. Através dos sensores seus movimentos reverberam na virtualidade. A participante tem, então, parte de seus sentidos relacionados ao ambiente virtual e parte relacionados à realidade tangível, essas camadas vão sendo articuladas ao longo da experiência de alguns modos,

Imagem 6: Efeito em *The Memor*

Diário de bordo círculos
Copenhagen, 02 de Abril de 2022

Em uma das partes da obra fui guiada a observar um dos objetos na virtualidade assim como ele se apresentava no espaço material. A voz-guia indicava para que eu me aproximasse e me afastasse do objeto. Quando me aproximei, aquela forma que antes sugeria diversas imagens ganhava um complemento virtual, tornando-se uma porta. Ao me afastar dela, seu contorno se dissolvia e a forma tornava a ser abstrata. Ao me aproximar do objeto ouvia o som de um piano que parecia vir de trás daquela porta.

Fonte: acervo da pesquisa (2022).

Próxima ao objeto tangível, senti suas bordas se dissolverem na virtualidade, fui estimulada a ultrapassar aquele objeto para descobrir de onde vinha o som de piano, sem hesitar, dei então os passos atrás, quase como se esses passos indicassem para a performer que eu estava sim, seguindo o andamento da experiência. Neste ponto de articulação entre modalidades da realidade, Seitzl descreve a sensação,

seu cérebro meio que pensa “é aqui que o espaço termina”, mas então, em um ponto, você é solicitado a pensar nos pontos que você vê como quase dois pontos diferentes em uma galáxia e que há muito espaço entre eles, e agora sem hesitação atravesse a parede. Sem incomodar, teríamos empurrado a parede e, de repente, você tem essa sensação de passar por ela e então você vê a pianista, mas não a ouve mais, e você vai para trás e para frente entre a parede. Quando você não a vê, você a ouve, **em Eterno Retorno você nunca obtém a realidade completa de uma só vez** (Seitzl, 2021, apêndices).

Pouco antes de ultrapassar a porta, a performer arrasta a estrutura que suporta o objeto físico para outro ponto no espaço, como toquei na estrutura antes dela ser deslocada e ainda é possível ver a porta na virtualidade, para mim, ela ainda estava ali enquanto me deslocava para transpô-la. Há então, um erro de previsão que desencadeia uma surpresa nesse entre de possibilidades tangível e virtual. É o atrito entre o tato e a visão que colaboram para o surgimento de uma sensação, a ausência de uma presença esperada. Esse modo de articular ambientes em realidade mista propõe uma situação inesperada, mas imaginada a partir de desenhos animados e brincadeiras de infância.

Imagem 7: Transpondo a matéria



Fonte: acervo da pesquisa (2022)

O Encontro é um dos espetáculos que compõem o repertório da Complicite. Companhia fundada e sediada em Londres, que desenvolve criações desde 1983. Inicialmente chamada de Théâtre de Complicité, passou por diversas modificações no nome, como quando Théâtre foi omitido, o que, segundo Wiśniewski, “talvez, pretendesse ressaltar o fato de que a companhia colaborava com uma variedade de artistas que nem sempre estavam enraizados no teatro” (2016, p. 3). Os trabalhos têm influência da pedagogia de Jacques Lecoq, devido a formação das e dos fundadores¹⁰ na *École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq* em Paris, na França. Atualmente, tem como diretor artístico Simon McBurney, que é também ator e diretor do espetáculo analisado. Em uma entrevista, à Stephen Knapper, ele diz:

Eu comecei a fazer teatro com um grupo pequeno de pessoas nos anos 80 e a intenção era simplesmente, fazer o tipo de teatro que eu não via: um teatro, que em grande parte, era um lugar que combinava diversas disciplinas distintas. Então, você não estava sendo um ator, mas também um escritor e um explorador, um fazedor de coisas, *and you just felt free to do whatever the fuck you wanted to do* (2010, p. 235 - 236).

O dispositivo artístico de *O Encontro*, desafia os limites espaciais impostos pelo palco italiano com a composição de três camadas de cena em simultâneo: a floresta amazônica, a casa de Simon e o palco do teatro. A estreia do espetáculo se deu no Festival Internacional de Edimburgo, em uma sala tradicionalmente separada entre palco e plateia. O ator, após

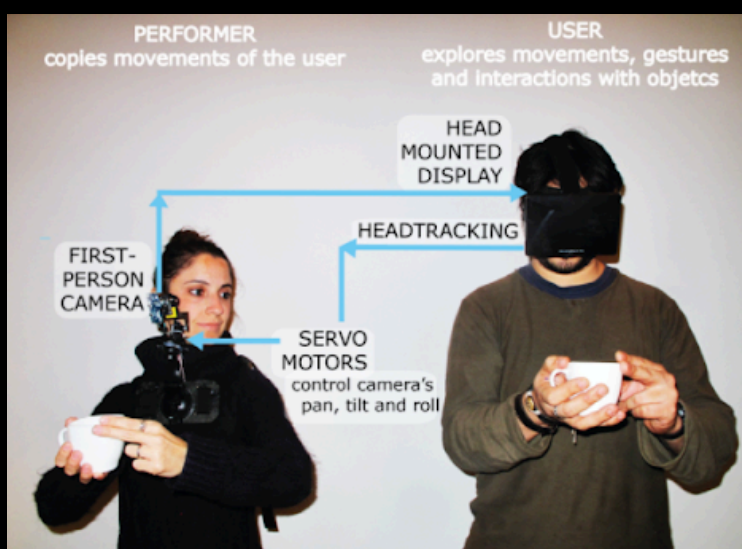
¹⁰ A saber: Annabel Arden, Fiona Gordon, Marcello Magni and Simon McBurney.

uma cena de abertura, pede que o público coloque os fones de ouvido, ele apresenta os efeitos tecnológicos criados com os dispositivos que estão no palco, diversos microfones, que captam os sons produzidos por ele a partir de objetos, de sua dança, de sua voz. Essas sonoridades são mixadas em tempo real a múltiplos áudios gravados a priori e transmitidas ao público por fones de ouvido. Quando utiliza um microfone binaural, diz: *“and if were to breathe in your ear, your brain will tell you that I was really breathing in you ear and it might even start to get hot”*, você pode ouvir esse trecho através do *link*, entre 00:03’ e 00:17’.

Apresento a seguir a tecnologia que começou a ser pesquisada por Philippe Bertrand, em 2012, durante seu mestrado em Artes Digitais, realizado na Universidade Pompeu Fabra, em Barcelona, quando iniciou as colaborações de outros dois colegas, um deles era Daniel Gonzalez, outro integrante pertencente ao coletivo. Philippe comenta na entrevista que realizamos, que *“a ideia veio, na verdade, de uma coisa que não tem nada haver com tecnologia, a ideia veio de uma necessidade de apresentar soluções, inspirar as pessoas através da arte”* (Bertrand, 2021, s/p.).

Com base em experiências da neurociência, eles constroem *A Máquina de Ser Outro*, com dispositivos eletrônicos de baixo valor, na proposição de que a sensação de transferência de corpos se dê entre pessoas reais. Na imagem abaixo, podemos observar o equipamento integrado pelo grupo e seu funcionamento básico para estimular o efeito pretendido nas experiências.

Imagem 8: Diagrama funcional básico do sistema de TMBA



Fonte: Bertrand et. al (2014, p. 3)

Se na configuração da primeira versão apresentada do dispositivo a troca se dava entre uma performer previamente treinada e a mesma não se via em outro corpo, só promovia a possibilidade da participante passar pela experiência, as demais versões propostas pelo coletivo se alteram, como comenta Roel “Eu diria que desenhamos uma metodologia e a experiência é do participante. Este desenho de metodologia também é flexível. Pode ser adaptado a partir de diferentes configurações” (2022, apêndices). Os detalhes específicos de *Troca de Corpos* e *A Livraria de Nós Mesmos* serão comentados à frente.

O que se vê ao fechar os olhos (2023) é a instalação criada no processo criativo dessa pesquisa, nela conservamos um princípio observado por Wachelder em relação aos objetos de Eterno Retorno,

eles não são reconhecíveis como objetos do cotidiano. Isto é importante porque, como veremos mais adiante, todo objeto físico possui um contra-objeto no mundo virtual. Ou seja, cada objeto impresso em 3D representa um objeto cotidiano reconhecível no mundo virtual, como um teto, uma porta, uma caneca e um piano (2020, p.15).

Na instalação que criamos, não há a camada visual 3D como em Eterno Retorno, mas os objetos também não são reconhecíveis imediatamente, porque há a restrição da visão e a experiência de contato tátil, como uma solução encontrada para compor uma realidade mista através do investimento sonoro. O artista Marcel Duchamp, no início do século passado, ao deslocar objetos cotidianos para o contexto da arte, propôs a ideia de *ready-made*, procedimento adotado na pesquisa,

Em Nova York, em 1915, comprei numa loja de ferragens uma pá para neve, sobre a qual escrevi “*In advance of the broken arm*” (“Um avanço para o braço quebrado”). Foi nessa época que a palavra “*readymade*” me ocorreu para designar essa forma de manifestação. A escolha baseava-se numa reação de indiferença visual, bem como, ao mesmo tempo, de total ausência de bom ou mau gosto – de fato, uma completa anestesia (Duchamp, 1961, s/p., trad. Renato Suttana).

Foram muitas as caminhadas com olhar atento pelo centro histórico de Porto Alegre, para selecionar objetos enquanto estímulos das experimentações em sala de ensaio. Esses objetos foram utilizados assim como os achamos e por vezes bricolados a outros materiais. Os objetos cotidianos, por não serem inicialmente percebidos pela visão, estimulam o estabelecimento de imagens desviantes, construídas pelos experimentadores, que estão mais relacionadas com a sensação que cada pessoa tem ao tocar a materialidade do que

aquilo que a materialidade é objetivamente. Quando em sala de ensaio, uma pessoa convidada comenta ter imaginado a água em que põe os pés na peça *Segurar ou soltar o choro*, como a água de um mar azul. No dia, utilizamos uma caixa de isopor grande com areia no fundo, o que tornava a cor da água próxima a cor dos mares do sul.

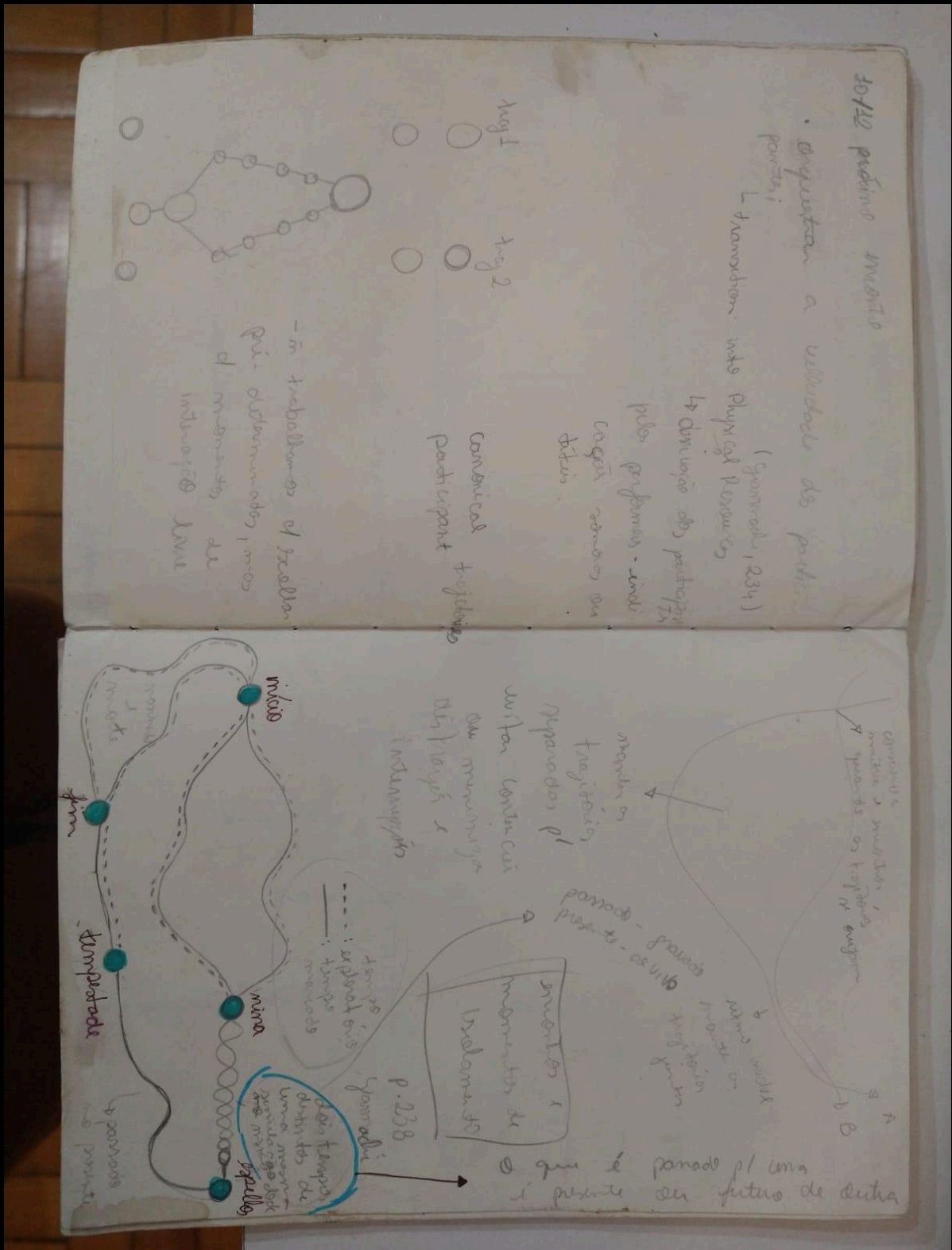
Nessa lógica de uma mimese de produção (e não de representação), a instalação configura uma tensão entre a literalidade e a dialogicidade do signo, entre a auto-suficiência física do objeto real e seu potencial referencial dentro de uma construção ficcional, ou também entre a existência física do corpo humano e a existência social dele enquanto signifiante (Baumgärtel, 2010, p. 12).

Os objetos relacionais são propostos pela artista brasileira Lygia Clark. No ano de 1976, ela caracteriza seus usos como método terapêutico para estruturação do self. Gabriela Giannachi e Steven Benford, quando pensam a participação do público numa experiência de realidade mista, desenvolvem a ideia de trajetória, como sendo os percursos traçados por cada um no contato com a composição,

o participante de uma experiência de realidade mista viaja por esses mundos físicos, digitais e intertextuais interconectados, testemunhando, participando ou mesmo gerando experiências novas, inesperadas e altamente subjetivas. Os caminhos, ou jornadas que conduzem a essas experiências e que podem ter sido prescritos, ou que podem ter sido gerados pelos participantes, são o que chamamos de trajetórias (Benford e Giannachi, 2011, p. 44).

Os autores discriminam as trajetórias como, canônica, participativa e histórica, sendo: aquela prescrita pelos artistas, aquela criada em parceria do público e aquela que conserva modificações ou registros de participações anteriores, respectivamente. Abaixo um registro do estudo sobre o conceito durante o processo criativo de O que se vê ao fechar os olhos.

Imagem 8: Diário de bordo miolo II



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

No subcapítulo a seguir falo sobre como as trajetórias me auxiliaram a pensar os limites da participação do público nas propostas estudadas e os próprios desejos do coletivo de desenvolver experiências com as características aqui tratadas.

2.1. Obras relacionais e participativas

As criações analisadas na pesquisa propõem diferentes jogos sensoriais com a recepção e convocam o modo como as e os artistas consideram a participação do público em suas criações. Chamamos o público de nossa proposta de experimentadores, no sentido daqueles que experimentam a si mesmo no contato com a criação. Neste subcapítulo, trato de questões que tangem aspectos éticos e políticos de obras interativas, que propõem interações entre pessoas e interações mediadas por tecnologias e discuto o caráter participativo-criador do espectador nas modalidades relacionais destacadas.

Para Cauquelin (2008), “a interação é algo próprio de todo indivíduo vivo que reage a seu meio e age em retorno sobre ele” (p. 168). Essa noção não dá conta do tipo de relação estabelecida entre indivíduo e sistema computacional, a qual considera uma interatividade. A interatividade estabelece uma rede de relações pré-programadas entre sujeito e sistema digital, sendo que o processo de execução da máquina não é perceptível para o sujeito.

Experimentei *The Memor* durante dois dias, no segundo algo se modificou na estrutura da criação, um novo momento havia surgido entre aqueles experimentados no dia anterior, lembrei da entrevista com Marina Seidl.

Há lugares onde há uma escolha, você pode não perceber isso como visitante. Por exemplo, dentro de um quadro existem diferentes objetos conectados a diferentes memórias e se você se aproximar de um objeto um mundo diferente se desdobra, mas você pode não saber quantos mundos existem, quantas opções existem. É uma espécie de fim do mundo em si (Seidl, 2021, apêndices)

A experiência não propõe uma tomada de decisão objetiva, como em propostas que preveem escolhas do público para continuarem, as mudanças na estrutura da composição se dão no fluxo do acontecimento. Enquanto estava imersa, a sensação que tive era de que estava agindo no mundo virtual, já que os sensores dispostos pela sala captavam meu movimento e o sistema respondia com alterações imediatas nas visualidades e/ou sonoridades da criação.

Você vê como seus movimentos deixam rastros em todos os lugares ao seu redor?

Era como mover dentro d'água, quando o líquido movimento reverbera. Via os rastros no ar mediante pontos no espaço virtual gerados pelo sistema computacional. A interatividade é “o trabalho efetuado para captar, formalizar essas relações, modificá-las, desfrutá-las e lhes dar uma presença sensível” (Cauquelin, 2008, p. 173), essa presença sensível é gerada pela resposta em tempo real ao *input*, no caso, meus movimentos.

Agora, “o fato de o internauta entrar no mundo que sua intervenção pode - ou não - transformar não faz dele um co-autor, porque a obra é construída de modo a compreender essa entrada (e o efeito que ela pode ter) como um elemento de seu dispositivo” (2008, p. 173). Assim, na camada interativa de *The memor*, o que acontece é uma experiência diferenciada para os membros do público entre si e uma extensão ou encurtamento do mundo virtual em consequência da presença desse público. A camada de estímulos visuais e sonoros não se altera.

Passemos à discussão sobre interação e “a interação interativa: uma mediação digital tecnicamente programada” (Cauquelin, 2008, p. 168), outros modos de relação em *The memor*. Composto pela relação entre performer e visitante através do tato e pela relação visitante-dispositivo tecnológico-performer. Na virtualidade, a participante não vê o seu corpo, nem suas mãos, já o corpo da performer é transformado e visto como um aglomerado de pontos vibrantes. Esses pontos se movem através do movimento da performer e servem como guia para a participante, que também é, por vezes, fisicamente conduzida.

Uma vez dentro do mundo virtual, o visitante não pode ver os performers, que são visíveis apenas por um proxy virtual: uma nuvem de pontos vibrantes em movimento, com uma voz projetada dentro dos fones de ouvido do visitante, conquistando sua confiança em um processo de agência e orientação negociados (Zimm, 2020, p. 12).

Sollie na entrevista que realizei comenta sobre o senso de cumplicidade a ser desenvolvido no contato inicial com as visitantes.

Então existe certa confiança, que é algo importante, eu penso, nesse contexto, as pessoas sempre precisam disso [...] de um pouco de tempo para construir confiança porque não conseguem ver e então precisam se sentir confiáveis ou precisam sentir confiança em mim (Sollie, 2022, s/ pág.)

Neste momento conversávamos, sobre como o público a surpreendia, compartilhei que o contato inicial durante as experiências fez com que me sentisse segura, lembro de ver a nuvem de pontos e de ouvir uma indicação como: “tente tocar na luz”, quando fui em sua direção senti a textura da luva e uma firme pressão da mão de Christine contra a minha.

Imagem 9: GIF da nuvem de pontos



Fonte: *Eterno Retorno* (2019).

A voz é de Martina Seidl e foi pré-gravada, “nós usamos voz, então a voz é como um princípio guia no mundo [virtual], uma espécie de performer” (Seidl, 2020, apêndices). Essa voz muitas vezes determina marcas temporais a serem seguidas pela performer que se encontra fisicamente no espaço. Na entrevista perguntei a Seidl sobre a liberdade das visitantes nessa proposição de experiência guiada, ela disse:

Há uma nuvem de pontos na experiência, interpretada pela performer. Ela segura um rastreador na realidade e o move, e então talvez você seja convidada a “mover em relação com a nuvem”, você sabe, tentar encontrar um caminho juntas e então você meio que está livre durante aquele quadro ou durante aquela tarefa (Seidl, 2022, apêndices).

Ou seja, na estrutura pré-desenhada são preservados momentos de interação livre que não preveem desencadeamos de ação e sim a troca direta ou mediada entre performer e participante. Nesse sentido, a performer comenta,

estaria curiosa para explorar o potencial do trabalho mais especialmente do que temporalmente, um após o outro, no sentido de convidar mais pessoas para assistir à performance, e não para passear. Às vezes, o público simplesmente gostaria de entrar no set e passear, o que é algo que você pode fazer, claro. Mas, na

verdade sinto que é um tipo diferente de performance. E eu, se estou num espaço performativo, não quero apenas que as pessoas entrem com outra energia porque é como quebrar a magia (Seitl, 2022, apêndices)

Durante nosso contato, me sentia responsável pela construção de nossa experiência, quis saber como Christine percebia isso, já que na performance sua atenção está dividida entre a pessoa ali presente, as deixas da camada visual e sonora, a operação técnica de alguns dispositivos, perguntei então, se ela tinha espaço para improvisar, sua resposta:

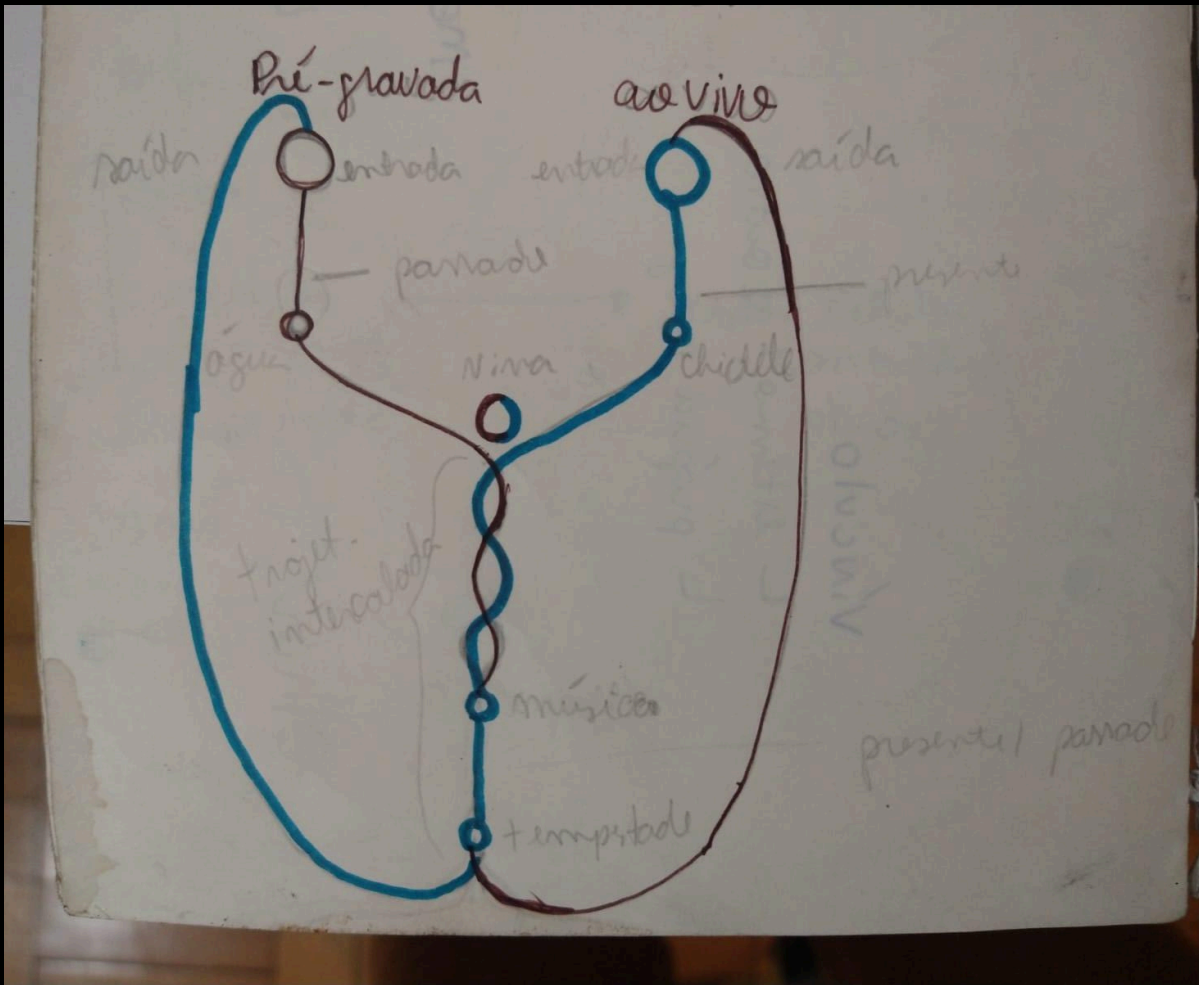
Nem sempre você vê, mas a energia do movimento continua, então o movimento não para na ponta dos dedos ou não para no final do seu corpo. É o que eu acho fascinante como uma dançarina em RV, você é apoiado para animar o espaço que talvez não esteja fisicamente carregado porque seu corpo não está lá, mas a energia do movimento ou a energia na qual você ocupa um espaço ou um corpo, é como ressoar mais longe, reverberar ainda mais no espaço e para mim, estar bem preparado e sentir o que faz mais sentido é realmente estar presente nele, não apenas fazer as ações mecânicas ou cumprir as deixas, mas dar vida ao espaço e encontrar um corpo que também está vivo naquele espaço, permitir a ressonância de cada pessoa (Sollie, 2022, apêndices)

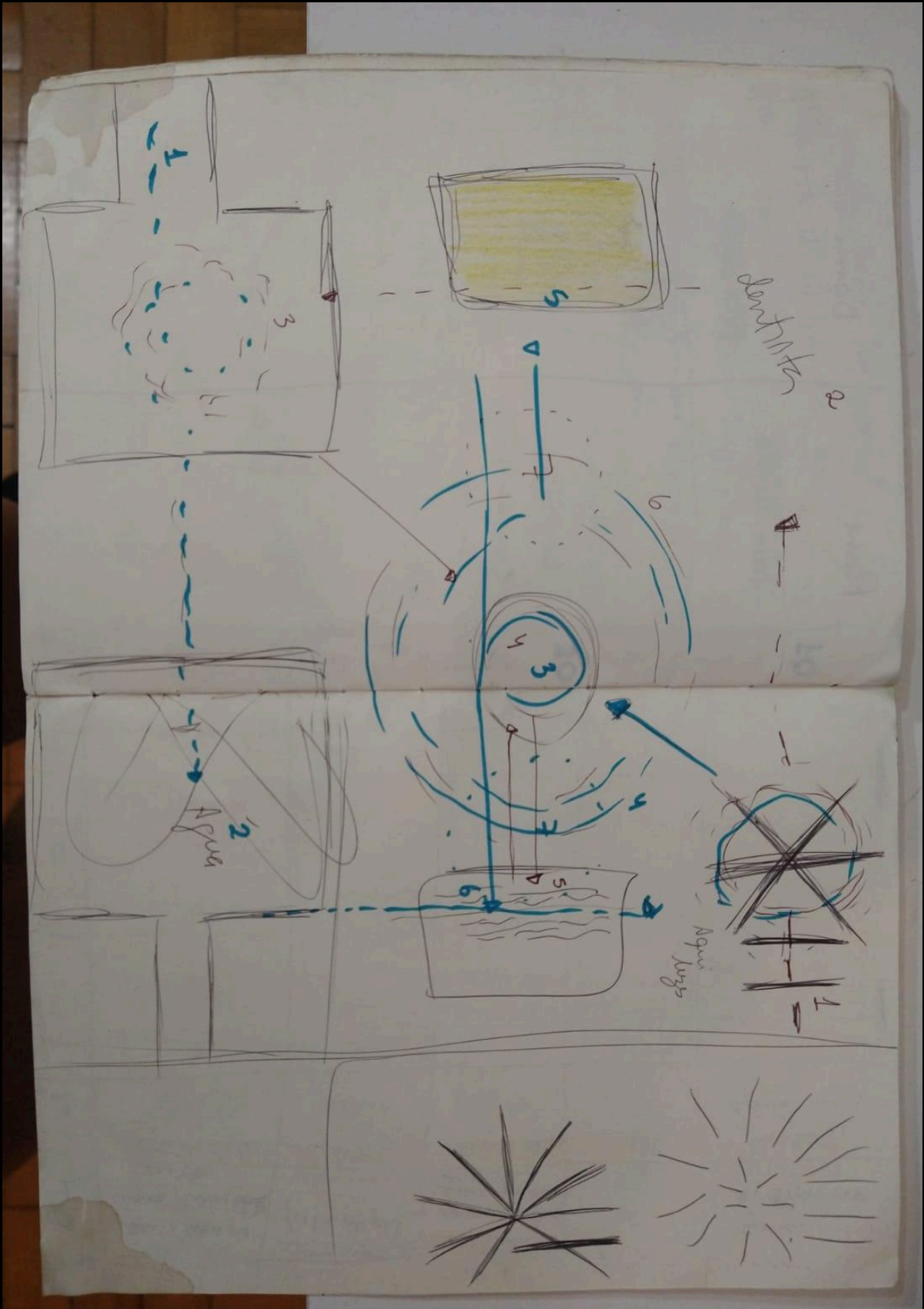
Henriëtte Wachelder, em sua dissertação de mestrado: *Synchronised Touch; a hybrid (syn)aesthetic composition in Eternal Return: How to choreograph (synchronised) touch?* (2020), escreve sobre os dois modos em que o toque é experimentado na criação,

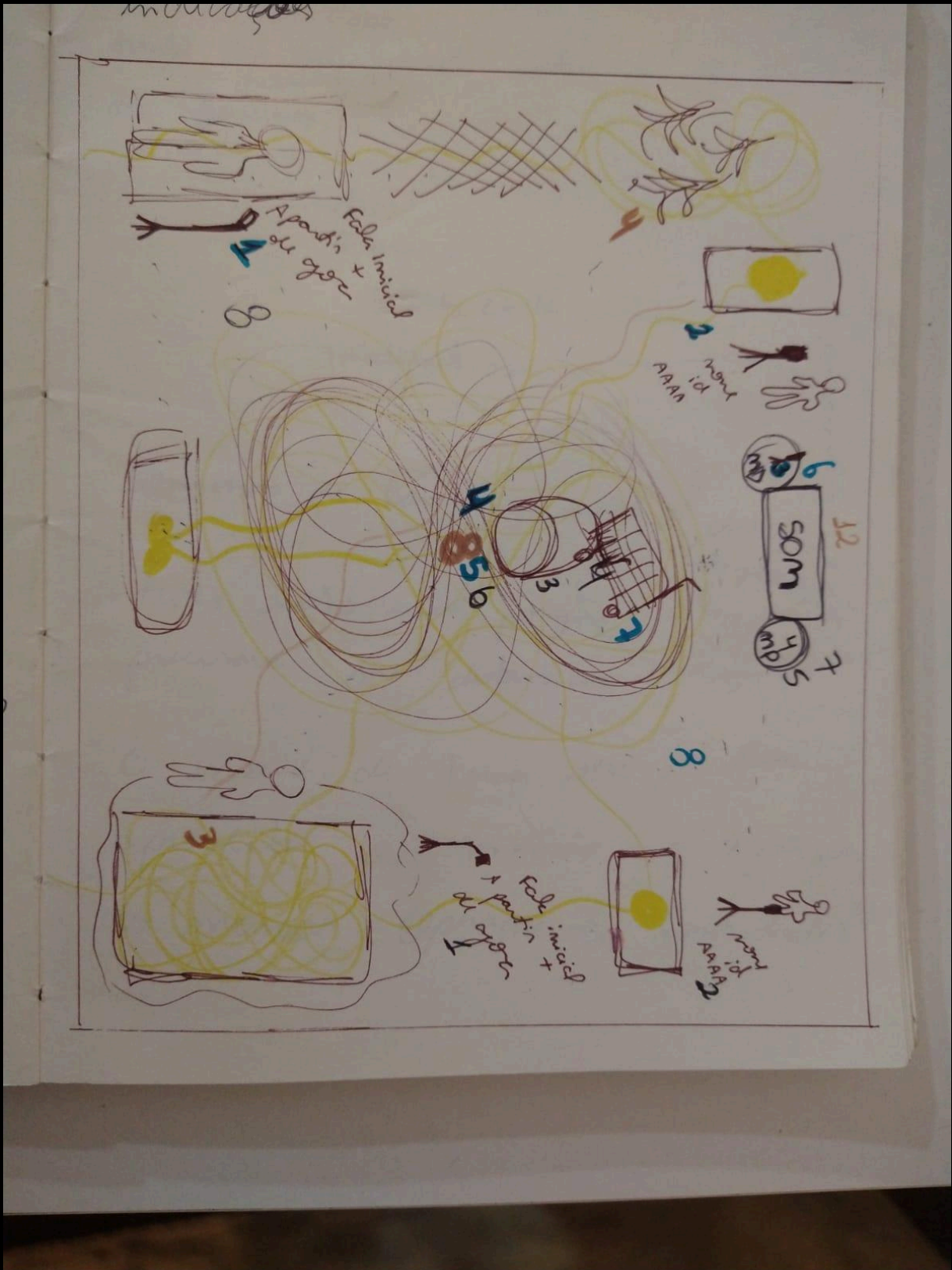
Primeiramente, ser tocado funciona como algo que dá direção ao espectador e determina como ele deve se mover durante a performance. Usarei o conceito de “trajetória canônica” de Benford e Giannachi para falar sobre isso. Em segundo, o toque funciona em uma via exploratória, fenômeno investigativo, no qual não há propósito direto (orientador). Aqui um tipo de dança surge entre espectador e performer, como um dueto improvisado. O conceito de “trajetória participativa” de Benford e Giannachi é útil para elaborar a parte lúdica e improvisada dessa interação entre espectador e performer (Wachelder, 2020, p. 37).

São nos momentos de participação que possibilidades outras de composição podem surgir, na interação performer-visitante. Assim como em *Eterno Retorno*, no experimento trabalhamos com os corpos e vozes guiando a experiência, a diferença é que as vozes guias acontecem ou são disparadas em tempo real e, portanto, a liberdade temporal de experimentação se amplia. Abaixo algumas das trajetórias inventadas durante o processo,

Imagem 10: Trajetórias desenhadas ao longo do experimento







Fonte: Acervo da pesquisa (2023)

Giannachi e Benford propõe, ainda, as trajetórias históricas,

as gravações do sistema (arquivos de log) das ações dos participantes (mensagens, movimentos e interações) são capturadas junto com formas mais tradicionais de documentação, como vídeo, e são então sincronizadas e reproduzidas durante ou após o evento (2011, p. 253).

Nesse sentido, com a trajetória histórica haveria uma modificação na estrutura original ao longo do tempo, que se cria em participação. No primeiro ensaio de nosso experimento com um convidado enquanto experimentador realizamos a montagem do *hardware* técnico para reprodução do som de modo que fosse possível registrar em áudio todo o encontro. Usamos uma interface de som USB, que possibilita a entrada e saída de informações de um dispositivo pelo mesmo canal. Naquele dia, o convidado participou do aquecimento e dos jogos de composição e temos esses registros, mas posteriormente, como queríamos gravar e transmitir o som do encontro simultaneamente para mais do que um dispositivo, passamos a utilizar uma mesa de som conectada a um *notebook* por cabos P2-P10, que só possibilita o envio de informação em um direção, por isso não foi possível seguir registrando em áudio os exercícios. Decidimos não trabalhar com *loopings* em tempo real durante a performance, mas essa é uma ideia que bastante nos agrada. Por isso cito as trajetórias históricas, aquelas que preservam enquanto registro documental o histórico de participação do público e o transmitem em experiências de outros participantes.

No entendimento de que “começos devem ser desenhados [...] também para construir suspense, apresentar os participantes, criar *affordances*, estabelecer as regras da ritualização” (Benford e Giannachi, 2011, P. 232), realizamos uma tentativa de estabelecer alguns acordos, como o aparecimento das luzes guias utilizadas pelos performers. Decidimos trabalhar com algumas indicações iniciais nas trajetórias, o que talvez tenha contraído a participação de parte do público, como observou Pamela em uma dos nossos encontros pós-estreia.

Reunião pós-estreia

Porto Alegre, 14 de março

Pamela: uma das coisas que a gente pode trabalhar muito e que, o [nome exp.] comentou, é que tinha muita indicação [sonora] que quando ele queria fazer alguma coisa, ele falava “não, se eu tivesse que fazer, tinha indicação”. Uma pessoa comentou, que quando a gente fazia o [som com a glote] GGGGG, ela sentia muita vontade de beber água. Acho que foi a [nome exp.], eu acho que talvez, as indicações serem feitas por nós, fossem facilitar.

Daniel: ao vivo?

Pamela: é

Daniel: microfone de lapela

Pamela: porque eu acho que, se a pessoa, ela é muito propositiva, a gente se retrai e deixa que só os estímulos levem ela a fazer as coisas, se eu faço GGGG e a pessoa toma água, eu não preciso falar pra ela beber. Eu acho que facilita. A coisa mais divertida é quando elas não seguem todas as indicações.

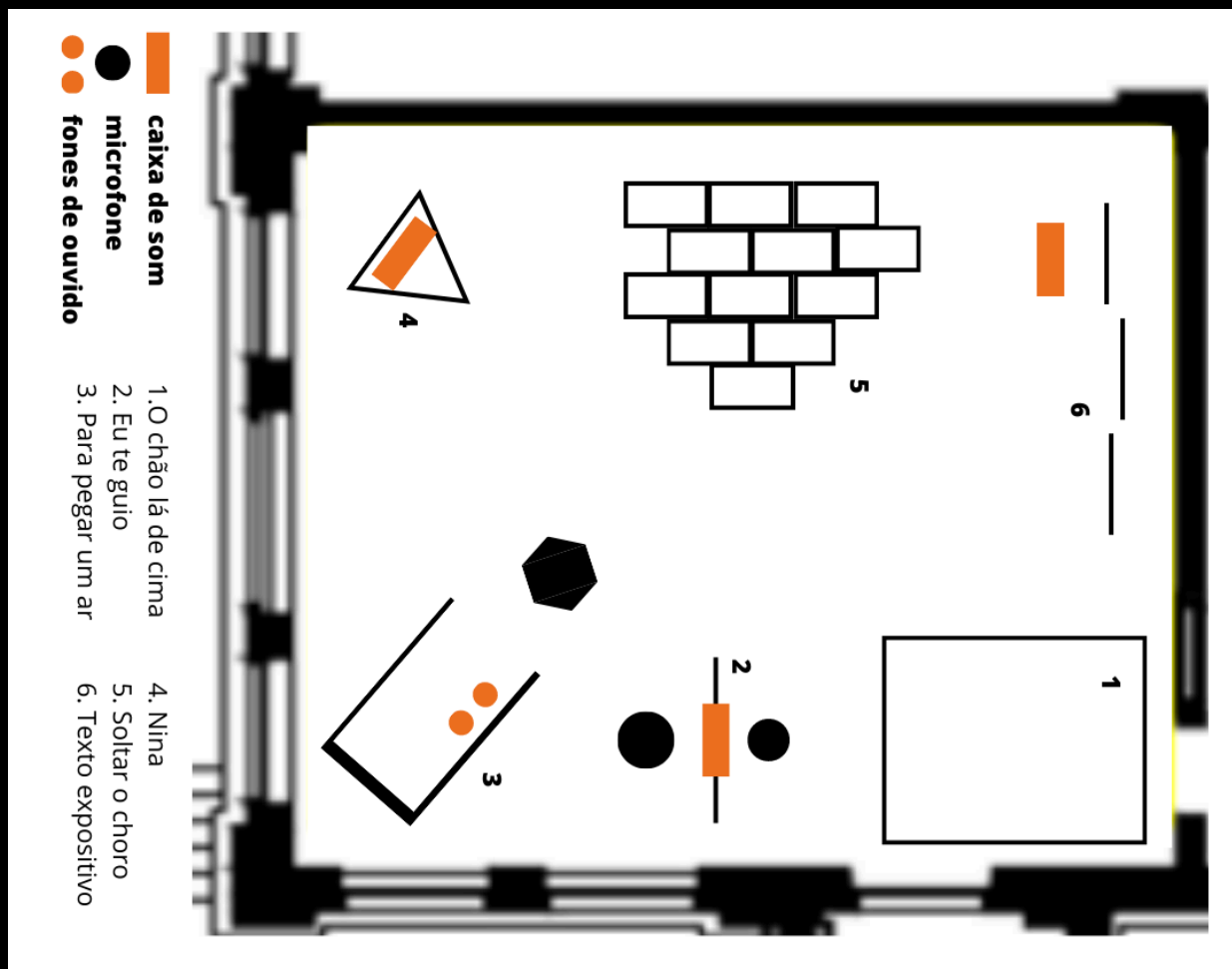
Nesse trecho, Pamela fala sobre indicações e estímulos, as indicações são um tipo de estímulo utilizado durante o processo criativo, tais como: “entre”, “sente”, “beba”. O caso do “beba” foi acima apresentado pela performer ao falar sobre a experiência dos espectadores e refletir sobre as mudanças da trajetória canônica. São estímulos diretivos que preveem uma aderência ou repelimento.

Considerando a transformação apontada por Pamela, a relação com o objeto que oferecemos à experimentadora poderia se desenvolver de um modo mais pessoal.

quando você precisa de uma mão? Quer dizer, isso é: sempre ter consciência de que as pessoas são diferentes quando entram no trabalho, então às vezes a gente só sente que alguém pode precisar de um pouco mais de toque, então temos que quebrar as regras da coreografia e talvez se adaptar a isso, ou algumas pessoas podem querer ficar mais sozinhas. Então você responde no momento em que realiza o trabalho (Seitl, 2021, apêndices)

A utilização de indicações iniciais direcionadas foi repensada e como fomos contemplados no edital de ocupação do Centro Cultural da UFRGS, realizamos, no mês de setembro/2023, a exposição de O que se vê ao fechar os olhos, um formato de interação livre das visitantes com as peças visuais criadas para a instalação. A seguir, o mapa expográfico:

Imagem 11: Mapa expográfico



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Nesse modo apresentamos algumas das peças táteis, visuais e sonoras criadas para a instalação. Durante a visita, não há trajetória pré-estabelecida, mas alguns acordos e proposições são feitos, como o que tentamos utilizar a placa,

imagem 12: Cuidado entre descalço



Fonte: acervo a pesquisa (2023).

A ilha de nº 1. O chão lá de cima, (ver em: [Estratégias de desorientação espaço-temporais](#)), foi localizado na porta, fazendo com que seja necessário que os visitantes pisem sobre as folhas e espumas, notem os objetos neons que ali se encontram, antes de qualquer outra interação.

Nesse formato, sinto uma aproximação à visão de Lygia Clark em suas obras, segundo Catalano, ela “escolhe se deslocar da posição de artista inteiramente responsável pela criação de uma obra para o de propositora. E sua proposta não é apenas a vivência de uma experiência, mas a de dividir a criação desta obra com o espectador” (2004, p. 40). Questionada pelo professor Lisandro Bellotto na defesa deste trabalho, trato agora da mídia: objetos, que foi escolhida para compor a camada tátil e visual de O que se vê ao fechar os olhos. Se por um lado podemos entendê-los como *ready-mades*, por outro são objetos relacionais, como os propostos por Clark, que no ano de 1976 caracteriza seus usos como método terapêutico para estruturação do self. Entendo que o modo de vê-los depende da implicação dos participantes. Enquanto artista estabeleço a conexão de interesses pelo movimento de participação do espectador que vislumbrava Clark em suas proposições e a ambiguidade do objeto cotidiano elevado ao nível da arte, crítica ao mercado no movimento de Duchamp.

2.2. Entre imersão e performatividade

Neste subcapítulo trato do movimento de imersão e performatividade nos dispositivos analisados. Catherine Bouko (2014), pesquisadora do *Department of Translation, Interpreting and Communication* da Universidade de Gent, distingue três graus de imersão em obras que não necessariamente exploram tecnologias:

I. **Integração física versus quebra de formalidade.** II. Imersão sensorial e dramaturgicamente a) **Colocar o imerso no centro de um ambiente**, entre simulação e representação; b) Integração dramaturgicamente do imerso, **dramaturgia em primeira pessoa.** III. Imersão e indeterminação espaço-temporal (2014, p. 260 - 261)

Em *O Encontro*, o sistema de reprodução de áudio encurta a distância entre palco-platéia, Marta assistiu ao espetáculo de forma presencial e relata em um texto publicado nos anais do Congresso da ABRACE em 2021 que, “sua respiração [a do ator] se torna forte e inunda meus ouvidos de tal forma que desperta uma sensação de calor” (Isaacsson, 2021, p. 3), o áudio binaural permite que o espaço sonoro que envolve a participante seja recriado em 360º, sendo virtualmente substituído pelo espaço do próprio palco ou da realidade ficcional proposta na dramaturgia do espetáculo.

o som que a audiência escuta, se move para a orelha esquerda. “Agora eu estou em sua orelha esquerda, e agora... Eu vou me mover para a direita”. O som se move em direção ao ouvido direito. Uma pausa muito breve, caso algum membro da plateia ainda tenha esses fones de ouvido ao contrário (Complicite, 2016, p. 77)

O ator não sai do palco, mas sua respiração desfaz o limite italiano e estabelece um alto nível de proximidade e por vezes intimidade, “no espetáculo, o dispositivo binaural constitui ferramenta do processo de criação, realizado ao vivo pelo ator, de uma realidade que se concretiza à distância e que é distinta daquela apresentada sobre o palco” (Isaacsson, 2021, p. 5-6), o resultado é um áudio tridimensional que atua como forte fator imersivo do público na realidade ficcional proposta.

Ao fechar os olhos, o espectador está imerso na realidade virtual da obra, “em sua performance, McBurney reproduz a voz dos personagens, narra os fatos, mas antes de tudo, constrói a paisagem sonora do ambiente da floresta dentro do qual a trama se desenrola” (Isaacsson, 2021, p. 4), a abstração da visão aliada à qualidade dos estímulos produzidos pelos artistas convoca a percepção de quem assiste a imaginar-se na Amazônia. Durante o

processo criativo, McBurney e Gareth Fry, *designer* de som, passaram algum tempo em Marajaí, comunidade de Indígenas Mayoruna, na Amazônia brasileira, e ouviram histórias e os sons da floresta. A paisagem sonora do ambiente foi gravada com o microfone binaural e é transmitida no espetáculo. Bouko, diz “o teatro imersivo coloca o imersor no centro da ação. Na perspectiva sensorial, isso pode ser transmitido estimulando as sensações ambientais” (2014, p. 267), o espectador não está na Amazônia, assim como não está em um ambiente diferente daquele da sala do teatro, mas as mídias escolhidas aliadas a tecnologia e a percepção dos espectadores geram o ambiente.

De olhos abertos, o que presencia é a relação intermedial da cena, as ações do ator em construção de sonoridades que despertam para um espaço tempo ficcional, em simultaneidade com aquele que é performático e processual. Desse modo, não há quebra com a frontalidade, exigida em primeiro grau na proposição de Bouko, mas isso não impede que o imerso seja o centro do ambiente. O contraste existente e apresentado como tal, ressalta aspectos poéticos do que os artistas buscavam,

McBurney explora o ficcional (abstrato) caráter de noções como Reino Unido, Europa, um papa, Papa Francisco, Deus, 19h30 (ou seja, a hora em que o espetáculo começa) ou dinheiro. E ainda, ele ressalta que essas noções abstratas e convencionalmente inventadas são decisivas para o imaginário coletivo, pois as histórias que criam são cruciais para moldar o mundo em que vivemos (Wisniewski, 2016, p. 218-219).

Nessa via, entram em tensão as cosmovisões abordadas pela narrativa. O deslocamento do espectador é reconhecido por ele mesmo através do contraste entre visão e audição, promovendo que ele investigue e se auto-oriente na ficção proposta, descubra seu papel, questione sua postura, seu próprio imaginário. Na visão de Liliane Campos, “a relação da Complicité com a imersão é de contradição performativa, exibindo a fabricação da experiência auditiva e combinando distância com intimidade para romper a escala teatral” ((2017, p. 498), presente durante praticamente toda a estrutura do espetáculo, visto que as e os espectadores permanecem duas horas com os fones de ouvido e as diferentes camadas da cena ocorrem em simultâneo.

Na relação cena-espectadora, os fones impedem-na de captar os sons dos demais membros da audiência, na relação cena-audiência, todos os espectadores assumem uma única perspectiva auditiva, independentemente do local em que sentam.

A performance pode ser considerada imersiva na medida em que oferece uma forma experiencial de expectativa, mergulhando-nos na floresta barulhenta, gotejante e estridente e nos convidando a compartilhar não apenas os pensamentos de McIntyre, mas sua percepção incorporada, enquanto McBurney respira, sopra, engasga ou engole no microfone (Campos, 2017, p. 499).

Já sabemos que o sistema de áudio utilizado tem grande influência na construção da imersão, outro ponto é a perspectiva do personagem ser narrada em primeira pessoa, inclusive os sons que seu corpo produz nas situações evocadas pela narrativa. Os estímulos sonoros, alinhados à tecnologia que entram em jogo em tempo real, são sons orgânicos que confundem nossa experiência incorporada, “por incorporada queremos nos referir à reflexão na qual corpo e mente foram unidos” (Varela et. al, 1991, p. 43). Ou seja, o som produzido pela garganta do ator talvez se confunda com o som que eu também produzo ao beber água. Em seu texto, Marta relata ainda, “enunciação e escuta se confundem no corpo do espectador” (Issacson, 2021, p. 7), o que perturba a consciência do eu em relação ao seu próprio corpo. As ações corporais e vocais do ator, observadas na camada das materialidades, contribuem para a criação imaginativa do espectador (Wiśniewski, 2016). Assim, ao mesmo tempo que os elementos de uma camada auxiliam no estabelecimento da outra, pela simultaneidade em que se apresentam.

O espectador desenvolve um senso de presença em um tempo-espço virtual, embora se mantenha ancorado na dimensão tangível do acontecimento. O dispositivo do espetáculo confunde as operações de distância realizadas pelo sistema nervoso central dos espectadores. A vivência imersiva no ambiente virtual ocorre no meio de um teatro lotado, cada pessoa do público com fone de ouvido é um centro de ancoragem da ação, desenvolvendo-a imaginativamente e a partir do movimento de acompanhar a cena visualmente ou não.

Na poética de *O Encontro*, as camadas performativa e ficcional estão em possibilidade simultâneas de serem apreendidas, na articulação de sentidos distintos do público, que conforme tem interesse movimenta seu foco de atenção entre esses estados de participação, entre estar imerso na simulação *versus* distanciando e acompanhando a camada performativa da cena. O limite entre a realidade tangível e virtual é nítido e a possibilidade das e dos espectadores transitarem entre elas está integrada à proposta poética da montagem. O virtual inaugura modos de relação com o mundo e dispõe de recursos que podem ampliar o universo de possibilidades poéticas da cena e/ou atualizar propostas de

encenadores como Bertolt Brecht, quando propõe a noção de distanciamento.

Em *O Encontro* o espectador se encontra entre a realidade ficcional dada pelo virtual e a realidade da performance é similar àquele do espectador do teatro brechtiano, que tem a ilusão rompida por uma série de artifícios. Mas, em Brecht o espectador não gerencia esse movimento de ruptura da ilusão, diferente do espetáculo aqui analisando, onde o espectador pode permanecer o tempo desejado de olhos fechados.

Uma das primeiras simulações de realidade descobertas durante o experimento da pesquisa, surgiu no dia em que convidamos a primeira pessoa para participar, ele estava usando fones de ouvido e era guiado pelo espaço enquanto afetamos seu corpo com estímulos sensoriais. Na ocasião, trabalhávamos com os seguintes elementos que geraram a sobreposição do ambiente tangível,

CADERNO DE ENSAIOS GRUPO

plástico laranja + som do vento + garrafa d'água
+ som de água + som de sino

Cada um dos performers estava ou operando as sonoridades, ou produzindo vento ou enrolando a pessoa com o plástico. Na conversa final desse encontro, perguntamos ao Participante 1 que narrasse sua experiência, segue o trecho quando fala sobre as sensações:

GRAVAÇÃO DO ENCONTRO 3

Porto Alegre, Setembro de 2022

PARTICIPANTE 1: fiquei imaginando uma cena, de algum filme que eu nem sei, talvez tenha visto, em alguma igreja, no interior do Nordeste e estava frio, ventando, porque tinha o barulho do sino uma hora. Isso me transportou pra como se fosse um vilarejo no interior, desenho animado até, um lugar meio sombrio assim..

Posteriormente, passamos a chamar esse conjunto de estímulos de **Tempestade**. Hoje ele é composto com os itens descritos no quadro abaixo:

Tabela 2: quadro descritivo de composição

Tempestade
sonoridades pré gravadas: pingos de chuva + som do vento + som cd chaleira com água fervendo + som de sino + trovão + estrelas escute a composição sonora aqui
texto: entre atos brilhantes, nuvens, estrelas distantes, olhei além

sensação térmica: água borrifada e correntes de ar

odor: arruda

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Todos os estímulos empregados aqui convergem para a construção da ilusão de uma realidade outra, na qual se vivencia chuva e vento fortes. Nesse momento, na instalação performativa, ambas as pessoas estão de olhos fechados e sem venda, tem, então, a possibilidade de decidir se abrem ou não os olhos. Caso os olhos sejam abertos, vê-se a camada do acontecimento em que os performers borrifam água, produzem vento com um tapete e macem arruda, erva de proteção, presente na casa de minha mãe.

Abaixo apresento um quadro onde organizo de forma sintética os dados fundamentais da análise das três obras em estudo, e também do experimento da pesquisa.

Tabela 3: quadro de análise das criações

	ambientes	imersão	virtualidade	interação/ interatividade	estímulos
<i>O encontro</i>	tangível: sala de teatro tradicional; virtual: floresta amazônica; casa do ator;	II. a e b III. performance ao vivo; vozes e situações pré-gravadas; sonoridades coletadas <i>in situ</i> .	transmitida através de fones de ouvido; som 3D	explícita e implícita: o ator revela o funcionamento do dispositivo cênico. O público decide se acompanha visualmente a camada performativa do espetáculo	sonoros, visuais
<i>The Memor (Eterno Retorno)</i>	tangível: sala de exposição em museu. virtual: oficina de pianos Steinway & Sons.	I. II. a há também integração dramática, mas por meio de perguntas III. performance ao vivo; esculturas; escaneamento de	transmitida através de óculos de realidade virtual e fones de ouvido; som 3D	implícita: a camada virtual sobrepõe e modifica os recursos tangíveis da experiência. A performer é transformada em uma nuvem de pontos virtuais	sonoros, visuais, táteis, olfativos

		ambiente tangível; sensores de movimento;			
<i>A livraria de nós mesmos</i>	múltiplos ambientes: tangível: sala em que acontece a performance; virtual: cenários escolhidos pela pessoa que narra o documentário	I. II. a III. , performance ao vivo; objetos;	transmitida através de óculos de realidade virtual e fones de ouvido	implícita: todos os estímulos executados pelo performer convergem com a realidade virtual	sonoros, visuais, táteis, olfativos
<i>O que se vê ao fechar os olhos</i>	múltiplos ambientes: tangível: sala em que acontece a performance; virtual: deslocamentos espaço-temporais do experimentador	I. II. a e b II. . performance ao vivo; <i>ready-mades</i> ;	transmitida através de fones de ouvido com som espacializado	explícita e implícita: depende do nível de imersão do público na proposta e de sua curiosidade em entender o funcionamento do dispositivo	sonoros, visuais, táteis, olfativos, gustativos

Fonte: acervo da pesquisa (2023)

No próximo capítulo, apresento as estratégias reconhecidas nos dispositivos artísticos analisados e experimentadas no experimento para gerar as alterações da sensação de si, do tempo e do espaço.

3. Estratégias de composição

Com o interesse de investigar modos de desorientar a percepção das pessoas sobre si mesmas no tempo e no espaço em uma experiência artística e tendo encontrado esse mesmo interesse em práticas de outros artistas, nas entrevistas realizadas para esta pesquisa, questionei-os sobre seus processos criativos. Neste capítulo apresento uma reflexão fundada nos relatos coletados e na minha experiência em sala de ensaio, acerca das estratégias de composição empregadas para provocar desorientações perceptivas dos participantes convidados.

Abaixo apresento dois quadros com os perfis dos artistas envolvidos no experimento e dos convidados das sessões. A equipe se encontrou em média uma vez na semana ao longo de oito meses, em sessões de três horas. Nossa prática se organizou em ciclos de improvisações do grupo, improvisações com convidados, avaliação do material criado e elaboração da estrutura guiada para uma pessoa sem funções fixas dos performers e estruturas guiadas para duas pessoas com função fixa dos performers.

Tabela 4: equipe artística do experimento

<p>Alércio Pereira Júnior: homem cis, branco de 34 anos. É músico e pai. Nos conhecemos pela internet quando fazia os convites para o experimento. Passou a formar a equipe em novembro de 2022. Desenvolveu um trabalho voltado à camada sonora da criação, a captação de áudio, a investigação de loopings em tempo real, a edição e composição da trilha.</p>	<p>Bathista Freire: homem cis, branco de 64 anos. É iluminador, pai, técnico de luz do Departamento de arte dramática da UFRGS. Nos conhecemos antes do início dos ensaios ao inventar conexões para o sistema de áudio. Ele assina a iluminação da criação, realizou um trabalho com luz negra e gobos.</p>	<p>Pamela Walter: mulher cis, branca de 21 anos. É estudante de teatro. Nos conhecemos durante o estágio docente que realizei. Ela aceitou o convite para participar da pesquisa e seguir desenvolvendo estudos no campo das poéticas sensoriais e tecnológicas. Atua como performer da criação, que guia participantes pelo espaço e atua em diferentes modalidades.</p>
<p>Ana Júlia Saqueti: mulher cis, branca de 24 anos. É artista visual e desenvolve um trabalho voltado a pessoas com e sem deficiência. Nos</p>	<p>Daniel Brocker: homem cis, branco de 23 anos. É ator e estudante de teatro. Nos conhecemos em encontros de pesquisa promovidos pela professora Marta, que</p>	

conhecemos antes do processo, já havíamos desenvolvido outros projetos juntas. Ela assina as peças visuais da criação, elaboradas a partir de objetos cotidianos bricolados.	também o orientava na Iniciação Científica. Atua como performer da criação, que guia participantes pelo espaço e atua em diferentes modalidades.
--	--

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Tabela 5: participantes da pesquisa

Participante 1: homem cis, branco, doutorando em arquitetura, 27 anos. <i>Participou das improvisações com convidados e da estrutura guida para uma pessoa.</i>	Participante 6: homem cis, branco, 64 anos, iluminador e cenotécnico.	Participante 11: estudante, 11 anos.
Participante 2: pessoa não binária, branca, 21 anos, estudante de teatro. <i>Participou das improvisações com convidados e da estrutura guida em dupla.</i>	Participante 7: mulher cis, branca, 23 anos, estudante de teatro.	Participante 12: mulher cis, branca, 36 anos, mestranda em teatro.
Participante 3: mulher cis, branca, 41 anos, servidora pública.	Participante 8: mulher cis, branca, 26 anos, estudante de história da arte.	Participante 13: mulher cis, negra, 40 anos, servidora pública.
Participante 4: mulher cis, branca, 30 anos, atriz.	Participante 9: homem cis, branco, 26 anos, médico.	Participante 14: pessoa não binária, negra, 28 anos, estudante de teatro.
Participante 5: mulher cis, branca, 27 anos, professora de música e cantora.	Participante 10: mulher cis, branca, 26 anos, atendente de bar.	

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

A participação do público surge da necessidade da proposta, sua presença é um fator determinante a se considerar durante o processo de composição da cena, por questões éticas, de entendimento dos limites de cada corpo e estéticas, é a partir do relato das fabulações dos participantes, construídas a partir dos estímulos, que as escolhas e organização dos recursos se fazem.

Antes de iniciar o experimento, interessada em entender como se dava a participação do público durante o período de ensaios nas práticas dos artistas entrevistados, perguntei à Martina, sobre o tema:

Nós trabalhamos com dramaturgos e dançarinos, consiste em testar um no outro, o tempo todo: como é realmente fazer isso? Ou quão seguro você se sente neste momento? As pessoas com quem trabalhamos também fazem parte do ensaio, então você sabe: como podemos usar o toque? (Seitl, 2022, apêndices).

Em *Eterno Retorno*, os envolvidos no processo de construção do dispositivo ocupavam a função de experimentadores, em nosso processo de criação alternamos entre essa dinâmica e os encontros com pessoas de fora, com quem conversávamos ao final de cada experiência para conhecer as imagens despertadas pelos estímulos empregados. Não seguimos nenhum questionário nesta etapa, se o participante não fizesse o primeiro movimento de compartilhar conosco sobre sua experiência, geralmente estimulávamos que nos falasse sobre as imagens que criou, recordou e a conversa fluía em seu ritmo, com algumas perguntas feitas pela equipe propositora. Assim como Roel fala que o movimento lento de *A Máquina de ser outro* não foi intencionado, escolhas que se comparam a esta em *O que se vê ao fechar os olhos* “emergiram no processo e estão emergindo na interação, no diálogo, na troca e isso nunca será finalizado. Nós mudamos o sistema, a cor, a metodologia” (2022, apêndices).

A análise dos relatos dos participantes de nossos encontros, através dos vídeos coletados, sugerem que a disponibilidade individual é fator determinante para que o processo imersivo se instaure, e conseqüentemente, para que as estratégias de desorientação sejam experimentadas. Muitas pessoas trouxeram em algum momento de suas falas a inquietação de estarem procurando um sentido para o que acontecia até soltarem essa necessidade de racionalizar o evento e fluir através das sensações. Buscamos, então, modos de facilitar a conexão com a experiência artística, o estabelecimento de um

estado de permissões à afetação. No viés da artista que compõem a cena sensorial, Martina Seitzl diz que:

a manipulação dos sentidos, como remover a visão... é quase como, você sabe, como um artista adicionando materiais. Alguns trabalham com forma, escultura, nós também trabalhamos com som, mas a manipulação real do corpo através da combinação de diferentes estímulos sensoriais faz parte da paleta, é como o barro, faz parte da experiência, mas apenas se for relevante para o que queremos alcançar em um determinado momento (2021, apêndices).

Conhecer e respeitar o corpo do outro são princípios fundamentais para trabalhar com a paleta dos sentidos e as intenções que baseiam esse interesse são do domínio da técnica artística, portanto sigo apresentando como os demais artistas e grupos estudados elaboram um pensamento sobre a relação que estabelece com o público.

Em entrevista ao jornal britânico *The Guardian*, McBurney responde uma pergunta sobre a associação do nome da companhia (Complicité) ao interesse do grupo pelo engajamento de quem vai ao espetáculo, do seguinte modo: “o teatro não é o que vemos no palco, é todo sobre como o espectador imagina, por isso a ideia de cumplicidade não está somente entre as pessoas no palco, mas entre as pessoas no palco e na platéia” (2010, 2:50), essa compreensão reverbera na visão dos membros da equipe que produziu *O Encontro*, nas palavras do designer do espetáculo, Michael Levine,

Há sempre um senso de que a audiência é cúmplice do que está sendo feito no palco, que todos esses elementos – design, som, luz, movimento, texto – se uniram para criar uma sensação de espaço e ação, mas que o próximo passo tem que ser o que acontece nas cabeças do público (c2022b, s/p.).

O modo que os elementos são direcionados aos sentidos, convocam a participação imaginativa das e dos espectadores, lembro de estar assistindo ao espetáculo de olhos fechados e ouvir o que achei que fosse o som de uma fogueira, abrir os olhos não confirmaria a hipótese, já que não há representação visual da camada sonora, momentos depois a imagem se transforma e o que ouvia parece se tornar chuva. A cena é composta para ser atualizada pela imaginação de cada espectador e espectadora, ainda nas palavras de Levine,

Minha crença é que todo *design* se encontra na colaboração com os demais membros da equipe. Se você quer colocar um trem no palco, você não tem que ter um trem - se nós tivéssemos o som e a luz, e os atores trazendo o movimento, isso lhe daria o trem. Meu trabalho é ver quanto ou quão pouco eu preciso fornecer para dar ao público essa experiência. Um bom exemplo é a criança, que você nunca vê de verdade. O som de sua voz dá a sensação de uma garotinha entrando em

uma sala, e o ator muda de posição em sua mesa e a 'vê', e o ângulo da luz muda, e a qualidade do som muda e talvez eu não precise fornecer mais nada, porque se eu fizesse seria demais (Levine, c2022b, s/p.)

É das relações entre criadores e mídias que a cena emerge. Jemima James, diretora associada, diz que “tudo sobre o espetáculo é desenhado para estimular a imaginação e então, tudo o que nós fazemos é sobre tentar dizer, deixe ir ainda mais longe, abra-se para outras coisas que você pode imaginar e então, você pode criar. O público é meio que o artista de certo modo” (James, 2016, 0:21’). O modo que os elementos são direcionados aos sentidos, convocam a participação imaginativa de quem experiencia. Assim, o repertório de vivências de quem presencia o espetáculo compõe, em algum âmbito, a cena. Colorindo o cabelo da criança, criando as dimensões das árvores... o som é o mesmo para todos, mas o que cada um imagina não pode ser medido e as reações de cada corpo dependem de seu engajamento.

Em primeiro momento, buscamos construir o experimento por meio da variação, entre os performers, em diferentes funções como, operação das sonoridades, guia tátil e desenho sonoro. Ao assistir um ensaio, Marta nos sinalizou:

Ensaio 12

Porto Alegre, dezembro de 2023

MARTA: estou problematizando porque acho que vocês têm que estar mais flexíveis e para estar mais flexível, me parece que cada um tem que cuidar de um espectador. A minha preocupação é que vocês estão fazendo várias coisas, várias incumbências.

Com flexibilidade, ela falava sobre nossa habilidade em se deixar afetar pela reação do participante, porque na preocupação com as diversas tarefas isso não ocorria. Numa conversa avaliativa do grupo, decidimos fixar os papéis de cada um, sendo que Damiel e Pamela estariam performando a experiência guiada das participantes em diferentes ordens e eu estaria operando as sonoridades pré-gravadas e produzindo ações vocais, além de cada um executar as funções técnicas necessárias de sua respectiva trajetória guiada. Alécio participou de alguns encontros presenciais com e sem convidados enquanto experimentador, na estreia, eu e ele operamos as sonoridades em conjunto.

A principal estratégia empregada, para notação coletiva de cenas, foi a *timeline*. O

procedimento experimentado por Natália Soldera, durante pesquisa de mestrado, é descrito por ela como:

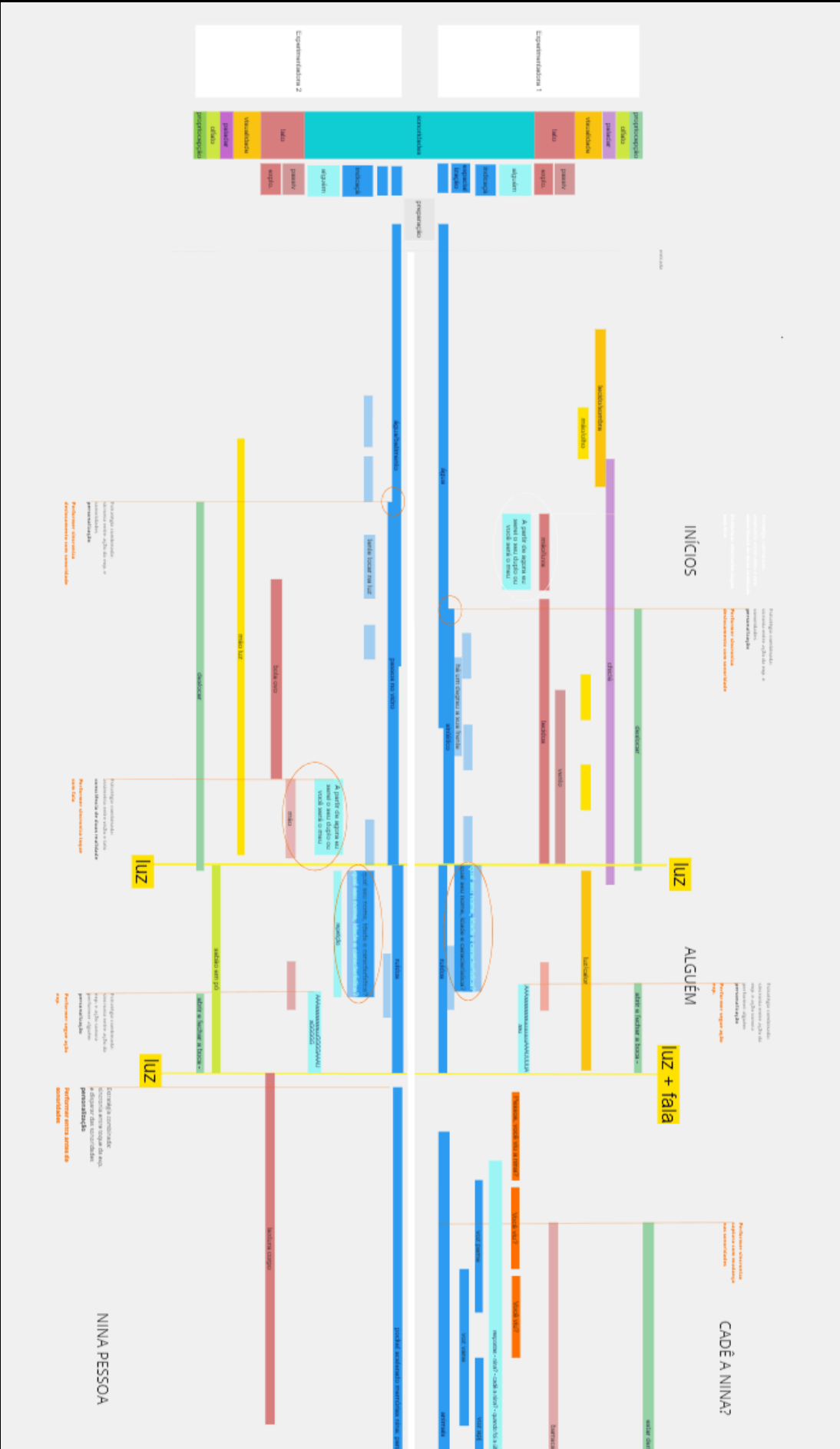
linhas do tempo das composições cênicas, desenhadas em papel. A *timeline* é composta horizontalmente pela cronometragem do tempo em minutos e verticalmente pelas faixas/mídias presentes nas composições. Elas registram o desenvolvimento sequencial da composição cênica [...] (Soldera, p. 14, 2015).

Iniciamos o processo de composição com linhas do tempo em papel e conforme passamos a trabalhar com mais grupos de estímulos combinados decidi testar a estratégia no virtual. *Miro* é uma plataforma de colaboração digital, pensada para facilitar o trabalho de equipes remotas. Nela existem diversos modelos de quadro de trabalho ou a opção de personalizar, é possível vincular outras mídias e a edição em tempo real por vários membros da equipe. O acesso de até três quadros por usuário é gratuito. Essa foi a plataforma utilizada na criação de *Eterno Retorno*,

temos trabalhado na plataforma Miro, porque estamos sediados em Estocolmo e o ScanLab está sediado em Londres. Os nossos quadros são completamente caóticos, por todo o lado. E acho que isso descreve muito. Também é muito intuitivo, trabalhamos muito por ação e resposta, temos uma ideia e entramos em contato para nos comunicar, recebemos algo de volta que é um pouco diferente e então respondemos a isso e eles respondem ao que a gente dá e aí fica assim (gesto em fluxo com as mãos, como se fossem ondas se sobrepondo da direita para a esquerda e vice-versa) um pouco mais. É muito importante estar muito próximo e conectado com seus colaboradores nesse sentido (Seitl, 2022, apêndices).

Durante a composição do experimento, contamos com a colaboração de duas pessoas à distância, Ana e Alércio, precisávamos então de uma estratégia de notação que desse conta do trabalho presencial e remoto. A plataforma *Miro* nos auxiliou a manter o grupo atualizado sobre as mudanças da estrutura que vínhamos compondo. A decisão de passar para o digital também se deu pelos fluxos da experimentação, já que algumas descobertas em um encontro poderiam ser reexperimentadas no seguinte e eventualmente deixadas de lado, no virtual as modificações seriam facilitadas graças às ferramentas de edição dos quadros na plataforma. Algumas vezes imprimimos o material para visualizar durante o ensaio, noutras projetamos nas paredes e em outras, cada um seguiu seu roteiro pelo celular. Abaixo um *print* das *timelines* das participantes no Miro.

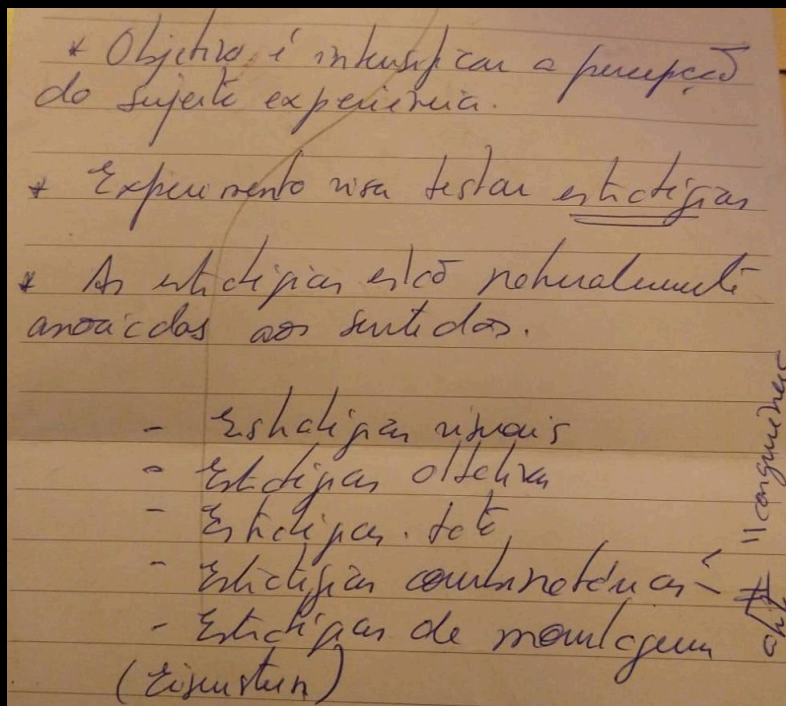
Imagem 13: Organização das linhas do tempo no experimento



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Por esse [link](#) é possível acessar o quadro com as linhas do tempo “completas”. Na imagem, as colunas da esquerda apresentam as camadas de estímulos categorizados no processo, sendo: sonoridades (pré-gravadas e ao vivo), tato (exploratório e passivo), visualidade, paladar, olfato e propriocepção; horizontalmente vê-se a evolução do tempo.

Imagem 14: Orientação para análise de estratégias durante o processo



Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

Após assistir um ensaio com estrutura de cenas já determinadas, Marta sugeriu que fizesse o exercício de detalhar as linhas do tempo a partir das estratégias de composição empregadas e categorizadas conforme o sentido a ser estimulado, é possível visualizá-las nas linhas pontilhadas. Trabalhamos com combinações e estímulos sensoriais isolados.

Por motivos didáticos, realizei uma divisão deste capítulo em dois tópicos que seguem: o primeiro sobre as alterações da percepção de si, o segundo sobre as desorientações no tempo e espaço, mas é importante ressaltar que estes fenômenos são conjugados¹¹.

¹¹ Ver capítulo [A experiência sensorial](#).

3.1. Estratégias de alteração da percepção de si

A seguir, discuto as estratégias de desorientação da percepção de si, como elas aparecem e foram experimentadas temporalmente dentro da estrutura das criações, já que dependem de uma série de acontecimentos que balançam os parâmetros de referência da realidade imediata da experimentadora. No artigo: *Semiologia psiquiátrica* (1996), escrito por Antonio Waldo Zuardi e Sonia Regina Loureiro, os pesquisadores propõem que nossa orientação no mundo envolve aspectos que dizem respeito à consciência do eu, do tempo e do espaço no presente.

Os aspectos autopsíquicos se caracterizam pelo reconhecimento de si envolvendo: a) saber o próprio nome; b) reconhecer as pessoas do seu meio imediato, através de seu nome ou de seu papel social e c) saber quem é o entrevistador. [...] Com relação aos aspectos alopsíquicos são avaliados: a) a orientação no tempo, englobando saber informar - o ano, o mês, o dia da semana, o período do dia, ou ainda a estação do ano, ou marcos temporais como Natal/ Carnaval/ Páscoa; b) a orientação no espaço envolve saber informar onde se encontra no momento, nomeando o lugar, a cidade e o estado (Zuardi, 1996, p. 51 -52)

Estes seriam parâmetros para uma análise clínica da consciência dos sujeitos. Como desenvolvi meu repertório no campo das artes, entre a dança e o teatro, percebo a consciência do eu enquanto um processo atencional em constante movimento: ao inspirar levando o ar até um ponto de tensão corporal percebido durante uma prática de yoga e expirar relaxando a musculatura, a consciência percorre o corpo. Ela é afetada pelas práticas que mantemos e por alterações fisiológicas naturais, como a regulação das funções vitais pelo ritmo circadiano, que tem como fator principal a influência de luminosidade do ambiente, quando reconhecemos dia e noite em ciclos de 24 horas. Nesses ciclos experimentamos diferentes estágios da consciência, como quando estamos acordados e temos o domínio das funções motoras do corpo, quando dormimos e perdemos tônus muscular e ainda, uma fase específica do sono, chamada REM, quando sonhamos e nossos movimentos físicos estão inibidos. Em cada um desses estágios a percepção espaço-temporal se altera e o organismo executa funções específicas de autorregulação, de modo que uma alteração da sensação do dia e da noite, estimulada por fatores externos, afeta fisiologicamente o organismo. A consciência também é afetada por alterações da nossa sensopercepção em ilusões, despersonalizações, alucinações e outras condições psíquicas.

- **Incorporações**

No dia 8 de outubro de 2021 encontrei virtualmente com Philippe Bertrand, do coletivo BeAnotherLab. No início da entrevista, ele demonstra o interesse por gerar modificações radicais no modo como nos relacionamos socialmente a partir de transformações internas dos sujeitos. Ele diz que, no intuito de estimular essas modificações, se depara com referências da neurociência e ao comentar as estratégias de *A Máquina de Ser Outro*, relata:

Há um conceito chamado *embodiment* ou *body ownership illusion*, é você sentir uma ilusão de que você se sente num outro corpo. O conceito nasceu em 98, era voltado ao experimento da mão de borracha, onde você escondia a mão debaixo da mesa, em cima da mesa tinha um mão de borracha, o experimentador, o cientista, passava um pincel tocando sua mão de borracha e ao mesmo tempo tocando sua mão real que você não via, em algum momento ele te atacava com um garfo [...] a pessoa reagia com uma resposta fisiológica à ameaça a essa mão (Bertrand, 2021, apêndices).

Uma ilusão, segundo a definição de Zuardi e Loureiro é uma “interpretação perceptual alterada, resultante de um estímulo externo real” (1996, p. 50), seja ele tangível ou virtual. No experimento científico relatado, realizado pelos psicólogos Matthew Botvinick e Jonathan Cohen, não existe o emprego de tecnologias digitais, mas o sistema é utilizado como um modelo “para investigação do sentimento de posse do corpo” (Ehrsson, 2012, p. 777) e vem sendo adaptado. No caso, a participante da experiência é convidada a observar uma mão artificial como sendo sua, para isso, a mão falsa é posicionada em frente à observadora, enquanto a real fica fora de seu campo de visão. As duas são estimuladas tatilmente, em sincronia e com os mesmos padrões de movimento pelo cientista, que desliza as cerdas de um pincel sobre a pele da participante. O experimento “produz a sensação de que os toques sentidos originam-se da mão de borracha, e um sentimento de posse da mão artificial se desenvolve rapidamente” (Ehrsson, 2012, p. 775) e sugere, que “os padrões temporais e espaciais de sinais visuais e somatossensoriais desempenham um papel importante em como passamos a experimentar que um membro é parte de nosso próprio corpo” (Ehrsson, 2008, p. 1). Diferentes regiões do nosso cérebro são estimuladas em conjunto para integrar a realidade, como o estudo é desenhado para desorientar a percepção do experimentador, se forem congruentes facilitarão a incorporação, agora, se “vejo alguma coisa caindo aqui e o barulho vem de lá, ou se eu estou em um ambiente de realidade virtual e ouço alguém falando, vou quebrar a ilusão, quando você tem uma

assincronia muito forte com a plausibilidade da situação” (Bertrand, 2021, apêndices) o efeito pode ser prejudicado.

A pesquisadora Dr. Valeria Petkova, junto do neurocientista Henrik Ehrsson, posteriormente às primeiras experiências de alteração da sensação corporal de uma pessoa, desenvolveram no laboratório *Brain, Body & Self Lab (Karolinska Institutet)*, um estudo utilizando Realidade Virtual para investigar essa ilusão no corpo todo (2008). Nesse estudo foram propostos cinco experimentos compostos por diferentes estímulos às e aos participantes. Em um deles foi medida a resposta de condutância cutânea evocada quando a(o) participante se vê no corpo de um avatar e é estimulada(o) por uma faca ou por uma colher, sendo que “os sistemas emocionais dos participantes responderam como seria esperado que uma pessoa respondesse se seu próprio corpo estivesse sendo ameaçado” (Petkova e Erhsson, 2008, p. 3). Os pesquisadores do *BeAnotherLab*, desenvolvem *A máquina de ser outro* na versão *troca de corpos*.

Na proposta duas participantes trocam suas perspectivas em tempo real e são estimuladas tatilmente por dois facilitadores da equipe. Elas, antes de vestirem a máquina, tem uma visão geral do ambiente em que estão fisicamente, que é composto por uma estrutura que divide o espaço da performance em dois lados, que replicam um do outro. Quando vestem o *headset*, passam a observar na virtualidade o mesmo lugar em que entraram fisicamente, mas pelo lado oposto ao qual estão, ou seja, na posição do olhar da pessoa com quem se experimenta a ilusão. A realidade virtual sobrepõe a imagem do corpo de uma participante ao local no espaço onde estaria o corpo da outra.

As participantes estão em jogo com a imagem transmitida ao vivo do corpo que está fisicamente a sua frente. A interação se dá através de movimentos ralentados e sincronizados, entre as duas participantes e entre elas e a dupla de facilitadores. Os estímulos sonoros e as indicações dos guias sinalizam quatro momentos da experiência: a ilusão inicial da troca de corpos; ver-se em um espelho como outro corpo; as intervenções dos facilitadores com objetos e a remoção da divisão entre lados, quando as participantes veem a si mesmas na perspectiva de outra pessoa.

Imagem 15: Versão autônoma de TMBA: *Body Swap*

Fonte: Acervo da pesquisa (2022)

A primeira imagem mostra o momento inicial da experiência, todavia essas fotos são da versão autônoma de *TMBA: Body Swap*, por isso não conta com a presença de facilitadores. Assim, são três os momentos da experiência, a segunda imagem mostra a perspectiva que a participante vestida com camisa amarela na primeira imagem, vê no momento do espelho. A tela que divide as participantes é automática e quando ela se levanta temos o momento final, quando “se abre uma cortina e você se depara com essa outra pessoa e, na verdade, o que você vê é você se deparando consigo mesmo, mas desde a perspectiva do outro(a) e você pode dar a mão pra você mesmo sendo outra pessoa” (Bertrand, 2021, apêndices). Passemos a elaborar conceitualmente o fenômeno que ocorre no último momento da criação.

- **Experiência extracorpórea**

Relato de ensaio

Porto Alegre, janeiro de 2023

PARTICIPANTE 14: no espelho, quando a gente se olha que reflete o neon, aparece bem, aí fiquei olhando para mim mesma assim: era eu aqui?

Evan Thompson, diz que “experiências fora do corpo são aquelas quando você tem uma dissociação ou alteração na experiência encarnada cotidiana, porque eu, geralmente,

me experimento enquanto eu, experimento minha agência, no onde meu corpo está” (2016, 36:40’). Elas podem acontecer em estados alterados da consciência como o sono,

numa experiência extracorpórea que acontece espontaneamente durante o sono, posso ter uma experiência de gravidade vestibular de mim mesmo flutuando perto do teto e então ver uma imagem visual de mim mesmo deitado na cama. Portanto, não se apresenta como imaginação, mas como percepção, envolve, novamente, uma perspectiva externa sobre si mesmo através da imagem visual do próprio corpo separada da sensação vestibular de que você tem alguma localização, digamos, perto do teto (Thompson, 2016, 37:00’).

Quando essas percepções se dão na vida cotidiana, podem ser explicadas pela disfunção entre regiões associativas do córtex:

Existem áreas no cérebro que comparam e analisam todas as informações sensoriais desde a visão, tato, sentido dos músculos, sentido de equilíbrio para criar um modelo do corpo e do mundo. Se essa integração não funciona, você pode experimentar que seu corpo está no lugar errado e você observa você mesmo nessa perspectiva (Ibidem’).

Em *The Memor*, a visitante estabelece uma trajetória, em um espaço composto de memórias que são evocadas através de seu contato com os objetos, por exemplo: a imagem virtual de um piano emerge do toque em uma xícara de chá; O espaço se despedaça pela passagem repetitiva da pessoa por um portal que, na dramaturgia, conecta dois pontos distantes no espaço. Em um momento de completa escuridão, após o último exemplo acima, a participante toca em outro corpo (performer) que se encontra logo à sua frente. Um corpo que dizem ser o dela a exatamente 30 segundos atrás.

Registor em grupo de Whatsapp

Londres, 6 de abril de 2023

*tocamos no tempo no momento em que nos tocamos
no passado*

A similaridade entre o tecido da blusa que eu estava usando com a blusa de Christine reforçou o efeito de desdobramento no tempo proposto pelos artistas, esse é um fator incontornável, visto que cada pessoa do público veste uma textura diferente e não é um estímulo programado, nessa primeira experiência o acaso me presenteou.

O desafio estimulado pelos artistas, de um mesmo corpo estar em dois pontos diferentes no espaço, é composto por outros elementos que estimulam a sensação de encontrar consigo mesma no tempo. Um é a exatidão da sonoridade ao dizer, esta é você, 30

segundos atrás. Outro elemento que entra em jogo mais cedo é a pochete, aquela oferecida à visitante/experimentadora no início da experiência. Se você observar na imagem, verá que a performer também está com uma na diagonal do ombro, quando a visitante encosta nela, tem então uma sensação tátil congruente que reforça o estímulo sonoro.

Imagem 16: Tocar no tempo



Fonte: Acervo da pesquisa (2022).

Lundalh e Seidl nutrem-se criativamente de experiências relatadas pela neurociência. Uma das imagens que motiva a criação da obra analisada é a comentada por Seidl na entrevista,

Uma das coisas que estávamos vendo era, por exemplo, um artigo que li, do filósofo Thomas Metzinger [...] Ele descreve uma “experiência fora do corpo” como andar nesse modelo interior quando se está um pouco inativo, então é quase como andar em um palco à noite e eu achei aquela imagem muito bonita, então isso foi uma inspiração. Isso muitas vezes é como o tema subjacente de algo conduzido existencialmente, é muito pensar em torno da morte ou entre a morte, entre a vida e a morte (Seidl, 2021, apêndices).

O que os artistas estão propondo parte do conhecimento sobre uma experiência de fora do corpo, ou seja, de uma consciência de si em terceira perspectiva, uma experiência de si em outro ponto que não seja o ponto em que está o seu próprio corpo, e “ver seu corpo em frente de você, implica fortemente, uma diferente localização no tempo e no espaço, um

diferente (secundário) corpo” (Harth, 2020, p. 7). Na minha experiência, me senti provocada a acreditar que estava em contato comigo mesma, a sensação de que poderia me abraçar já não era uma hipótese, se tornava uma possibilidade, para alcançá-la bastava que me disponibilizasse a engajar minha imaginação para criar a realidade ali apontada.

Os criadores desse dispositivo querem discutir o futuro pós-antropoceno, a ideia de se ver de fora remete a esse desaparecimento do ser humano. Outro momento em que o corpo é evocado em outro tempo no espaço durante a experiência é quando vemos a imagem abaixo através do *display* VR.

Imagem 17: Corpo virtual no futuro



Fonte: Zimm (2020).

O estímulo sonoro diz algo como: “o corpo, que você vê no chão à sua frente, será você em 1 minuto e 24 segundos”, o futuro se apresenta como uma previsão. Tem-se acesso ao que à frente acontecerá, para estimular o movimento e a agência ativa da

experimentadora, que ao deitar-se no local sugerido vê-se em meio aos pontos luminosos que formam o corpo no chão.

- **Alterações de si em *O que se vê ao fechar os olhos***

Em certo período do processo de criação do experimento, passamos a nomear os momentos da instalação de evocações, isso porque entendemos que imagens sensoriais estimuladas pelo ambiente e propostas de interação só se completam na imaginação de quem a experimenta e com sua participação ativa. Na alteração da percepção do eu, buscamos trabalhar com o simbolismo teriomórfico (Durand, 2012), que surge durante um imprevisto de nosso primeiro encontro.

De todas as imagens, com efeito, são as imagens animais as mais frequentes e comuns. Podemos dizer que nada nos é mais familiar, desde a infância, que as representações animais. Mesmo para o pequeno cidadão ocidental, o urso de pelúcia, o gato de botas, Mickey, Babar vêm estranhamente veicular a mensagem teriomórfica. Metade dos títulos de livros para crianças são sagrados ao animal (DURAND, 2012, p. 69).

Naquele dia, realizamos uma investigação de afetos táteis e sonoros, cada performer havia escolhido três sons, sendo um recurso sonoro produzido em tempo real, dois digitais; uma textura; uma sensação tátil a ser produzida. A improvisação se deu com os recursos e nas seguintes funções da cena: experimentadora/narradora (com fone e microfone), guia/performer tátil (com fone), performer sonoro (com fone e microfone). Em dado momento Damiel inicia uma interação com um cão, seu cachorro de estimação na infância, eles brincam com os dedos polegares.

Da combinação desta experiência com um marcador narrativo, surge a convenção Nina¹², como sendo uma pessoa ou animal que se perde ou está perdida¹³. Durante algum tempo discutimos qual seria o material adequado para a textura que queríamos dar à Nina, uma das tentativas foi a construção tátil e visual do cão/gato, que se daria a partir de 1 forma/base - 1 cobertura (semelhante à textura escolhida por cada um dos performers durante os ensaios) e 2/3 partes abstratas. Combinamos que iríamos alterar os materiais. Depois de algum tempo começamos a nos perguntar sobre quão próximo da sensação tátil da pele de um cão ou gato reais a textura precisava ser, pensamos na possibilidade de usar a

¹² Ver capítulo Marcadores narrativos.

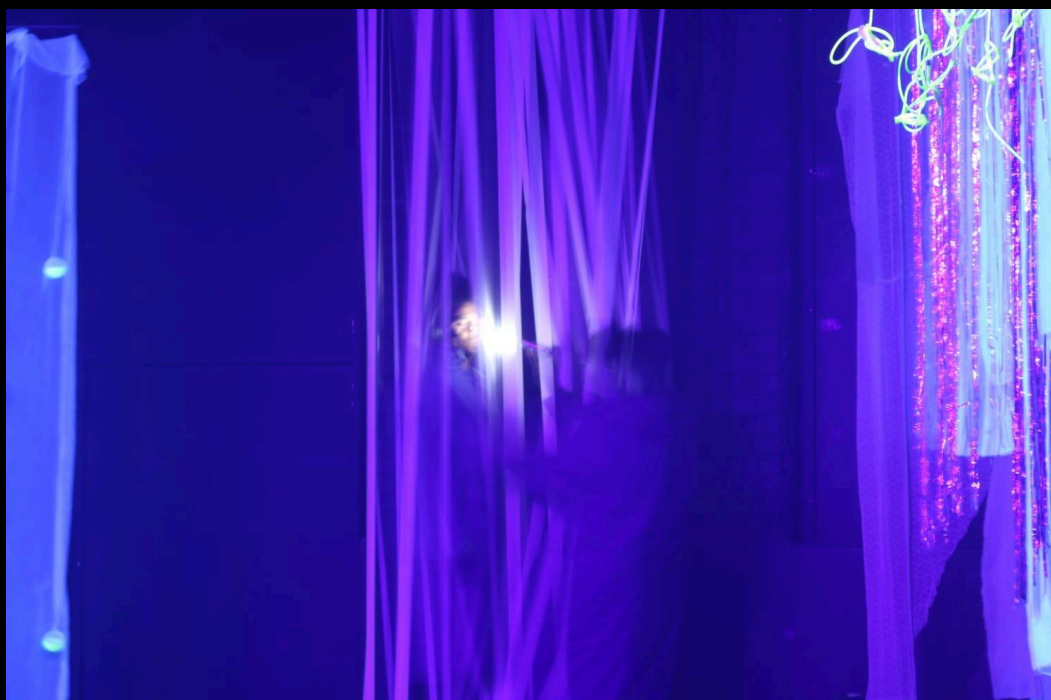
¹³ Ibidem.

pele de algum animal e acabamos escolhendo peles sintéticas. Mas como o tato pode interferir nas alterações da percepção de si? A resposta para essa questão gira em torno da similaridade necessária para nutrir a sensação de presença do cão/gato. Existia para nós essa importância: que as experimentadoras construíssem a imagem de animais de estimação, este foi o argumento inicial da alteração da percepção de si no experimento. A seguir, descrevo as etapas e combinações de estímulos empregadas.

○ **Despersonalização**

Ao entrar na sala da instalação, as experimentadoras "perdem a visão" e o organismo passa a perceber o espaço a partir das referências proprioceptivas. Segundo Zuardi, “despersonalização: refere-se à sensação de estranheza, como se seu corpo, ou partes dele não lhe pertencessem, ou fossem irreais” (1996, p. 50). As entradas foram desenhadas para que quem as experimenta assuma as posições corporais de um cão ou gato, como: ficar em posições não usuais em nível baixo e médio e interagir com objetos como bolas e elásticos. “A partir de agora eu serei o seu duplo ou você será o meu”, esta é a frase ouvida quando participante e performer estabelecem contato físico pela primeira vez, a afirmação ritualiza a parceria que virá a se estabelecer ao longo da experiência entre os agentes.

Imagem 18: Elásticos



Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Em seguida, questionamos a experimentadora sobre sua identidade, esta é convidada a responder às perguntas que ouve pelos fones de ouvido: **qual o seu nome, idade e característica?** O performer, que joga como seu duplo, capta sua voz com um microfone, que está conectado ao sistema de áudio da instalação e reenviada a informação aos fones. A participante recebe um copo vazio ou cheio de água, ao abrir a boca para beber ou cuspir um chiclete que mascava no início da experiência, passa a escutar sons vocais produzidos pelo performer, como: AAAAAAAAAAAAAAAAAAs que se transformam em miados ou latidos e G G G G G G G G Gs que simulam o som de engolir. Esta é uma **estratégia combinada de despersonalização**, que consiste na sincronia entre ação da experimentadora e ação sonora do performer duplo ao produzir sons de nossa experiência incorporada.

- **Personificação**

No quadro de composição Nina, a experimentadora é conduzida até o centro do espaço, ela escuta a voz do performer, que joga como seu duplo e chama por Nina. Ao fundo, sons de conversa, bicicletas, crianças.

NINA?

Nenhuma resposta.

nina?

nina?

Nina, onde você tá?

ruído

é você garota?

O choro de um animal.

Vem cá! Vem! Vem ver o que eu trouxe pra você.

Nas sonoridades o animal se aproxima, na camada tátil utilizamos uma pele sintética e um nariz de palhaço umidificado com água para interação. Aqui, não estamos utilizando o recurso real, o cão/o gato, mas pela similaridade do toque, na percepção da experimentadora, a combinação de estímulos escolhidos (sons de miados e latidos) faz com que a distância entre a referência e o referencial seja inexistente. Com a restrição da visão podemos extrapolar o realismo e trabalhar com mídias ou combinações de mídias que remetem ao objeto visado, em uma tentativa de engajamento imaginativo ainda mais profundo por parte das experimentadoras, que, se ou quando detectam a distância entre significante e significado percebem-se no entre, “A situação é paradoxalmente real, o

operador está presente naquilo que não é mais uma representação, mas um novo meio, uma composição...” (Weissberg, 1993, p. 125) de, no caso, som, tato e ação. A participante escuta uma embalagem de salgadinho sendo aberta e sons gravados por nós a partir de batidas em superfícies de madeira que simulam patas circulando ao seu redor. Enquanto estímulo tátil, realizo uma interação com peles sintéticas e nariz de palhaço umidificado. Segue imagem do momento,

Imagem 19: Ninas cão e gato



Fonte: acervo da pesquisa (2023)

Após interagir com a pele, a experimentadora recebe um biscoito, que dentro da situação narrativa seria entregue para Nina enquanto cão ou gato, fica a pergunta: eu estou alimentando Nina ou sou Nina sendo alimentada?

Na interação: cadê a Nina? chamamos a participante pelo seu nome, perguntando se a mesma viu a Nina. Em seguida, envolvemos a experimentadora em um inflável, criado a partir de um aro de plástico e uma capa de barraca.

Imagem 20: Barraca e bambolê



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

A sonoridade que se combina a ação realizada pelo performer com o inflável é a do seguinte **áudio** pré-gravado. Este momento da composição é experimentado após a pessoa ter-nos dito seu nome. O jogo dos performers se dá ao vivo com as sonoridades pré-gravadas. Este momento finaliza com a indicação: “sai daí, sai”. A combinação do envolvimento total do corpo da experimentadora pela barraca, como na imagem e a recorrente pergunta direcionada a ela, estabelece uma ambiguidade que sugere tanto a procura pela Nina, quanto o reconhecimento de si mesma no lugar de quem é procurada. O real e o ficcional se confundem.

Em outro momento, no ambiente nomeado como **Segurar ou soltar o choro**. Os soros suportados pela gaiola pingam sobre a participante, ela é convidada a olhar para cima, com esse movimento, os pingos escorrem de seu rosto e ela passa a escutar a voz do performer que diz “não chora nina, não chora”. Esta é uma estratégia combinada entre sensação tátil, motricidade e verbo.

Imagem 21: Banheira



quando pequena tomava banho na banheira amarela,
cresci e dei banho em meu cachorro, agora,
anos mais tarde, o eu e o cão se confundem através
dela em evocações da infância

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Tabela 6: quadro descritivo de composição

Segurar ou soltar o choro

sonoridade: bufar de baleias + som de buraco negro + som do espaço sideral + respirações + pingos dos soros + reverberações de movimento da pessoa dentro d'água.

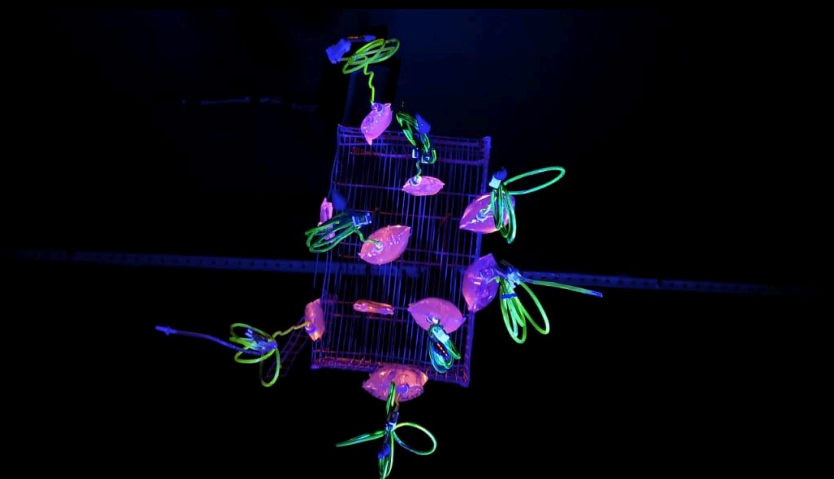
toque: beijinhos + água gelada + serpentina + areia ou azulejos + pingos de água doce

olfato: hálito de hortelã

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Nessa peça os performers conduzem as experimentadoras a uma ilha com uma caixa de isopor ou banheira com água, areia ou azulejos, patinhos de borracha, uma gaiola suspensa, com anzóis aplicados para suportar sacos de soro que pingam e um microfone que capta o som dos pingos e dos movimentos da participante retroalimentando o sistema sonoro. Ao entrar na água, dois performers beijam as mãos, bochechas e testa da participante com batom neon. Os beijos foram propostos pela Pamela enquanto estímulo em um de nossos ensaios, segundo ela, a escolha se deu por ser uma sensação promovida sem o auxílio de nenhum outro objeto. Os beijinhos, como denominamos carinhosamente, foram experimentados inúmeras vezes e permanecem na estrutura da instalação, mas atualmente na combinação descrita acima, ou seja, com o batom neon. Eles permaneceram também enquanto acordo coletivo, pois geram reações ambivalentes nos corpos que experimentam. Um dos assuntos para o qual voltamos nossas conversas nos momentos de avaliação envolvia o modo que os convidados dos ensaios respondiam corporal e verbalmente aos beijos, sendo que o discurso no momento da conversa, logo após a imersão, trazia uma curiosidade ou prazer de sentir-se beijado, mas muitas vezes o corpo se retraía e esquivava. Entendemos que a proximidade da performer de quem experimenta e a sensação dos lábios contra a pele, abrem caminhos à imagens simbólicas atreladas a situações de acolhimento e abuso, o batom neon marca e acende essas memórias da carne muitas vezes não elaboradas conscientemente.

Imagem 22: Soros e gaiola vistos de baixo



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Por fim, a pessoa se olha no espelho e se vê pintada com beijos na cor neon, essas marcas florescem com a luz negra que banha o ambiente. Os performers dizem o seu nome, uma idade de criança e a característica citada pela pessoa ou o oposto. No encontro que o Participante 2 esteve presente enquanto experimentador, ainda no período de improvisação livre, montamos em um canto do espaço, um ambiente com espelhos, tínhamos um tecido acrobático azul, comprido e macio, que enrolamos entre corpo do participante e do performer, que segurava um espelho emoldurado em frente a seu rosto.

Diário de bordo miolo

Porto Alegre, 11 de novembro

Os espelhos no rosto dos performers funcionam se forem maiores e não do tamanho do capuz [assim o enquadramento do próprio rosto da experimentadora se dá para ela em mais angulações]. Sendo maiores, a complementação do corpo da experimentadora com o corpo do performer se expande para o macacão [atuais capas de chuva].

A estratégia experimentada aqui, vem ao encontro daquela em *The Memor*, quando a performer usa uma pochete igual a da visitante, mas além do tato, essa similaridade se expande para a experiência visual: ver-se em um espelho que é segurado por alguém que veste as mesmas roupas que estou vestindo.

Imagem 23: Espelhos



Fonte: Gabriel Zarth (2023).

Propomos uma série de acontecimentos que combinam estímulos sensoriais para gerar a identificação das experimentadoras com Nina enquanto um animal, para posteriormente desencadear a alteração da sensação do eu para o eu bicho; e do eu para o eu outro.

3.2. Estratégias de desorientações espaço-temporais

Relato do experimento

Porto Alegre, 12 de Março de 2023

EXPERIMENTADOR R: A criança sozinha no escuro é um arquétipo clássico e doloroso, e aos poucos fui incorporando Nina. Eu era Nina. Num quarto em Canela, quando as madeiras rangiam de madrugada. Ou num quarto de Imbé. Ou em alguma situação que não lembro, mas que talvez tenha ocorrido.

Em 2018 um grupo de amigos decidiu me pregar uma peça, me sequestraram. Desde o princípio sabia que tinha sido algo planejado por pessoas de confiança, como modo de iniciar uma celebração de aniversário ou outra conquista pessoal, diversas vezes esse grupo de amigos organizou situações como esta, uns para os outros. O que não sabia, naquele dia, é que após andar por um tempo de carro com os olhos vendados e chegar a uma estrada de chão batido, eles iriam me conduzir para fora do carro, me fazer esperar e me convidar para entrar no mesmo carro. Quando desci, meus amigos desceram também, ouvi o som do veículo que me deixou se afastando pelas pedras soltas e em seguida ouvi outro carro se aproximar. Como estava sem enxergar, em minha percepção existiam dois carros distintos,

mas quem estava dirigindo fez a volta, esperou um pouco e voltou para nos buscar. Estudos iniciais¹⁴, vinculados à *British Ecological Society*, comparam a percepção do tempo em diferentes espécies, apontando para o engajamento de nosso sistema visual na percepção de movimentos no ambiente enquanto determinante de nossa percepção da temporalidade dos eventos.

"Ao observar uma gama tão ampla de animais, desde libélulas até estrelas-do-mar, as nossas descobertas mostram que a percepção do tempo de uma espécie está ligada à rapidez com que o seu ambiente pode mudar. Isto pode ajudar a nossa compreensão das interações predador-presa ou mesmo como aspectos como a poluição luminosa podem afetar algumas espécies mais do que outras" (Healy, c2022, s/p).

Em nosso sistema nervoso central existem áreas de processamento de informações visuais que identificam movimento, tamanho, distância e força. Enquanto humanos, absorvemos uma quantidade limitada de imagens por segundo, cerca de 24 *frames* por segundo, que se diferencia da quantidade apreendida por outras espécies, como as moscas. Se considerarmos que somos os predadores da mosca, que facilmente se desvia de nosso ataque, podemos dizer que o tempo passa mais devagar para ela do que para nós, porque a mosca capta cerca de 250 imagens do mundo por segundo, somos lentos aos olhos da mosca. As percepções de tempo e espaço dependem dos movimentos de cada corpo, sendo que deslocar-se em maior velocidade, retrai a sensação de passagem do tempo. Lembremos do estado do corpo durante o isolamento social.

- **Limitações da visão**

Um dos fatores que auxilia na desorientação espacial dos experimentadores é a limitação da visão. *Eterno Retorno* é o primeiro trabalho com óculos de realidade virtual de Christer Lundalh e Martina Seidl, a dupla até então tinha certa resistência em investigar a visualidade. A respeito disso, Martina comenta em entrevista que, "nós estávamos rejeitando trabalhar com VR, na verdade, porque removendo a visão você começa a implementar seu próprio tipo de imagens em sua cabeça, ativa a imaginação de uma maneira diferente" (2021, apêndices), o receio estava em perder essa qualidade ao adicionar

¹⁴ Os resultados preliminares da pesquisa foram divulgados durante a reunião anual da *British Ecological Society*, na Escócia, por Kevin Healy em dezembro de 2022.

outra camada de estímulos na criação, todavia no encontro com ScanLab, ela diz que reconhecem que, “nós poderíamos trabalhar com ausências no visual, que estava de certa forma mais alinhado com o que fazemos” (2021, apêndices). Um exemplo seria:

nós escaneamos uma mesa de trabalho da oficina de pianos onde há um martelo que você vê no mundo virtual, mas quando você toca na mesa, não sente o martelo, você sente o espaço negativo do martelo na mesa. Então este é um outro tipo de fricção ou ausência (Ibidem).

Em *O que se vê ao fechar os olhos*, propomos duas modalidades de participação: com olhos fechados e sendo guiado pela luminosidade de uma lanterna manuseada pelo performer e percebida através das pálpebras; ou usando um óculos que só permite a passagem de luz de uma luva usada pela performer. Na imagem abaixo vê-se, a condução com a lanterna e com a mão, respectivamente.

Imagem 24: Modalidades de participação



Fonte: Gabriel Zarth (2023).

Tanto na instalação quanto na exposição, o espaço se organiza em ilhas de objetos, sonoridades, estímulos táteis e proposições de ação. Uma das práticas que repetimos em diversos encontros diferentes foi a de montar o espaço. Na etapa improvisacional, os performers distribuíram pela sala os elementos com que vínhamos trabalhando para gerar os estímulos sensoriais um nos outros ou nos experimentadores convidados. Havíamos escolhido uma série de texturas, sonoridades e visualidades, que eram adicionadas ou subtraídas a cada encontro, conforme analisado pelo grupo. Nossos corpos também entravam em contato direto uns com os outros durante a improvisação. Os espaços tangíveis da instalação foram se construindo a partir dessa prática realizada repetidas vezes, que resultou numa série de agrupamentos de estímulos, executados em conjunto na etapa dos

encontros com estrutura guiada. Um dos ambientes que compõem a instalação é o descrito abaixo:

Tabela 7: quadro descritivo de composição

O chão lá de cima
sonoridade: água + batimentos cardíacos + passos sobre cacos de vidro.
toque: chão com espuma coberta com folhas
sensação térmica: calor de uma estufa e umidade de espumas
visualidade: luva luminosa
interação: com performer e bola

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

O chão lá de cima é o nome dado para o ambiente de entrada da participante que veste o óculos, ela encontrará com pedaços de espuma umidificados e cobertos por folhas secas, aquecidos por uma estufa. O disparo sonoro de transição entre o som de água e batimentos e os passos sobre o vidro é sincronizado com a ação de pisar da experimentadora sobre a espuma, ou seja, por uma interação mediada pela tecnologia. A sincronia de entrada do estímulo sonoro com o ato da experimentadora em pisar é crucial para gerar a congruência ou o atrito perceptivo entre as sensações percebidas. O corpo recebe informações de modalidades distintas do real: tato do pé que pisa e som de passos em vidro, e estabelece em sua percepção a própria realidade do acontecimento, que é também uma combinação e que pode gerar a dúvida sensorial sobre o que está sendo pisado.

REGISTRO DO ENSAIO 3

Porto Alegre, setembro de 2022

PARTICIPANTE 1: parecia que era som de grilo, pensei em uma grama molhada

VANESSA: úmido

PAMELA: terra molhada

PARTICIPANTE 1: plantas

DAMIEL: folhas, fazer um quadradão de folhas

VANESSA: pisar na folha e ouvir o quê?

DAMIEL: vidro quebrando

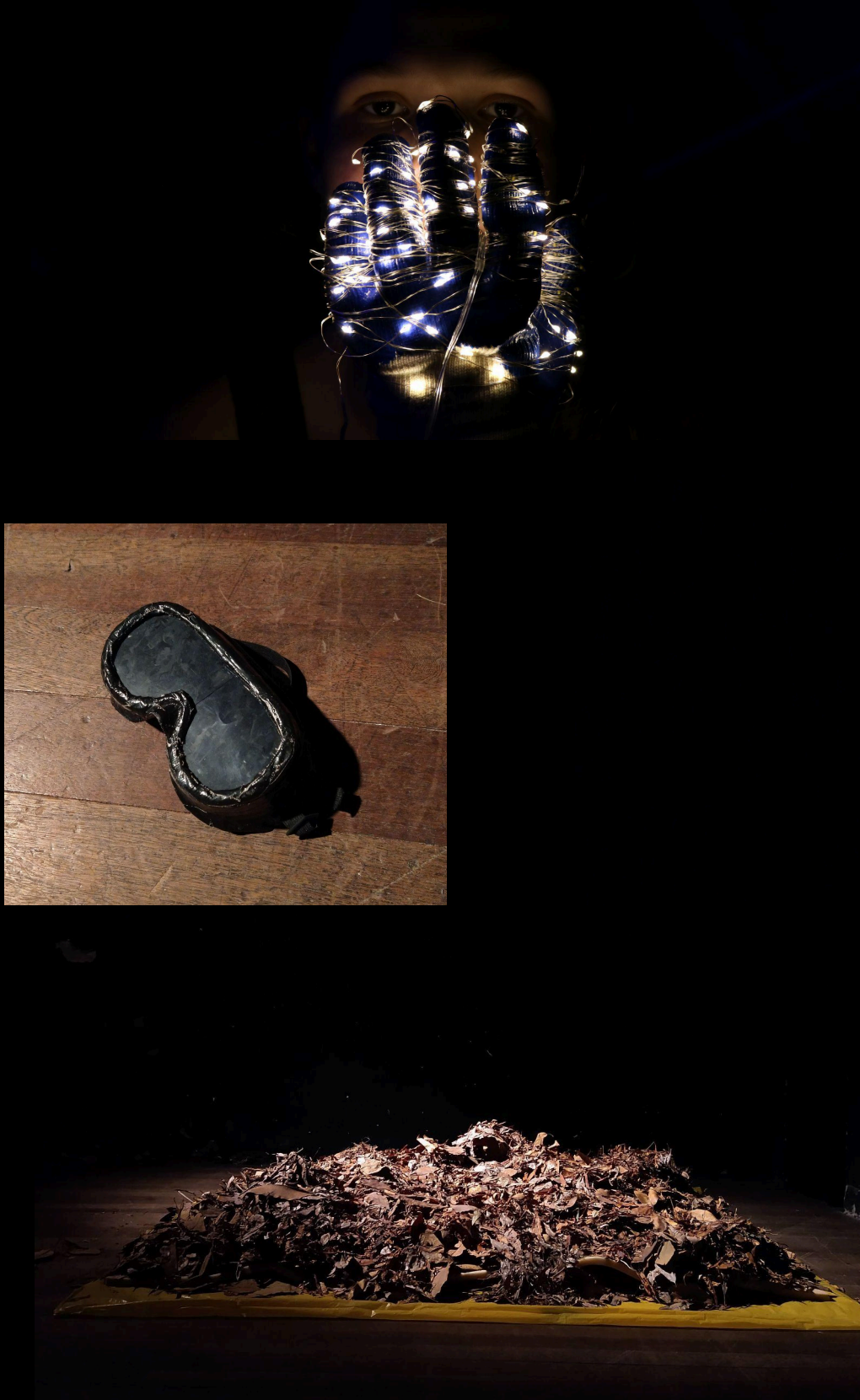
VANESSA: de alguma maneira ia concordar... no sentido de que não é nada que está indo pro lugar da floresta, do galho quebrando... [mas a textura] é um vidro e tem algo que me pica...

Pâmela é a guia dessa trajetória, no momento ela estimula que a participante se mova em diferentes direções sobre a espuma atrás de uma bola. O local tem aproximadamente 190x120cm, mas neste momento não é apreendido em sua amplitude tangível total, já que a camada de acetato de radiografia que usamos para a construção do óculos permite somente a passagem de luz. O que a experimentadora vê neste momento é o efeito visual da combinação de uma luva com apliques de luzes de natal e o movimento de Pamela, que a veste, acende e apaga para guiar e desorientar sua noção de espacialidade.

Você está de óculos e então sente o toque da minha mão e minha mão desaparece, e tem um som no seu fone que diz: "eu continuo aqui" então, onde eu estou ao seu redor? Chamamos isso de **campo de presença**. É quase como se todo o corpo ao seu redor fosse ativado, também as costas, porque não usamos a parte de trás com tanta frequência, somos muito oculares, os olhos estão na frente, e atrás se torna animalesco, então acho que descobrimos que quando há ausência de toque, a gente meio que ativa quase todo o espaço ao redor da pessoa (Seitl, 2020, s/p).

Durante o processo, fizemo-nos perguntas sobre como potencializar a percepção da experimentadora sobre seu campo de presença, por exemplo: quais desenhos de movimento no espaço poderiam estimular a sensação de ampliação do espaço? As sinuosidades, os giros em torno de si e as passagens pelo mesmo ponto do espaço propiciam respostas nessa direção. A escuridão que revela a mão luminosa, que deixa de ser identificável enquanto tal e se torna um aglomerado de luzes flutuantes através da película, dissolve as referências espaciais do ambiente tangível.

Imagem 25: Modalidades de participação



Fonte: Arquivo da pesquisa (2022).

O carrinho de supermercado ou trem fantasma do parque Tupy, ou o vagão de uma mina de extração que lhe conduz para as profundezas da caverna, ou o acento de um brinquedo de parque de diversão, uma montanha-russa, um balanço, ou ainda uma cadeira de rodas, é o objeto que compõe a peça da qual falo em seguida.

Tabela 8: quadro descritivo de composição

Para pegar um ar
<p>sonoridade: sons de respiração + ondas do mar</p> <p>toque: ativo em material de aço passivo: o performer move o carrinho pelo espaço</p> <p>sensação térmica: correntes de ar</p>

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Serramos a ponta de um carrinho de supermercado, pintamos seu cabo de rosa neon, adicionamos a sua frente um guidão de bicicleta e no formato exposição um *discman*. Nele quem experimenta passeia pela sala enquanto ouve ondas quebrando no mar, cada um dos performers investiga o deslocamento pelo espaço de seu modo, o acordo está em variar as velocidades e manter por 1/2' a velocidade lenta em linha reta. O tempo total da cena é de 4 minutos e meio.

Imagem 26: Momento Para pegar um ar



Fonte: Gabriel Zarth (2023).

Reunião pós-estreia

Porto Alegre, 14 de março de 2023

Imagem 27: Carrinho



VANESSA: Talvez o solto tenha que vir mais cedo, gente. Eu me pergunto, porque o solto desorienta a pessoa no espaço.

DAMIEL: Mas eu acho o solto tão bom depois do só, e eu acho que ele tem que vir depois no da Pamela também, sabe? Se bem que eu acho ótimo também estar no Só e ter o barulho do Solto, tá, eu me acostumei.

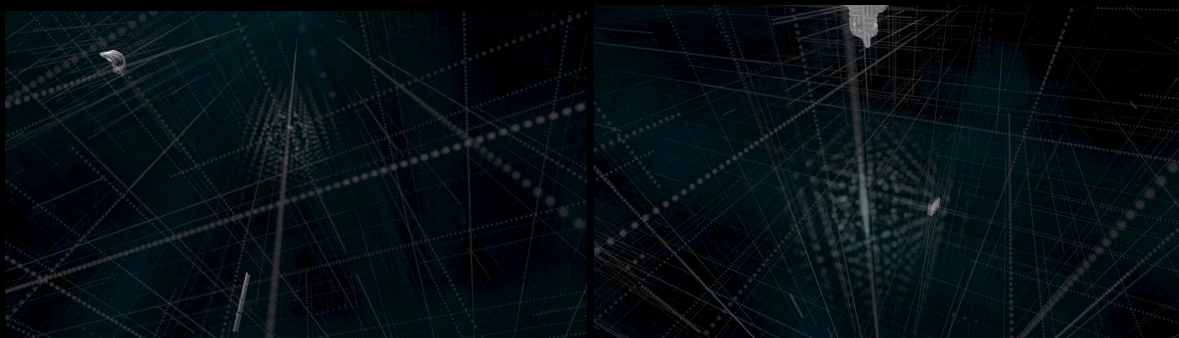
PAMELA: Ela fala depois, que ela não ouviu. Que depois ela assistiu "gente como eu não ouvia? A pessoa passa por uma locuração..."

DAMIEL: É que tu não ouve o externo, tu ouve o interno, parece que faz parte da ambientação sonora.

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

- **Sobreposições de realidade**

A seguir comento como as desorientações espaço temporais são um jogo com os parâmetros que compõem a realidade assumida como real pela participante, jogo de tamanho, distância e referência. Uma sensação que retomo quando escrevo sobre isso é aquela de acordar em um lugar novo, mas ainda não conseguir reconhecer exatamente onde se está. Você tem uma referência anterior, que se reforça pela repetição da ação de acordar, mas que se diferencia da referência espacial atual. Encontro um exemplo de sensação de desorientação espacial na descrição de minha experiência em *The Memor (Eterno Retorno)*, assim que coloquei o VR e os fones de ouvido, meu campo de visão era inundado pelas imagens de um ambiente como esse:

Imagem 28: Visualidade em *Eterno Retorno*

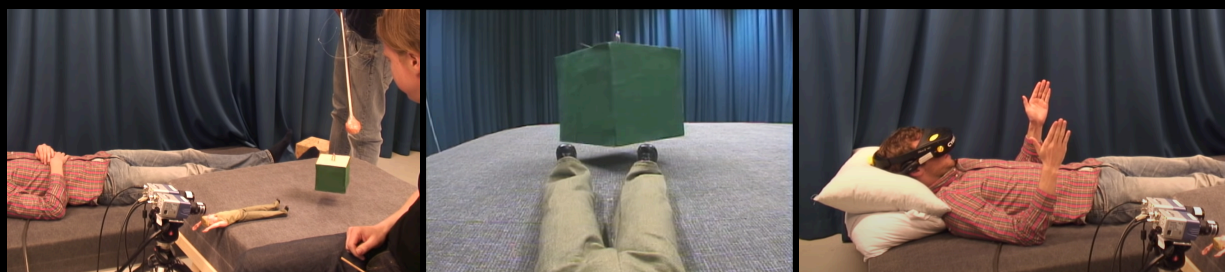
Fonte: ScanLAB (2019).

Relato de experiência

Porto Alegre, 6 de Maio de 2022

a sensação era de que o espaço ao meu redor havia se expandido e que os limites antes demarcados pelo concreto das paredes haviam se dissolvido, o chão era mais profundo do que o piso em que eu pisava e o teto mais alto daquele que realmente me cobria. Outros objetos que não estavam ali fisicamente, ou ao menos, objetos que não havia notado ao entrar naquele espaço sem janelas também surgiram. Entre os vários objetos virtuais, um ventilador antigo ao alto, me chamou a atenção.

Em 2011, foi publicado o experimento *Barbie-doll illusion*, quando o objetivo era "demonstrar que o tamanho do próprio corpo percebido influencia diretamente na percepção do tamanho e da distância do objeto" (Hoort et. al, 2011, p. 1), para isso o participante se encontrava deitado, usando um óculos VR que reproduzia em tempo real a imagem de um boneco em miniatura ou em tamanho gigante. Para o boneco eram apresentadas caixas de tamanhos diferentes (como é possível observar na colagem abaixo).

Imagem 29: Sequência de imagens de *Barbie-doll ilusion*

Fonte: Ehrsson (2011).

O que foi observado é que, as demonstrações feitas pelo participante às perguntas dos pesquisadores sobre o tamanho dos cubos que lhe eram mostrados, pelo VR, não

correspondiam ao tamanho dos cubos reais apresentados aos bonecos em tamanhos alterados. As percepções correspondiam ao tamanho dos corpos dos bonecos em que o participante estava incorporado. Em *O que se vê ao fechar os olhos*, não ver meu corpo, necessariamente coloca em jogo o sentido da propriocepção, a inibição da visão seria uma estratégia facilitadora de combinações entre outros sentidos. O olho tende a ser excessivamente estimulado e estaríamos, assim, abrangendo os demais campos receptivos.

Em *O Encontro* nos deparamos com versões do próprio ator ao longo do tempo. Trago o exemplo de uma cena criada para o compartilhamento do espetáculo no modo virtual.

Relato de experiência

Porto Alegre, sem data

“Acesso meu email, entro no link do espetáculo enviado pelo MIT. Conecto meus fones enquanto aguardo o início da sessão. Vejo o palco e parte da plateia do teatro, é uma gravação de Março de 2016. Com menos de um minuto daquela imagem, vejo uma gravação de Simon, em Maio de 2020, sobreposta àquela do teatro de modo a criar uma ilusão que no decorrer da cena será evidenciada. Ele nos revela como produziu a imagem, através de um tecido usado como *Chroma Key* que se encontrava no fundo de uma sala de sua casa, onde gravava a cena. Ele conta sobre a pandemia. Sua filha entra na sala e um duplo de Simon também, logo percebemos que aquela imagem foi gravada em outro momento, um futuro da imagem inicial, que se faz presente e novamente passado a cada vez assistido. Uma mesma pessoa fragmentada em versões de si no tempo, que assisti em Março de 2021”.

Imagem 30: Sequência da cena inicial de *O Encontro* modo virtual

Fonte: *Complicité* (2022).

Quando acontece uma sobreposição de tempos e espaços, pelos registros da voz do ator no passado em jogo com o que se apresenta no presente do acontecimento, revela-se um duplo ser do ator. No momento em que Simon joga com registros de sua própria voz, não há interesse de criar uma ilusão de tempo comum entre seu eu presente e o eu ausente. Essa diferença é bem marcada, à medida que o assunto da cena passa a girar em torno do tempo, se aquilo que está acontecendo é no presente, no passado ou no futuro.

Diário de bordo círculos

Tate Museum - Londres, 07 de Abril de 2022

Ele conversa com ele mesmo, com a gravação que fez há 6 meses atrás em seu flat. "We are living three times. The present time, 6 months ago, the old recorder: a year and a half ago". That's shortly just a, you say, technological trick, but is it? Is it?

O truque tecnológico empregado na cena inicial do espetáculo em modo remoto, descrito anteriormente, é trabalhado a partir de elementos visuais. A poética que trata de uma possibilidade de retorno repete esse procedimento também na camada sonora. Entre as vozes e ações que invadem a floresta (cerne dramaturgico), a voz de Noma McBurney assim como o do irmão, fazem parte do espetáculo. Os aparecimentos de Noma, que remetem às noites que o ator passou trabalhando em casa, são intervenções que desviam o foco da narrativa principal, o que destaca o caráter processual da cena e nos aproxima da

vida do ator, do real teatralizado.

Agora vamos a um exercício: imagine que você está de pé em um escritório, de costas para uma cadeira, alguém se aproxima e lhe ajuda a vestir um óculos de realidade virtual e fones de ouvido. Agora você está em uma estação de metrô, ouve os sons de pessoas conversando a sua volta, corpos transeuntes passam na direção contrária a você, o deslocamento do vento produzido por eles é perceptível. Na sala de uma casa, uma mulher se aproxima e vocês se sentam em um sofá, ela acaricia sua mão. Há um cheiro de café no ambiente, sobre a mesa de centro da sala de estar estão duas xícaras. Essa descrição de cenários é experimentada em *A Biblioteca de Nós Mesmos*, a configuração de *A Máquina de Nós Mesmos* estudada aqui. A perspectiva da pessoa que narra a ação é gravada em 360º e a participante que passa pela experiência é acompanhada de um facilitador e está inserida em outro contexto. A participante recebe algumas indicações sobre como irá se posicionar ao longo da experiência e/ou sobre quais são os objetos do *set*. Quando veste a máquina, o facilitador promove estímulos táteis, quando objetos são disponibilizados para manipulação de cada participante ou quando água é borrifada em sua pele,

sempre há estímulos táteis, às vezes tem vento, às vezes tem cheiro, às vezes chega um café na mesa e você sente o cheiro do café, às vezes você sai na rua e bate aquela ventania, você sente o vento. Às vezes você está na beira da piscina e sente a umidade da piscina, tem um assistente lá: tchi tchi tchi, no sprayzinho, para criar a umidade em volta de você, abanando, colocando o café perto do seu nariz (Bertrand, 2021, apêndices).

Os estímulos nessa versão estão relacionados a cada documentário, sendo que *“Library of ourselves é composta de 18 documentários diferentes, com diferentes temáticas”* (Bertrand, 2021, apêndices). A escolha dos materiais/estímulos que compõem a experiência é feita pelos próprios participantes que decidem contar suas histórias. Um fator de acessibilidade escolhido pelo coletivo é que os filmes sejam crus, “eles não são superproduções, porque a ideia não é fazer uma superprodução, a ideia é fazer uma coisa que qualquer pessoa consiga produzir” (Bertrand, 2021, apêndices).

Imagem 31: Participante experienciando *A Biblioteca de Nós Mesmos*



Fonte: BeAnotherLab (2017).

Nas imagens acima vemos tanto um dos ambientes virtuais que a participante tem acesso na experiência da Biblioteca de Nós Mesmos, quando o ambiente concreto em que o participante de exemplo se encontra, através de uma combinação de visualidade, estímulos táteis e motores,

eu vou estar dentro da casa desse pai, numa comunidade na favela do Rio de Janeiro contando sobre o filho que morreu com uma bala perdida da polícia durante um tiroteio, junto da esposa, um segurando a mão do outro e eles compartilhando esse momento de lembrança (Bertrand, 2021, apêndices).

O documentário que experimentei foi realizado por Jadah, pessoa transsexual. O recurso narrativo, ou seja, ouvir trechos de sua história e inquietações, propõe a conexão com seu corpo através de sua própria subjetividade. Na experiência alterada, em que os estímulos da realidade tangível congruem para que a realidade virtual se sobreponha, nutrem-se expressões de empatia.

4. Marcadores narrativos e fatores de confusão

RELATO DE EXPERIÊNCIA

Porto Alegre, 12 de março, 2023

EXPERIMENTADOR R: Passei por uma experiência semelhante em 1995 [...] Mas lembro que, ao contrário de O que você vê quando fecha os olhos, não consegui montar uma narrativa (tenho uma compulsão por isso).

Neste capítulo da dissertação proponho uma discussão sobre os disparadores de uma dramaturgia sensorial que estimula a expansão perceptiva dos experimentadores. O recurso narrativo foi investigado para alimentar a construção de sentidos particulares por parte do público na experiência, através de uma série de acontecimentos similares. Chamo de marcadores narrativos os estímulos com potencial dramático, que estimulam a criação de histórias a partir de imagens específicas. Soldera (2015), durante pesquisa de mestrado se propôs a pesquisar a composição de cenas intermediárias e escreve sobre a percepção do público nesse espaço de significação que se abre na construção da cena com diferentes mídias: “os fenômenos oferecem os mesmos estímulos, porém cada sujeito por meio de suas diferentes qualidades e interesses de atenção, percebe o evento de maneira única” (p.33). Nesse sentido, realizamos um movimento de preservação de elementos do drama na estrutura da instalação e outro movimento de busca pelo esvaziamento narrativo.

Vejamos sobre o primeiro movimento. Nina, foi um recurso utilizado, repetido e referenciado para o experimentador de diferentes modos. A seguir aponto como se deu a descoberta e desdobramento do marcador durante o processo criativo, na ideia de que, “Teremos de exprimir a coesão pela fragmentação, a ordem perfeita e harmoniosa por uma desordem de movimentos esparsos, a simplicidade original do conjunto pela repetição dos temas presentes em cada parte” (Cauquelin, 2008, p. 28). A referencialidade se constrói assim, pela repetição, deixa de ser externa ao sujeito e passa a ser fruto de sua lógica interna.

- **Marcador de personagem: Nina**

Uma das perguntas que recorrentemente surgem na fala dos experimentadores de O que se vê ao fechar os olhos é:

Relato de ensaio*Sala 1 - Porto Alegre, janeiro de 2023*

PARTICIPANTE 14: parecia que eu era a Nina. Eu era a Nina?

Em um dos encontros com o grupo, propus que trabalhássemos com frases de músicas, a ideia era jogar com a repetição dos trechos escolhidos, para criar associações entre os sons e ritmos das palavras. Como exemplo ouvimos daquilo que faz Christopher Knowles, na performance "Emily Likes the TV", que pode ser acessada [aqui](#). O interesse estava no deslocamento da importância do sentido semântico para a composição sonora entre as palavras.

*Tiro Ao Álvaro***Canção de Adoniran Barbosa**

Teu olhar mata mais do que bala de carabina
Que veneno estriquinina
Que peixeira de baiano
Teu olhar mata mais que atropelamento de
automóvel Mata mais que bala de revólver.

Barbosa, na letra da canção, faz rimas ou reiterações de sons iguais/similares entre as palavras, isso estimulou nosso jogo. Nina torna-se um recurso linguístico para nomear, caracteriza-se como elemento dramático, trabalhado por diferentes mídias para gerar a identificação da experimentadora com "o personagem".

- **Marcador de situação:** a procura por Nina

Enquanto segundo marcador narrativo, temos uma situação, estabelecemos a busca por Nina. A experimentadora recebe estímulos que simulam a presença de Nina no ambiente, ela aparece em forma de animal, desaparece e reaparece como uma dor e assim por diante. Entre as indas e vindas, perguntas sobre onde está a Nina são direcionadas para a experimentadora.

Relato de experiência*Porto Alegre, abril de 2023*

EXPERIMENTADORA A: horas eu pensava que a pessoa que estavam procurando, na verdade, era eu. Parecia que às vezes estavam me chamando pelo nome disso [NINA]. Tipo, que eu deveria, sei lá, me procurar, só que eu me dava conta que

não era, porque eu ouvia o meu nome e eu não sou o nome que estão me chamando. Muito confuso, mas num bom sentido.

Este é um dos exemplos de movimento de estabelecimento/fechamento de uma situação. A combinação de marcadores narrativos com intenções distintas é o que considero fatores de confusão, até então vimos as estratégias que trazem uma referencialidade precisa e agora passaremos a perceber os elementos esvaziados de sentido evidente que as tensionam. Na sensório-dramaturgia de *O que se vê ao fechar os olhos*, estes fatores foram experimentados para garantir a abertura das imagens da cena que vínhamos construindo. A seguir apresento as estratégias de composições construídas com o intuito de manter a pergunta sobre **quem é a Nina e quem se perde**, em aberto.

"Desenhe a forma do vazio", dizia o professor de desenho na época do liceu. Dito dessa forma, isso me parecia absurdo, mas, na realidade, tratava-se apenas do intervalo entre o vaso e sua asa: um espaço que, a meu ver, fazia parte do vaso, isto é, do cheio. Pois, sem esse espaço, não haveria asa, e o vaso teria sido um pote. Isso porque - dizia eu - o cheio e o vazio são a mesma coisa (Cauquelin, 2008, p. 70).

Anne Cauquelin no livro *Frequentar os Incorporais* (2008), diz que "enquanto elemento de uma física, o vazio ou a ausência de vazio dependem, pois, da consistência de uma lógica, de um logos" (p. 29). Imagine que você está em casa sozinha e ouve um barulho vindo de outro cômodo: rapidamente inicia-se a busca pelas possibilidades do que pode ter gerado o ruído. Lehmann fala sobre a necessidade de nosso sistema em criar sentido para o que experienciamos,

O aparato sensorial humano dificilmente suporta a falta de referência. Privado de seus nexos, ele procura referências próprias, torna-se "ativo", fantasia "descontroladamente" e o que lhe ocorre então são semelhanças, conexões, correspondências, mesmo as mais remotas (2007, p. 141).

No artigo: *Motivos para desejar uma arte da não-compreensão*, Lehmann diz ainda, que é da compreensão que se produz a não-compreensão, "Isso é possibilitado por uma flutuação da atenção [...] que não se deixa dirigir a partir do centro, mas que se abre para as margens, notas de rodapé, e os efeitos colaterais e pouco perceptíveis do discurso (2008, p. 147). Os Fatores de confusão, são desdobramentos da imagem primeira criada, a ponto de desequilibrar sua centralidade. Eles entram em atrito com o sentido primeiro dos marcadores narrativos, que vem a se anular ou complementar no contato sensorial com a

experimentadora. A cena dos sentidos que fala Antonin Artaud se distingue da linguagem das palavras, na associação de que estas seriam a força do argumento racional, e

consiste em tudo o que ocupa a cena, em tudo aquilo que pode se manifestar e exprimir materialmente numa cena, e que se dirige antes de mais nada aos sentidos em vez de se dirigir em primeiro lugar ao espírito, como a linguagem da palavra (Artaud, 2006, p. 36 - 37).

As ambiguidades estimulam uma experiência de teatralidade do olhar do público que se refaz durante a experiência, estimulada por “uma tensão presente dos contraditórios” (Lupasco apud Durand, 1964, p. 95). Buscamos trabalhar com a linguagem verbal a partir de sua sonoridade, além de Nina, outras palavras foram investigadas em suas repetições na busca do estabelecimento de vazios de sentido, como “só e solto”.

Não é o conteúdo, mas a própria formalização que constitui a provocação: a repetição fatigante, o vazio, a pura matemática dos procedimentos cênicos nos obrigam a experimentar aquela simetria diante da qual nos angustiamos porque ela traz consigo nada menos do que a ameaça do nada (Lehmann, 2007. p. 161-162).

Em algumas de nossas composições realizamos o processo inverso: decompor. Quando um quadro de estímulos se estabelecia de modo congruente, buscávamos dispersar temporalmente os elementos na estrutura da instalação.

O que surge como significância deverá ser captado como rastro que nunca se apresenta a partir de um único ponto de vista como presença e *tableau* ordenado de forma clássica, mas que só é passível de ser vivenciado como possibilidade múltipla de leitura. É preciso relacionar a fala a outras conexões, em vez de compreendê-la, até que ela se aproxime às conexões perdidas no sujeito (Lehmann, 2008, 147).

Pierre Lévy, em *Cibercultura* (1999), discute a ideia de hipertexto que, em abordagem simples, seria uma oposição ao texto linear, um documento “é constituído por nós (os elementos de informação, parágrafos, páginas, imagens, sequências musicais etc.) e de *links* entre esses nós, referências, notas, ponteiros, “botões” indicando a passagem de um nó a outro (p.58-59), ele nomeia alguns princípios, desse tipo de organização, seleciono um deles, a “**mobilidade dos centros**”, para que a/o leitor(a) acompanhe a lógica estabelecida para os fatores de confusão,

A rede não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis [...] esboçando por um instante um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens do sentido (1995, p. 16).

Os diversos centros geram uma instabilidade de sentido sobre a imagem de Nina. Seria um cão, um gato, uma dor, eu mesma ou a pessoa que passa pela experiência comigo?

- **Fator de confusão: quem é Nina?**

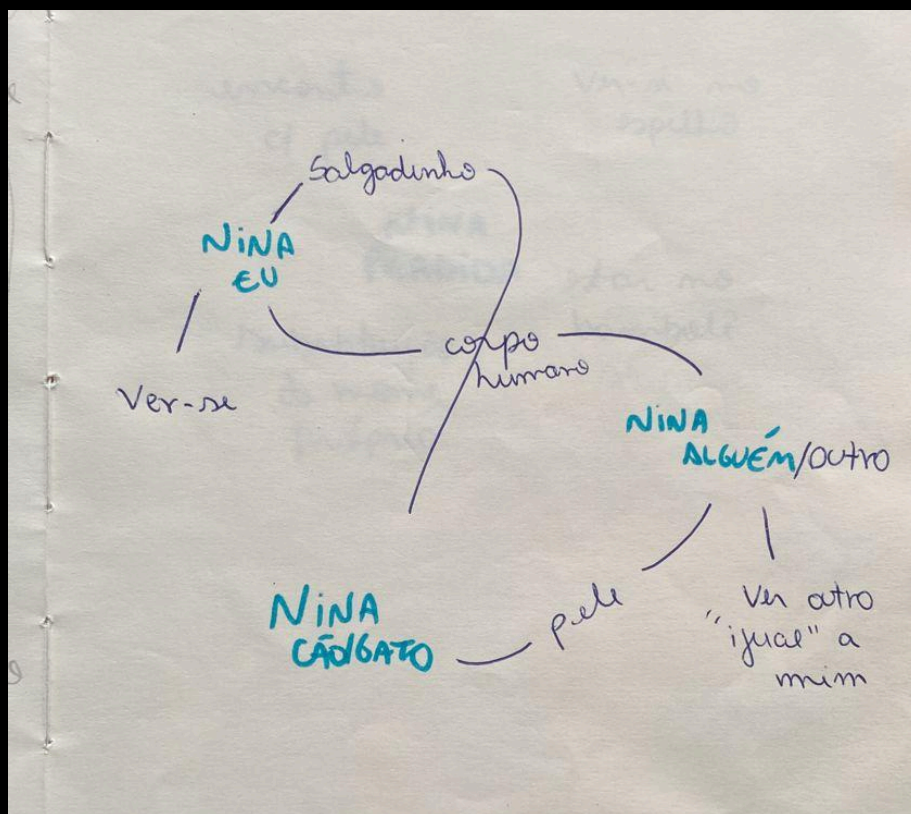
A dor de nascer

Trecho de *O que se vê ao fechar os olhos*

Há uma dor que me acompanha. Não sei quando ela surgiu, às vezes tenho a impressão que nasci e ela já estava lá. Pra onde vou ela vai, senão está comigo nem existo. Já pensei em dar um nome a ela: Marina, Sabrina, Carina.

Após as experimentadoras vestirem-se com a capa de chuva e os fones de ouvido, por uma das laterais dos fones escutam o trecho acima. Abaixo segue um esquema criado para analisar as formas trabalhadas por nós como sendo Nina.

Imagens 32: Multiformidade de Nina



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Uma presentificação de Nina, para além das já comentadas¹⁵, é o performer coberto com pele sintética castanha, chamamos esse quadro de composição por Nina pessoa.

Tabela 9: quadro descritivo de composição

Nina Pessoa
<p>sonoridade: escute aqui</p> <p>toque: ativo em material sintético e na pele do performer</p> <p>interação: acariciar, guardar, proteger</p>

Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Abaixo uma fotografia do momento discutido, tirada durante o processo criativo e outras duas que mostram as texturas escolhidas para o momento Nina Pessoa e Nina Cão/Gato.

Imagens 33: Texturas Nina



¹⁵ Ver [estratégias de alteração da percepção de si](#).



Fonte: acervo da pesquisa (2023).

Enquanto a experimentadora ouve a sonoridade, ela acaricia tatilmente a pele sintética castanha, o/a performer entra em frente a experimentadora e pressiona o seu corpo em nível baixo contra o dela, aos poucos vai ficando ereto e revelando partes de sua pele. As texturas do corpo e do tecido, material orgânico e sintético, entram em atrito. Depois de ficar ereto/a, o/a performer se ausenta deixando a pele com a experimentadora, depois de algum tempo, ele/ela retira abruptamente o tecido de suas mãos.

A procura por Nina é o conjunto sintetizador da experiência, Nina se desdobra em presença multiforme, que por vezes pode ser assumida pela experimentadora.

Considerações finais

A criação teatral operou por muito tempo orientada para a apresentação do drama, mesmo quando as unidades de tempo, espaço e linearidade da ação eram rompidas, notadamente pelo movimento das chamadas vanguardas do início do século XX. Em 1999, o crítico e professor de teatro alemão Hans-Thies Lehmann, por meio do livro *Teatro Pós-dramático*, colocou em destaque o surgimento de um movimento artístico, ocorrido desde o fim dos anos sessenta, menos arraigado à exposição cênica de um conflito intersubjetivo e investido na valorização da potência dos diferentes elementos expressivos da cena, suas relações e tensões. Tratam-se de obras que abandonam a centralidade da fábula em favor da materialidade dos elementos da composição cênica, dos signos visuais e sonoros que se dirigem fortemente à sensação do espectador e convocam sua imaginação.

Nas palavras do pesquisador “a concepção de signos teatrais deve abranger todas as dimensões de significação, não apenas a dos signos que comportam uma informação apreensível ou o conotam de modo inequívoco, mas virtualmente a de todos os elementos do teatro” (2007, p. 137). Quando existe uma atenuação da ação dramática enquanto organizadora da cena, outros elementos passam a ter equivalência, trata-se de uma composição em camadas, que não necessariamente reforçam-se entre si. Fica evidente o caráter de ambiguidade dos signos na contemporaneidade.

Na busca de formas de convocar a imaginação do espectador, propus aqui investigar estratégias sensoriais de composição em dispositivos artísticos interativos, que em suas estruturas concebem interações diretas ou mediadas pela tecnologia. A investigação que, em sua primeira fase de caráter analítico, foi desenvolvida pelo estudo de três obras interdisciplinares, nos conduziu à identificação do princípio da desorientação espaço temporal e, por consequência, da própria percepção de si do sujeito, como mote organizador dos jogos sensoriais explorados. Esse princípio veio, então, estimular a segunda fase da pesquisa, de caráter empírico, quando trabalhamos na construção de uma instalação teatral.

A análise das três obras sensoriais escolhidas e a criação da instalação e exposição problematizam o uso tradicional das nomenclaturas ator ou performer e espectador, tradicionalmente adotadas nas artes da cena para designar o artista e o participante recém chegado. Isso porque, salvo em *O Encontro*, a natureza das atividades do artista e do

espectador são de ordem diferente daquela que temos habitualmente no teatro, mesmo em espetáculos que adotam conformações palco-platéia mais experimentais. Assim, propomos duas nomenclaturas específicas, passando a empregar performer-guia e experimentador. Precisamos reconhecer, de um lado, o vínculo que a denominação performer-guia tem com a função dos sujeitos condutores dos rituais, manifestações que estão na origem do surgimento do ator. De outro lado, a identificação do visitante como experimentador aporta a valorização da dimensão que caracteriza a experiência estética das obras em estudo. No curso do processo de criação foi preciso também amadurecer o lugar do que queríamos construir, sabendo de antemão que se daria em terreno interdisciplinar. Até que encontramos a noção de instalação.

No desenvolvimento do experimento *O que se vê ao fechar os olhos*, graças à participação de convidados que partilharam as imagens despertadas e narrativas construídas, buscamos trabalhar com elementos verbais na experiência, sem que a linguagem das palavras viesse fechar o sentido geral da obra. Nossa conduta foi a de estabelecer uma lógica que abrange o vazio e a compreensão, capaz de despertar a dúvida, trabalhando com o que chamamos de marcadores narrativos e fatores de confusão. Assim como a *Tribo de Atuadores Ói Nóis Aqui Traveiz*, grupo de Porto Alegre que propõe o que nomeia como Teatro de Vivência, saímos “dessa ideia de quarta parede, de um teatro meramente visual, para um teatro de experiências com aqueles que estariam assistindo. Agora já não são mais só pessoas que assistem, eles têm que fazer parte do espetáculo” (2015, p. 91), diz uma das colaboradoras da Tribo, Paulina Nólíbos. O público vai ao teatro, adentrar o ambiente da cena e celebrar o momento de partilha com as outras pessoas do público e atores, “esperava-se uma experiência afetiva com a obra de arte. Quando se entrava, se entrava um e quando saísse, necessariamente você deveria sair diferente, deveria ter ganho experiencialmente alguma coisa” (Nólíbos, 2015, p. 91). Aproximo esse modo de experiência artística do que diz Rancière sobre, a partilha do sensível,

o sistema de evidências sensíveis que revela, ao mesmo tempo, a existência de um comum e dos recortes que nele definem lugares e partes respectivas. Uma partilha do sensível fixa portanto, ao mesmo tempo, um comum partilhado e partes exclusivas. Essa repartição das partes e dos lugares se funda numa partilha de espaços, tempos e tipos de atividade que determina propriamente a maneira como um comum se presta à participação e como uns e outros tomam parte nessa partilha (2000, p. 15).

Investimento nos aspectos sensoriais da cena, sem necessariamente compô-la em convergência, amplia a possibilidade de participação do espectador e convoca-o a perceber-se percebendo, inserindo seus repertórios na elaboração da experiência estética vivenciada. Ao relatar suas vivências, os experimentadores conseqüentemente nos contam das lógicas e imagens que constelam em seus imaginários.

GRAVAÇÃO DO ENCONTRO 4

Porto Alegre outubro de 2022

VANESSA: você lembrou de alguma coisa?

PARTICIPANTE 3: eu tenho um certo medo da morte [conta sobre pessoas que perdeu ainda criança e mais recentemente...] e a sensação, porque eu vi a cor desse aqui [um tecido branco texturizado e com transparência], quando colocaram assim em cima, eu me senti como deve se sentir talvez no leito de morte.

Trechos como este, apontaram os rumos dos estímulos selecionados para permanecer na estrutura da criação, discutimos ideias a partir das imagens concebidas pelos experimentadores e buscamos novas interações a serem experimentadas em relação a elas. Os diários de bordo, os registros audiovisuais dos encontros e a coleta de impressões de quem experimentou as desorientações propostas na instalação teatral, foram de extrema importância para a análise dos dados coletados nas entrevistas em associação com o processo criativo. O fato de ter um caderno que levo comigo para onde vou é estimulante da pausa para escrever.

Figueiredo e Meurer falam que, ““pequenas” transformações que ocorrem nas práticas interativas possibilitam novas construções de sentido, historicamente, em níveis muito mais complexos” (2022, p. 282), os pesquisadores se referem a todo o tipo de interação com o meio ou outros seres, mas deslocando o entendimento para o campo artístico, acredito que o comprometimento relacional que vem a se estabelecer nas propostas experienciais, pode tanger as novas construções de sentido justamente porque estimula a formação e recriação de memórias.

GRAVAÇÃO DO ENCONTRO 4

Porto Alegre, outubro de 2023

PARTICIPANTE 2: realmente, por ser essa questão sensorial, não é algo muito lógico. Mas, quase imediatamente, me lembrou, de sensações que você

não sabe de onde, mas sabe que já sentiu aquilo. Essas memórias que eu sei que já vivi, mas eu não lembro. Me remete a essa ideia de ser criança e quando eu percebi isso, "ta bom então, vou ser criança" e me deixei sentir absolutamente tudo como se fosse uma criança sentindo pela primeira vez. Então, vamos pensar num julgamento lógico: quando estava tendo vento e chuva, eu poderia me proteger, "não", o que me deu vontade foi ir sentindo.

O relato do participante 2 trazido acima mostra uma alteração de sua postura na relação com a experiência. Nas criações analisadas, é possível observar alguns estímulos a essas transformações, em *A Livraria de nós mesmos*, por exemplo: assumir a perspectiva de um corpo que não é seu, provoca questões relacionadas aos entendimentos do sujeito sobre si e sobre o que o outro corpo lhe diz. Essas questões são complexificadas à medida que quem experimenta entra em contato com a subjetividade daquele outro ao ouvir sua voz narrando um recorte de sua história de vida. Se nas versões com *A Máquina de ser outro*, um estímulo não convergente entre as camadas poderia gerar uma quebra da sensação de incorporação e prejudicar o objetivo do grupo de nutrir empatia, Lundahl & Seidl trabalham com ausências. Um dos efeitos de desorientação reconhecidos em *Eterno Retorno* e *O Encontro* é o de deslocamento espaço-temporal da visitante e da audiência para um lugar outro, que não aquele do museu/edifício teatral em que os corpos se encontram, mas um ambiente ficcional que é fruto do acoplamento dos visitantes/espectadores com a criação. Os modos de articulação das mídias, em cada uma das propostas, são diversos e se alinham às poéticas investigadas pelas e pelos artistas.

O artista Simon McBurney questiona, "se a lembrança é sobre o que aconteceu no passado e a imaginação é o futuro, que tipo de futuro estamos criando se a própria imaginação é um ato criativo?" (McBurney, 2016, 00:00'). A aceleração do ritmo de nossa vida, estimulado pela organização do sistema socio-político atual, implica em uma construção sobre a ideia do tempo. Dentro dessa lógica, em que produtividade e gestão de si se conjugam, os sujeitos deixam de vislumbrar aquilo que dizia Antônio Candido: "Tempo não é dinheiro. Tempo é o tecido da nossa vida". Existem certas situações que não são esperadas enquanto acontecimento da vida cotidiana, mas que em uma articulação com o virtual podem ser experimentadas e é neste caminho que as tecnologias são vislumbradas na investigação, como modo de potencializar as imagens que constelam nos imaginários dos espectadores e conseqüentemente a experiência de vida.

Na camada visual de *O que se vê ao fechar os olhos*, menos discutida aqui, em consequência da estratégia de limitação da visão empregada, trabalhamos com os ready-mades. Nessa corrente artística, “O objeto quase não mais possui substância própria, funcionando antes como um elemento que desencadeia, catalisa e contextualiza um processo no observador” (Lehmann, 2007, p. 173), é um desejo do grupo, investigar a sensorialidade da camada visual da composição com maior aprofundamento.

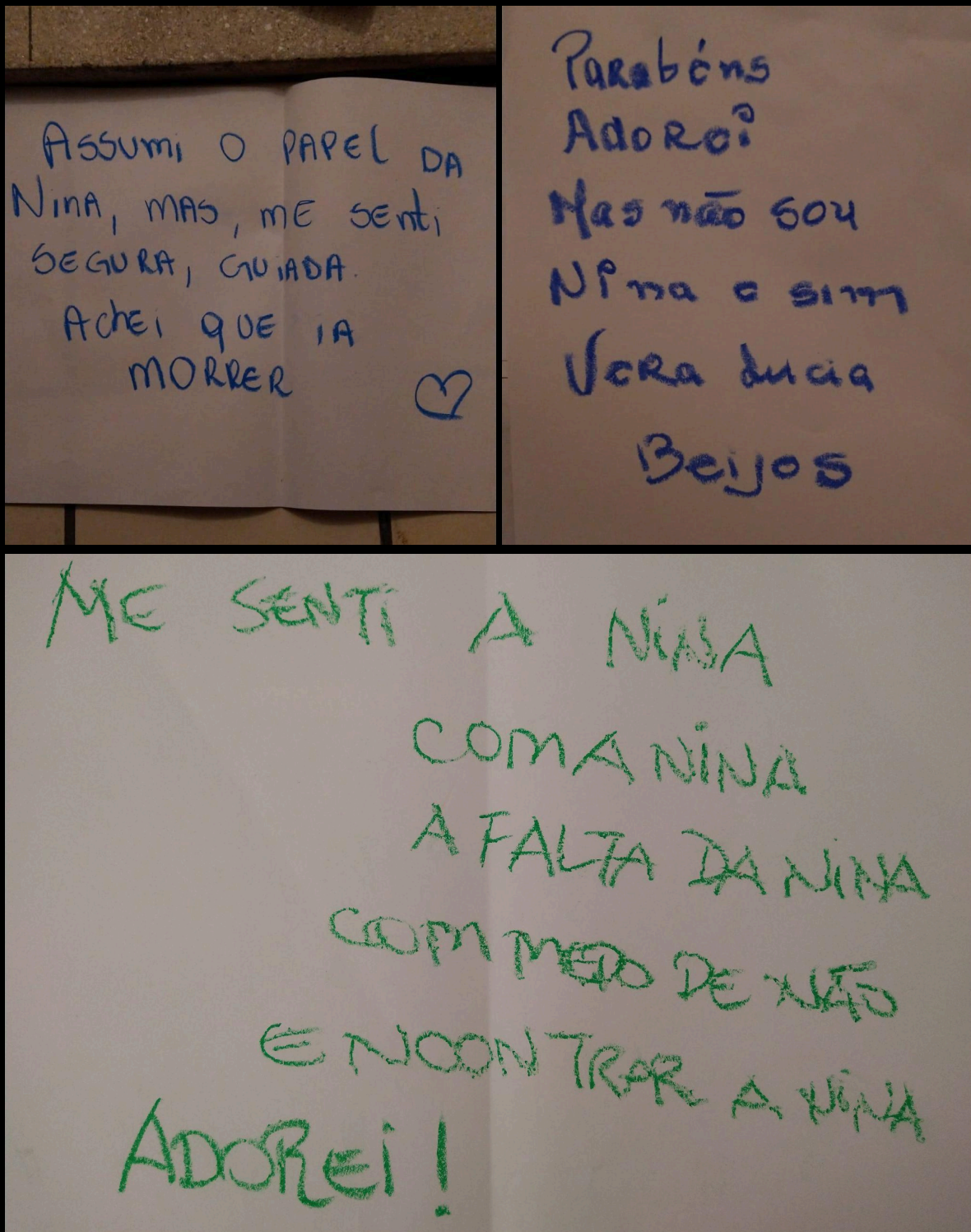
a tendência contemporânea à hipertextualização dos documentos pode ser definida como uma tendência à indeterminação, à mistura das funções de leitura e de escrita. Pensemos inicialmente a coisa do ponto de vista do leitor. Se definirmos um hipertexto como um espaço de percurso para leituras possíveis, um texto aparece como uma leitura particular de um hipertexto. O navegador participa, portanto, da redação do texto que lê (Lévy, 1997, 57).

A autoria é questionada e compartilhada. Uma vez que esse espaço de participação do público é princípio de criação, vislumbro que composições com arranjos estéticos acessíveis a corpos com deficiência surjam sem mediação. Obras sensoriais podem ser pensadas como novas formas de acolher este público sem necessariamente arranjar formas de suprir a faculdade sensorial ausente. Recentemente, pude assistir a uma criação da companhia [Gira Dança](#), que veio confirmar minha intuição. *Muximba: fabulações corporais para barrar a aceleração do tempo* (2023), apresenta corpos de bailarinos, vocalizando sons, completamente cobertos por alguma textura, produzida a partir de elementos simples. O público se questiona sobre quem está abaixo das texturas, já que as imagens remetem também a coisas inanimadas e outros seres. A ação é um deslocamento pelo espaço em tempo ampliado, que ganha nuance conforme as interações de quem está/passa pelo ambiente. Foi criado por e pensado para pessoas neurodivergentes.

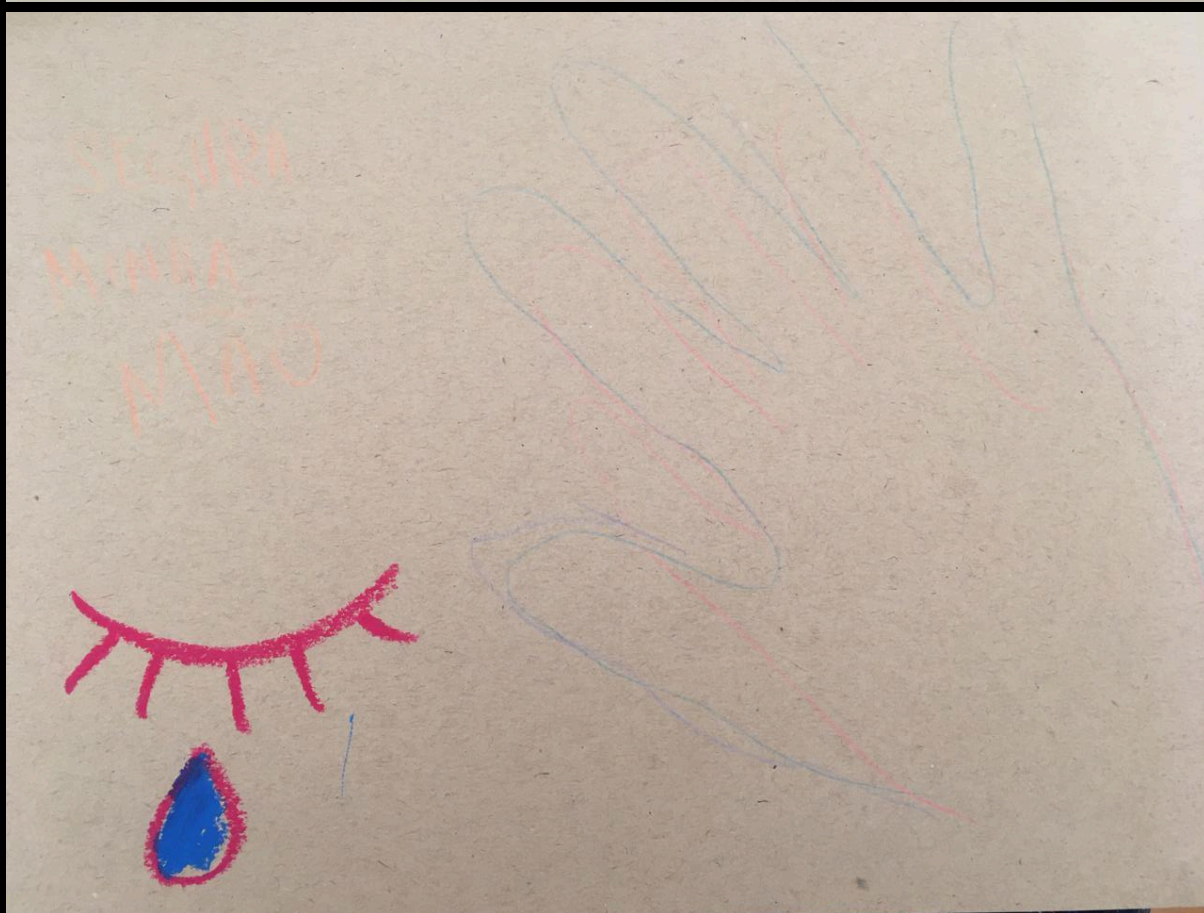
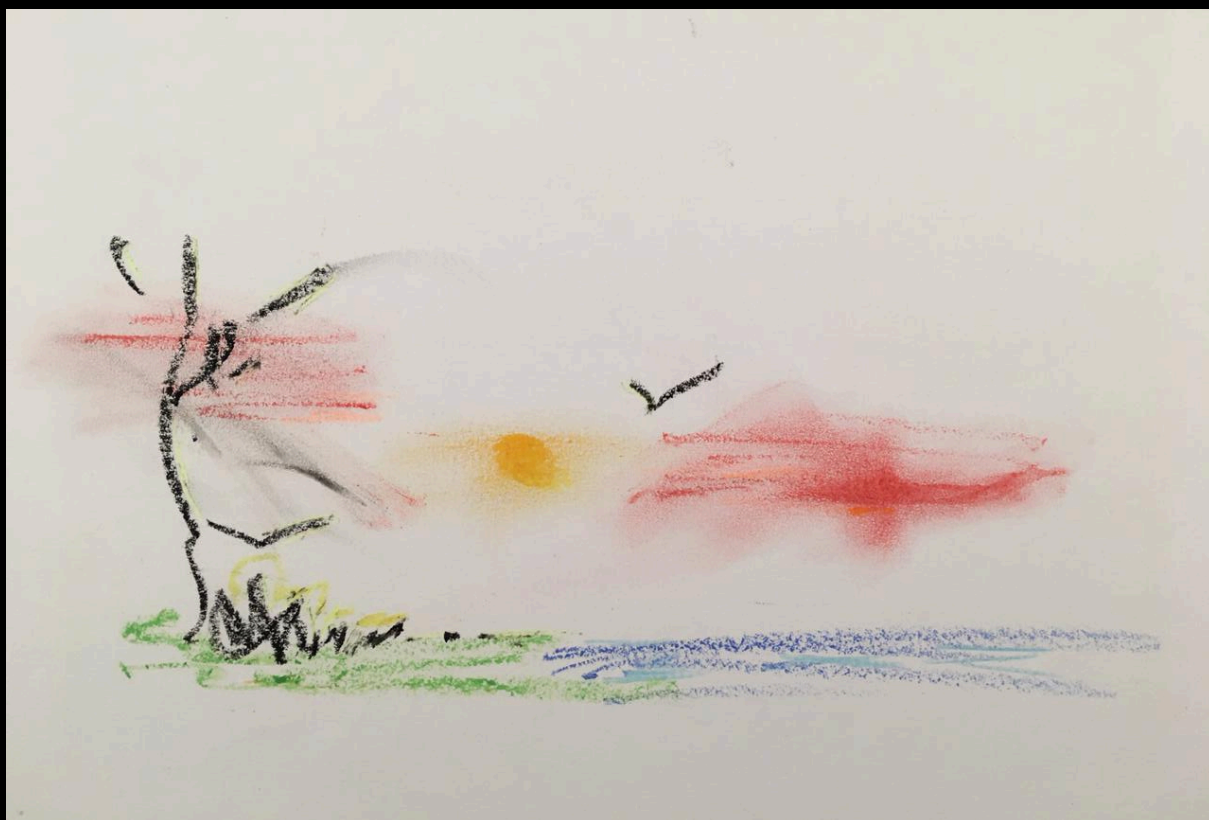
As performances em realidade mista pressupõem a articulação de, ao menos, dois ambientes em suas composições: um virtual e um tangível. As estratégias de alteração da percepção de si reconhecidas e experimentadas revelam como através do corpo a experiência do mundo pode se modificar. As incorporações, são ilusões na qual outro corpo é experimentado como próprio; As experiência extracorpórea acontece quando o corpo é experimentado em outro lugar no tempo e no espaço; A despersonalização e personificação tratam de uma perda de referência de si e da sensação de incorporação em um corpo não humano, todas estratégias que tangem em algum ponto nossa percepção espaço temporal, promovidas pelo emprego de tecnologias. A arte reforça que “a criação ficcional nos integra,

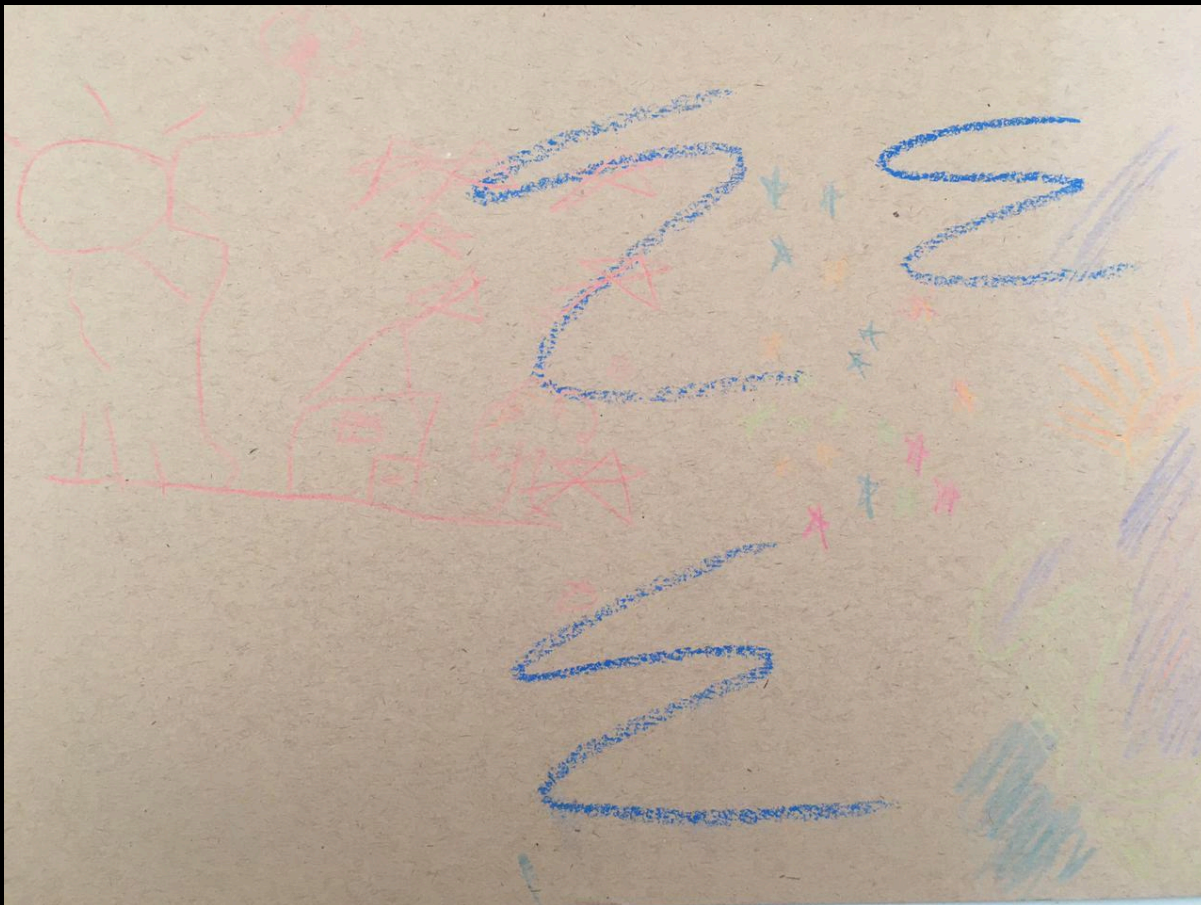
ela passa a ser um componente da nossa visão do mundo, da nossa maneira de ser” (Candido, 2014, 1:13’). Que a teatralidade revele as ficções individuais e coletivas que nos impedem de contemplar experiências de vidas satisfatórias, que dela nasçam vislumbres de outros modos de aproveitar o tempo.

Imagens 33: Relatos de experiência na instalação performativa



Imagens 34: Relatos de experiência na exposição





Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Referências

- ARTAUD, A. **O Teatro e seu duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- ALBRIGHT, Ann. Caindo na memória. In: **Tempos de memória: vestígios, ressonâncias e mutações**. ISAACSSOON, M. (org.). Porto Alegre: Age, 2013. p. 50-67.
- BAUMGÄRTEL, S. Encenação enquanto instalação: reflexões sobre a estrutura tectônica do arranjo espetacular pós-dramático. In: **Anais do I Colóquio Internacional Arquitetura, Teatro e Cultura**. Rio de Janeiro: Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, 2010.
- BENFORD, S.; GIANNACHI, G. **Performing Mixed Reality**. Cambridge, 2011.
- BEANOTHERLAB. **The Machine to be Another**. Espanha, 2014.
- BEANOTHERLAB. Vídeo (3:11'). **Library of Ourselves with The Machine To Be Another - project description**. Vimeo, 2017. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago. 2022.
- BEANOTHERLAB. **Who are we?**. Espanha, ©2023. Disponível em: [link](#) Acesso em: setembro 2023.
- BERTRAND, Philippe. **Entrevista 1 - Philippe Bertrand**. [Entrevista concedida a Vanessa Corso Bressan]. Virtual, 8 out. 2021.
- BOUKO, Catherine. **Interactivity and immersion in a media-based performance**. Volume 11, n. 1. Participations: 2014. Disponível em: [link](#) Acesso: ago. 2022.
- BUTLER, Connie. In: **Lygia Clark. A casa é o corpo: penetração, ovulação, germinação, expulsão** (The House is the Body). MOMA, c2022.
- CAMINHA, I. A experiência de sentir e o sujeito da percepção em Merleau-Ponty In: **Percepção, corpo e subjetividade**. Caminha, I; Silva, M. (org.). São Paulo: LibersArs, 2013.
- CAMPOS, Liliane. **Wired Brains and Living Networks: Simon McBurney's Micropoetics, from Mnemonic to The Encounter**. Contemporary Theatre Review: 2017. Vol. 2, nº. 4, p. 497 - 511. <https://doi.org/10.1080/10486801.2017.1365290>.
- CANDIDO, A. Vídeo (5:43') **Antônio Candido**. Publicado pelo canal Cedacvideos, 2014. Disponível em: [link](#) Acesso em: julho de 2023.
- CARDIM, L. **A Ambiguidade na Fenomenologia da Percepção de Maurice Merleau-Ponty**. 199 p. Dissertação (doutorado em filosofia) São Paulo: USP, 2007.
- CARVALHO, e. Psicologia Ecológica: da percepção à cognição social. In: **Escritos de filosofia V: linguagem e cognição**. Souza, M; Filho, M. (org.). Porto Alegre: Editora Fi, 2022. p. 367 - 393.
- CATALANO, Ana R. S. **O lugar do espectador-participante na obra de Lygia Clark e Hélio Oiticica**. 99 p. Dissertação (Mestrado em História), PUC, Rio de Janeiro, 2005.

CAUQUELIN, A. **Frequentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

COMPLICITE. **The Encounter**. Londres, ©2016. ISBN 97817800017167.

COMPLICITE. **The Encounter**. Londres, ©2022. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago. 2022.

COUTINHO, F. O ambiente facilitador: a mãe suficientemente boa. IN: **Winnicott: 100 anos de um analista criativo**. Rio de Janeiro: NAU, 1997.

DUCHAMP, Marcel. **Sem título**. 1961. Tradução: Renato Suttana. Disponível em: [link](#) Acesso: Fev. 2023.

DURAND, G. **A imaginação simbólica**. Tradução (da 6.a ed. franc. - 1993): Carlos Aboim de Brito. Lisboa: Gabinete Técnico de Edições 70, Lda, 1964. ISBN 972-44-0902-3.

DURAND, G. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

DURAND, G. **As estruturas antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2012.

EHRSSON, H. **Ehrssonlab Barbie-doll illusion**. Karolinska Institutet, 2011. (2:08'). Disponível em: [LINK](#) Acesso em: 18 jan. 2022.

EHRSSON, H. **The Concept of Body Ownership and Its Relation to Multisensory Integration**. 2012.

FIGUEIREDO, N. MEURER C. Uma Ontologia Enativista: como construímos o mundo real. In: **Escritos de filosofia V: linguagem e cognição**. Souza, M; Filho, M. (org.). Porto Alegre: Editora Fi, 2022. p. 266 - 298.

GIBSON, J. J. **The Ecological Approach to Visual Perception, Classical Edition**. New York: Psychology Press, 2015.

HEALY, K. **View all News & Opinion Research reveals which animals perceive time the fastest**. ©2023 The British Ecological Society, 2022. Disponível em: [link](#) Acesso em: fev de 2023.

ISAACSSON M. Intermedialidade na criação cênica: ator e tecnologia. In: **VII Reunião Científica da ABRACE - Arte da cena: a pesquisa em diálogo com o mundo**. Belo Horizonte, 2013.

ISAACSSON, M. Poéticas tecnológicas: espaços virtuais e fricções sensoriais. In: **Congresso da ABRACE**. Campinas, SP: 2021. Anais do XI Congresso da ABRACE. Artes cênicas e direitos humanos em tempos de pandemia e pós-pandemia.

IZQUIERDO, Ivan. Vídeo (1:55:31') **Palestra com Ivan Izquierdo no Teatro da Univates - 14/05/2015**. Publicada pelo canal TV Univates: 2015. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago. 2023.

HARTH, J. et al. **'Who is this body?' – A qualitative user study on 'The Machine to be Another' as a virtual embodiment system.** Indo-Pacific Journal of Phenomenology, 20:1, 2020. DOI: 10.1080/20797222.2020.1857953.

HOORT, B. GUTERSTAM, A. EHRSSON, H. **Being Barbie: The Size of One's Own Body Determines the Perceived Size of the World.** 2011. PLoS ONE 6(5): e20195. doi: 10.1371/journal.pone.0020195

JAMES, Jemima; MCBURNEY, Simon. Vídeo (2:18'). **The Making of The Encounter part 3 | Imagination | Complicité.** Publicado pelo canal Complicite, 2016. Disponível em: [link](#) Acesso em: mai. 2021.

LEHMANN, Hans-Thies. **Motivos para desejar uma arte da não-compreensão.** Revista Urdimento. Florianópolis, SC, n.9, Abril 2008.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatropós-dramático.** São Paulo: CosacNaify, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

LEVINE, Michael. **Designer Michael Levine.** Site Complicité, c2022b. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago. 2023.

LUNDAHL & SEILT; SCANLAB PROJECTS. **Eternal Return.** Suécia. 2019.

MARTINS, Ana T. **Uma teoria para as formas e forças próprias da imaginação simbólica.** Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n. 40, p. 196-199, set./dez. 2017. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583201740.196-199>

MATURANA, H. R. & VARELA, F. G. **A árvore do conhecimento: as bases biológicas do conhecimento humano.** Campinas, SP: Workshopsy, 1995.

MATURANA, H. Vídeo (10:58) **Humberto Maturana no Selvagem ciclo 2019.** Publicado pelo canal SELVAGEM ciclo de estudos sobre a vida, 2019. Disponível em: [link](#) Acesso em: setembro de 2023.

MCBURNEY, Simon. Vídeo (13:33') **Simon McBurney on his theatre group, Complicite.** Publicado pelo canal The Guardian, 2010. Disponível em: [link](#) Acesso: ago. 2022.

MERLEAU-PONTY, M. (1992). **O visível e o invisível** (A. Gianotti, & A. Mora, Trad.). São Paulo: Perspectiva (Texto original publicado em 1964).

MILGRAM, Paul; KISHINO, Fumio. **A taxonomy of mixed reality: visual displays.** 1994.

MONTEIRO, M. **Um coração para dois: a relação mãe-bebê cardiopata.** Tese (doutorado) PUC, Rio de Janeiro, 2004.

NÓLIBOS, Paulina. APÊNDICE C - ENTREVISTA 3 - PAULINA NÓLIBOS: A HISTÓRIA DA TRIBO. IN: **Teatro em Revista: Análise dos Editoriais da Cavalou Louco, publicação da Tribo de Atadores Ói Nós Aqui Traveiz.** [Entrevista concedida a Júlio Kaczam]. TCC, p. 136. (graduação em Jornalismo) - DECOM, UFRGS, Porto Alegre, 2018.

MOSTAÇO, E.; TEIXEIRA GORSKI, F. **Tropicália: as manifestações ambientais de Hélio Oiticica e o Environmental Theatre de Richard Schechner**. DAPesquisa, Florianópolis, v. 4, n. 6, p. 170-175, 2018. DOI: 10.5965/1808312904062009170. Disponível em: [link](#). Acesso em: ago. 2021.

PAMUK, O. **A Mulher Ruiva**. Trad. Luciano Vieira Machado. 1º ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

PETKOVA, VALERIA. EHRSSON, H. **If I Were You: Perceptual Illusion of Body Swapping**. Suécia: 2008 <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0003832>

THOMPSON, E. vídeo (1:01:02'). **Waking, Dreaming, Being**. Publicado pelo canal Talks at Google, 2016. Disponível em: [link](#) Acesso em: dez. 2021

ROEL, Marte. **Entrevista 3 - Marte Roel**. [Entrevista concedida a Vanessa Corso Bressan]. Zurique, 16 abril 2022.

SEITL, Martina. **Entrevista 2 - Martina Seidl**. [Entrevista concedida a Vanessa Corso Bressan]. Virtual, 8 outubro 2021.

SERLING, R. In: **The Twilight Zone**. 1959. Disponível em: [link](#) Acesso em: Agosto de 2021.

SPEICHER et Al. What is Mixed Reality?. In **CHI Conference on Human Factors in CHI Computing Systems Proceedings (CHI 2019)** Scotland, UK.ACM, New York, NY, USA, 2019. Glasgow, p. 15. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300767>. Disponível em: [link](#) Acesso em: jul. 2022.

SOLDERA, N. **O processo de composição da cena a partir da noção de intermedialidade**. 189 p. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas), UFRGS, Porto Alegre, 2015.

SOLLIE, C. **Entrevista 4 - Christine Sollie**. [Entrevista concedida a Vanessa Corso Bressan]. Virtual, 29 outubro 2021.

VARELA, F., THOMPSON, E., ROSCH, E. **A mente incorporada: ciências cognitivas e experiência humana**. Porto Alegre: Artmed, 1992.

VARELA, F. Vídeo (20:58) **Francisco Varela on science, art and religion 1983**. Publicado pelo canal Dancetehtv, 2015. Disponível em: [link](#) Acesso em: ago 2023.

WACHELDER, H. **Synchronised Touch; a hybrid (syn)aesthetic composition in Eternal Return: How to choreograph (synchronised) touch?** 51 p. Dissertação (Dança teatro contemporânea e dramaturgia), Universidade de Utrecht, Utrecht, 2020.

WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual. In: **Imagem Máquina**. Parente, A (org). RJ, Editora 34, 1994.

WIŚNIEWSKI, T. **Complicite, Theatre and Aesthetics: From Scraps of Leather**. Londres: Palgrave Macmillan, 2016.

ZIMM, M. **ETERNAL RETURN: The Memor**. Suécia, 2020. ISBN: 978-91-519-1212-7.

ZUARDI, A; LOUREIRO, S. **Semiologia psiquiátrica**. Medicina, Ribeirão Preto, 29: 44-53, jan./mar. 1996.

Apêndice I - Entrevista com Martina Seidl

Quarta-feira, 17 de novembro de 2021, 9h00, falo de Tapejara - RS e me encontro via zoom, com Martina Seidl, de Estocolmo - SE, onde o relógio marca 13h00. Ela faz parte da dupla Lundalh & Seidl, conversamos sobre a criação de Eternal Return.

Vanessa: What were you interested in when you decided to create Eternal Return?

Martina: Actually, because we've been working for a long time with immersive art works in a way similar to *A Missing Room*, when people are guided around in the museum but they don't see any kind of images on the white goggles, we call them white goggles, where you see shadows and lights and it's mainly focused on the sensorial aspect of touch from a guide that you also have in *Eternal Return* and then three dimensional sound. So, kind of the format was already very familiar but **for many years we were actually rejecting working with VR, because by removing the vision you kind of start to implement your own kind of images in your head, it activates imagination in a different way.** And we thought that "oh maybe if we work with VR this kind of visual level will take over". But then we found ScanLAB Projects, the collaborators of *Eternal Return*. They are an architecture studio, based in London, they do 3D laser scanning and actually, when you do scanning it took leave out a lot of information, then is almost like dots at some point and a lot of darkness, so **we could work with absences in the visuals which was in a way, more in line with what we do. We work a lot with the absence of something, the absence of vision or how does the presence of a touch kind of merge into the absence of a touch. The way we work is extremely multi-layered, so it's not only one ID, but there's a lot of different ID, like one surface ID and then one middle and one below, sometimes they are all mixed up.** So, this is a kind of quite complex ID structure. **We've been working on Miro board,** because we are based in Stockholm and ScanLab are based in London, so we've been trying to communicate by Miro, and our boards are completely chaotic, all over the place. And I think that describes it a lot. It's also very intuitively driven, so we kind of work a lot by action and response, so we have an idea and we contact to communicate and then we get something back which is a bit different and then respond to that and then they respond to what we give them and then it goes like this [*gesto em fluxo com as mãos, como se fossem ondas se sobrepondo da direita para a esquerda e vice-versa*] a bit more. So, it's very important to be really close and

connected with your collaborators in that sense. One of the things we were looking at was, for example, an article I read, by the philosopher Thomas Metzinger and he wrote about an out-of-body experience, he used to have a lot of out-of-body experiences as a teenager. It is not written by him but they referred to him, and I think it might be called "Already living in a VR simulation" or it's something about reality and he's made a research and realized maybe that having an out-of-body experience is almost like, he describes an out-of-body experience as walking around in that inner model when it's a little inactive, so it's almost like walking around in a stage set at night and I thought that image was very beautiful, so that was an inspiration. That's very often like the underlying theme of something often existentially driven, so that's a lot of kind of thinking around death or in between death, in between life and death. When you experience Eternal Return you do really feel that you are almost in between realities, you have not kind fully arrived, it's almost like you feel like you are a material ghost in a non material world and we work a lot with the body sources, it's kind very important, I am a choreographer in the background and then Christer Landaul is a visual artist. So, we work a lot choreographically. How are you present in a space? How does your body feel? Because, we will always be a body in a space when we use VR and I think that was, such a simple fact, that always fascinating me and I take on my headset I am still a body in a physical room, as well as in the virtual room and how do the choreography of how these two are maybe conflicting or going harmony or, you know, the paradox. So we kind of charge the physical and the virtual together in that way, but of course there is another story to Eternal Return, as well. We were scanning, it emerged from a previous work that was created in 2008, called The Memory of W. T. Stead. It's a work that was taking place inside Steinway & Sounds Piano Workshop and it was about W. T. Stead, a journalist and an author. He died in the Titanic, but he had this precognitive sort of ability, so he always knew he would die on water and then he wrote a novel about himself doing that, and the reason why we found him interesting was every work with the pianist that worked with Bach, Cassie Yukawa-McBurney. Bach's work is quite mathematical, he has a lot of spiral and devajú, it's almost an architecture of time. So for her to play that piece will be very interesting, and in any way the pianist was a central sort of aspect to the work. We walked around actually, and we spoke to the people working on the piano and sounds. It's a recital place and also a place where you tune the piano and also sometimes create the pianos. We found it very

interesting to be in there, we almost saw the piano makers as makers of time. We were in the cellar and we recorded and then tuning the pianos, treating them like babies, it's a little bit like an art form almost. So, we asked the people there, in Steinway & Sounds, after 6 o'clock, after closing time, could be reopening it for this installation, where we put everything into the dark and then Cassie Yukawa-McBurney, which is the name of the pianist who is playing inside, so people kind of walked around in this building and they had headphones and sometimes he was in darkness and sometimes not and they listen to the piece in darkness, because the pianist wanted to find a new way of listening to her music. So, instead of being in a traditional piano recital, she loves to do that in a different way. So that was kind of the starting point, so what we did with Scanlab then, for the VR project, we went to scan, wanting to make that piece into Virtual Reality, so that's how it started, in a way. So, we also scan the pianist playing, Cassie Yukawa, for Eternal Return. And, that became, of course, very different in the virtual world... It really feels as if you architecturally really inside that space, also when you scan something of course, it has real sort of demands to it.

Vanessa: What motivates you to interrogate the participants' perception? Why combine technology?

Martina: We worked a lot with illusions, body illusions, so it started in 2008 actually. We have met a scientist called Henrik Ehrsson, he works at Karolinska Institutions, the hospital in Sweden. He investigates the sense of self in the body and he created an out-of-body experience which is not only visual, through VR headset but through sensory input. You actually feel you are located in a different place in space. So we've got very inspired, it made us kind of think of what is reality than? If humans are so easily manipulated without sensory perception, like, what is reality? The manipulation of the senses, like removing vision... it's almost like, you know like artist addition material, like, some work with form, sculpture, we also work with sound, but this is more like, the actual manipulation of body through the combination of different sensory input is part of the pallet, it is like clay, it is part of the experience, but only if it is relevant to what we want to kind of achieve in a particular moment. And it is never static, it always changes, I mean, perceptions are elusive and kind of changeable like emotions. It'll never be the same thing for everyone and it'll not work for

everyone either, I mean, when I did the out-of-body experience it didn't work on me actually, but he said that people that have a dance background, for some reason, it is much harder to do it.

Vanessa: And as the visitor is a part of the experience, how was the rehearsal process?

Martina: Yeah, very important actually. We worked together with dramaturgs and also with dancers, so it is a lot about trying on each other all the time, like: how does it really feel to do this? or how safe do you feel at this moment? The guys we work with, they are also part of the rehearsal, so you know: how can we use touch? We realized in Eternal Return that using touch didn't work so well, because the visitor didn't accept the hand as part of the virtual world, which we realized during the rehearsal, that didn't work. So, we were then inventing, we had like, something vibrating device here [wrist/pulso], which made the hand slightly vibrate and then suddenly, hand and virtual world were sewed more in that way. So, that made it work. But there is a different thing, when do you need a hand? I mean, this is always to be aware that people are different when they enter into the work, so sometimes we just feel that someone might need a bit more kind of touch than we have to break our rules of the choreography and maybe adapt to that, or some people might want to be on their own more.

Vanessa: How much freedom do the visitors have during the guided experience?

Martina: If you have an installation you are free to walk around anywhere and you are free to enter when you want and exist when you want, it's a more choreographed timeline, so, there is a structure, often quite complex, and you are free in a particular frame, for example. There is like a cluster of points inside experience and this is starred by a performer that's holding a tracker in reality and moves it, and then you might be asked like: "move in relationship to the cluster", you know, try to find a way together and then you kind of free during that frame or during that task. Then, the performer is also trained to respond. The performer actually stars when one part is going into the next, there is like a little clicker we have around the neck, "ok, so, now we are ready to go into the next section", so that is kind of a collaboration between performer and visitor a little bit, the timing of the structure. There's a voice in the headphones often, that kind of suggests different things. I would say I guess you are guided through a number of scenes, and in this scene there is kind of a focus,

for example. So, you are not totally free to do what you want. You're guided through that story. There are quite a lot of different spaces you kind of walk. What if you would walk through this wall? And then, you do it and then you there is another space in it. **There are places where there is a choice, you might not realize it as a visitor.** For example, inside a grade there are different objects connected to different memories and if you approach one object a different world would unfold, but if you approach another... but you might not kind of know how many worlds there are, how many options there are. It is kind of the end of the world itself. So, kind of a freedom with a particular structure.

Vanessa: I have noticed that the objects have wheels, why?

Martina: One illusion is you see a door inside your VR world and you hear that there is a piano player behind it, but you don't see the player. Then when you feel it [the real object as a wall], we roll it, so you can feel it. It is a 3D scan object and then we also vibrate the wall, so you kind of accept more as part of your virtual world. Then your brain kind of thinks "this is where space ends", but then, at one point you are kind of asked to kind of think of the points that you see as almost two different points in a galaxy and there's a lot of space in between it and now without hesitation walk through the wall. Without annoying, we would have wheeled away the wall and then suddenly you have this feeling of passing through a wall and then you see the pianist but you don't hear her anymore, and then you go back and forward in between the wall. When you don't see her you hear her, in *Eternal Return* you never get the full reality at once. It feels a little bit like physics almost, in that way, that you don't really belong in that world is almost like a bug. A bug in the system which you don't belong to, but also like being in between life and death, like: you sort of haven't left yet but you are not inviting in a different place yet, it is almost a pre-born sensation there. The actual points in the point could, made by Scanlab. There is a lot of clever background programming there which I don't fully understand but there are programming after Newtonian physics apparently.

Vanessa: What kind of absences and frictions interest you most?

Martina: I think that started maybe around 2009, we realized that when people were wearing the white head goggles, they don't see and together we have been trying on each other, so lets say, **you have goggles, but then you feel my hand and then my hand disappears**

and you have sound in your headphones that says: "I am still here" Then, where I am around you? Therefore, we called it a presence field. It's almost like the whole body around you becomes activated, also the back side, because we don't use our back side so often, we are very ocular, the eyes are in the front, so the back sort of becomes animalist side, so I think we discovered then, when there is a absence of touch we sort of activate almost the whole space around the person, so that was an interesting kind of absence and also, for example, in Eternal Return, we were scanning the workbench of the pianos and there is a hammer that you see in the virtual world but when you feel the workbench, you don't feel the hammer you just feel the negative space of the hammer in the workbench. So, it is also another kind of friction or another type of absence in that way.

Vanessa: How did you organize the spatial and temporal layers of the experience?

Martina: Well, working for a long time and then responding to what we have, so kind of the structure emerged... I mean, first we had a structure, but a lot of it happens in the following way. So, once we started working properly, we were "ok", "this goes", "this stays", "ok", "this is good", "oh! no, this is kind of happening overtime by a way of this responding to Scanlab sends us back a new build", "ok" ,"so, lets see: oh! wow! that triggers something new and there are kind of more responses to each other, and, of course, weekly meetings, where we would discuss what work was decent, how to continue and step... but mainly is down through experience, only by actually testing what we have, it was the only way to bring it forward, without the elements and then, we would have to find so different ways that didn't work on the way, the hand for example. How do we work with the guide in space if the hand touch doesn't work? So we have to be creative, "ok, put a vibrating device on their hand and then...", it is kind of combining the low-tech and the high-tech. And we also actually, something that you might not see is so, that we've used smell. So, in the end of Eternal Return, you finally sort of loses feeling of now belonging to the space, there is one part where you find like a sleeping body on a floor and than the voice ask you to kind of lie down inside it, so you kind of lie inside the scanned body and then you fall through the world model of the scan and then you fall down and then you kind of raise up again and then it looks like you are a planet. It has the eyes of the North Pole, actually 3D scanned, it feels like a different planet and than you suddenly arrive to a place and than we use kind of

the smell of the Ozone Layer, so we order the few smells and there is also a moment when you hold a real stromatolite, which is earlier in the structure. A stromatolite is very old and it's been actualizing their life because it contains cyanobacteria, which creates oxygen in our atmosphere. But that's a real stromatolite you actually feel the layers, so it's kind of in contrast to the 3D scan, which I made kind of recently, but then you actually feel this early photograph and then we add a smell of yozamin with earth, to kind of bring that. So, we also add smells to the experience, which I didn't mention.

Vanessa: Between the elements of the experience, which of them have you created? Which of them were previous to the process?

Martina: We use voice, so the voice is kind of like a guiding principle in the world and the voice is sort of the performer, so you kind of need the performer and the performer is represented as an abstracted almost kind of a guide in the work itself, and then it has a voice that guides you through it, it is like a guiding principle. Then, of course, we often work with authors, and we worked with Malin Zimm and she wrote like a sci-fi story around Eternal Return, which we have published and then people who are looking at the installation, they are reading the book and then kind of looking at it from the outside. So, that was very burnies*? so, the text is from the outside and maybe gives another layer to the experience. Then, of course, we have the sound, which we work a lot with 3D sound, that comes from different directions and it immerses you. We work a lot with sound and recording pianists. And of course, the visual and the scannings, scanning of real faces, which is great work from Scanlab. I think they are all interlinked, I wouldn't say that one element is sort of more important than the other, they kind of all sort of coexist. You would feel if one would miss, you would kind of "ãn". It wouldn't be as strong. I don't know which one I would take out first, I mean, it would be, at first, easier to take out the text for the Sci-Fi story, because they can work around in it zone, and maybe the object could be also taken out, the objects that you feel in the space and how they coexist in the virtual, but they are also importante, and they also make more beautiful to look at, so it is hard to say which material is more important.

Apêndice II - Entrevista com Christine Sollie

Sexta-feira, 29 de abril de 2022, 8h00, falo de Tapejara - RS e me encontro via zoom, com Christine Sollie, de Copenhagen - DK. Ela performa The Memor, uma das partes de Eternal Return.

Vanessa: I would like to start with you talking about how is your preparation for performing *The Memor*?

Christine: You mean on the day itself?

Vanessa: Yeah, on the day itself.

Christine: There is, actually, a technical preparation to do, so the technical set up. I always do a little practice to get into my body, but that is just at home, even though it is not super physical it is still important that I feel that I am presente in my body, to receive the input from all the different people and also the space and also the sound, and everything coming together to be like alert.

Vanessa: What are the difficulties of performing the experience?

Christine: Feeling that I have the responsibility to both, do the performance and the tech and the people that are coming in, so organizational while there is a lot coming together, because the volunteers are always somebody different, so there is not so much stability and they always had to be explained again the idea of them cuing also of the audience cuing or being on time and the audience often also come in or they don't know where it is, so I think the organization is not super smooth, so I felt a bit stress sometimes to get everybody in on time, because sometimes they wouldn't be there and then all of sudden they are there but they are late and then the other, time slot was a big think under pressure, so there was more about that and then of course it was also one after the other, so I think for this kind of work it's also important that there is enough breaks or, I would be curious to explore the potential of the work more spacially then time wise one after the other in the sense to invite more people in to attend the performance not to walk through, which is something, of course you can do, but I actually feel that is a different kind of performance and if I honer a performative space I don't just want people to enter with another energy because that is like

breaking the magic a bit. So, there was different things to, let's say: honor that space that could be rethought.

Vanessa: Are you usually alone when performing?

Christine: At least for me, there was always somebody for tech present. The days were longer but we will do only one like the morning and the other one will do the afternoon, so there was more balance.

Vanessa: So there is another person supporting the entrance of other people entering the experience, and I've noticed that a lot of people want to enter.

Christine: Yes and I think that it can be beautiful that people attend and watch the performer outside, not just walk through because they are not all the time already in the atmosphere of the performance, they just like walking as if they are walking in the supermarket, so it's a very different energy that they bring into the space. The other time in London, there was a barrier and it was on a different height on the stage, so nobody would go on the stage, which was more protected. But also, it was next to the backstage, so there were also a lot of people passing by for backstage reasons. Not that all of them is a problem it's just add on a certain atmosphere that I think should be really taking care of I often experience also people entered this experience and are not so used to it, and they come to a lot of deeper feelings because it's a strange experience as well, and sometimes people went to very deep emotional states or come out and really want to talk about it. I think there's a level of care that can be more protected than taken care of, even to organize a space where people can be after, because often people want to talk or get a bit of attention which is totally normal because it is special and I wish to be there longer but because of the short intervals between one and the other and for me with the stress also to work with the tech that had a lot of programs there was not so much time or space that I myself could give to them, it was more like one after the other and I think in experiences like that again, it's important not think just about the time but the space to be in.

Vanessa: When I was using the headphones I can't listen to the space around me and you use headphones too, can you keep it on during the whole experience?

Christine: So, I see the people around, the visitor. I see even if other people enter and then I see on the screen what the visitor sees and I hear the soundscape, I need to hear the sound scape because there are cues or certain sentences where I need to do something so I need to listen also to the sound. Sometimes I just have one ear on and one off, like slightly off, to be also present here, like in this world.

Vanessa: There is an expression that I think Martina has used, that's a bifurcated self. I think it passes by your experience, like you are bifurcated.

Christine: I never heard about it.

Vanessa: Do you have freedom to improvise within the structure?

Christine: I feel so, yeah, for example for me to work better to be really immersed myself and guiding myself when I'm entering on my body and when I don't just do the stick like that (shows a fast and tiny shaking movement) but really like take all my body with, so when I'm basically allowing the spatially of one movement becoming part of a bigger space and not just one movement as a tiny little thing. Which is also what I feel that a virtual reality is about, you enter the space and the space continues, so in a way my movement, you could think that I move like that and it stops here, but this is also what we work with a lot in dance, I move like that but it doesn't stop, basically the movement continues, you don't always see it, but the energy of the movement continues, so the movement doesn't stop at the fingertips or doesn't stop in the end of your body. That is what I find fascinating as a dancer in virtual reality, you basically are supported to animate the space that is maybe physically not charged because your body is not there, but the energy of the movement or the energy in which you occupy a space or a body, there is like resonating further, reverberating further in the space and for me to be well prepared and to feel what makes more sense is really to be present in that, to not just do the mechanical actions, the cues, but really like, bring the space alive and meet a body that is alive in that space too, allow the resonance of each person as well.

Vanessa: I would like to ask you to what extent do you consider yourself as a creator or not inside the structure? And maybe this is like one point about it.

Christine: In this part, I don't consider myself as a creator of the piece. I consider myself as a creator of the moment. So I got the instructions, a set of cues. But if it's like a call sometimes in the arts, an interpreter, so you don't just prosecute certain roles or tasks, it's really how you bring yourself into it. So in that sense, yes, I see myself as a creator, but I would say creator of the moment because I didn't I was not part of the grading process in that performance. Um, I do I'm interested to, from my experience as creator of the moment of those, all those moments, I am interested to contribute to a different way to or to reimagine that performance in another more spacious set up, as I told before, like to use more the space and to allow more people in rather than a time like and yeah, so many performances one after the other basically.

Vanessa: And do you usually share your perception with Christer and Martina, is there this moment when you revise the experience together?

Christine: So now after this talk we will have a talk. We didn't talk because both were busy. The other time, I was more in contact with the dramaturg, Rachel and also, when I was in Denmark for another of the projects, we were talking about it as well and how to relate to it. Matthew was the first time that we met before it was another person, but he stepped out of that company and it's gonna look okay. So it's been quite scattered. That's also why I feel, um, um, yeah, I feel there's more potential to deepen it, but that means also more dedication to that project and I don't know if they want that because they obviously already into newer stuff also, and I know they want to sell it more, but still, I don't know how much they are dedicated to rethink that and the eternal return. Yeah. That's also one of the practical things and one of the feedback of one of the curators was, Oh, we only want new things. And as this performance was basically created before COVID and then there was a gap of COVID which yeah, made it impossible to play it then. And now it's an old work. Yeah.

Vanessa: Yeah and I imagine that the time between the experience of one visitor and another could be like, chosen because of these. The other experience that I'm analyzing, the artists had something about this that they had to make in just 8 minutes for each pair of people because the museum needed that. A lot of people passed by the experience. So I imagine that there are these kinds of things to handle. But one feeling that I have experienced in the machine to be another was exactly that, that I would like more time to

enter even deeper in the experience... **Have you ever been surprised by the behavior of visitors?**

Christine: I think one time and I think you saw it as well. Um, there was one woman who I forgot the name now, but they made another virtually, or they are in virtual reality. They made the piece at home. We are home. We are at home. Something like that. And I also sat the day before so I talked with them about it and also about the memory. And they came the day after. So there was already a connection of uh, let's see, some kind of knowing what's going on. Our friendship is a, is a big word, but an accountability. So there was a certain trust, which is something I think is important in this kind of context that people always need that. Sometimes this feedback was there, like they need a little bit of time to build up trust because they can't see and then they need to feel trust in me. And yeah, and then she actually at one point when, when she was at the cup, no, um, the light, the lamp which she would, she didn't even go up there somehow and I don't, I never checked actually if it was feasible, but she felt drawn to go down to hear your grief that was there and she said after that she really wanted to smell it, to have dinner, her mouth, to like, completely absorb that object. But she didn't. I thought that was the only person that, like she sometimes, really stepped out of the dramaturgy or choreography to the set. Um, and then yes, I was surprised because also the fact broke down on that moment, which I was wondering like, oh, did she go down too much and is she not feasible anymore for directors or whatever. But um, yeah, I think she, in this soundscape, you're quite well guided to do this and, and that and that some people would like it more.

Vanessa: I think I remember this time, you are trying to call her attention into the moment with the lamp again.

Christine: Was buzzing in to see it's an interesting thing once people are actually feeling very at ease and comfortable to explore how much you let them free, because **this world, the virtual realities, opens up a huge space that is not here and it's here at the same time. And how do you guide them in that? Like how much do I pull them back to be on track and what is the track then?**

Vanessa: Yeah, and you have to know a lot about the virtual space too, I imagine that you have to know the borders of it to guide people inside of it. My sensation when I was using

the, the, the VR was that the space turns bigger, really, really bigger than the physical space was. And we walk a lot around, we move a lot around the space and it gave me the sensation that I was in a known boundary space. So I think because of the images like the different levels of the objects inside the VR, because there is a fan really high in the virtual space, in the beginning of the experience I can see the fan. **Another example that you want to talk about that surprised you?**

Christine: I think what was nice and exciting a bit for me to do was with a child. There was only one time that it was a girl and I was really curious to see how she would react. She didn't understand English. That was. That all went well. Um, I think generally what is super interesting for me is all these different bodies and how I feel. I feel we are basically human beings stepping in with all their tensions or with all their freedom in their body, or just the fact of helping somebody to stand up, which I had like thousands of people passing through. Then sometimes you think, Oh, this body is going to be heavy, but it was actually super light. And, um, resilient to step up and the other way around. So for me, it's actually, um, I don't know if it's really an answer to this, but that's for me, a fascinating experience as a performer myself through flow and such all those bodies to see how they move through space and how they react, how they embody their curiosity, basically, how they translate it into movement or not, somewhere like completely static. And I was saying, oh, are they interested in it or enjoying it or whatever? And then if they would come out, they would be like, Oh, amazing, amazing, it's very fascinating how people react.

Vanessa: It sounds like another way to connect with people that isn't talking and isn't based on the experiences because as you said about the bodies and why do we imagine or what we expected about a particular body and a specific body that doesn't correspond with what we see.

Christine: Yeah, totally, totally. And also, I think in COVID, it's extra special because we haven't been in close proximity so much and now it's all a bit more of a question and there's a bit more of a layer of fear in between. So I've been talking with people about it here in Brussels and they're also in performance and they say like or even teachers and they say even for students in a safe space to enter the space, they see that it's been more difficult for them to just dare to do to step in, to do, to show up, to do something. Um, so the fact that

we've been enclosed and stopped, I think it's also important to consider that there's this little extra layer of consciousness rather than fear, maybe consciousness.

Vanessa: Yeah, yeah. And I think the touch, the approach with the touch is really special too. And we were like for a long time without this kind of connection, or at least this kind of connection just with some close people.

Christine: Yeah, which I think in this performance is very, very important and it's an important value. And also as a quality next to virtual reality because it brings to humans the warmth and the care, something okay still and some things like pleasing, like quieting down when the space goes too much up we lose our ground we lose our root splitter. So I think some were really like searching for more touch. For example, somewhere like yoga or the woodland, but it's also interesting to see that it is something that people know. It's enlarging the space of potential and possibility, but it goes through the head a lot, and the bodies, we're seeing the body as well and it's interesting to see how people relate to what steps they make to feel confident.

Vanessa: I think for me the touch was what connected both worlds, the virtual and the physical world. And I don't know if I could have passed by the experience without the touch, without you guiding me because it's, it's an, as I said, bigger than what I expect or bigger than what I was seen in the virtual world when I entered the performance. I don't know if I would be so comfortable exploring the whole space if I didn't know that there was another person there with me.

Christine: Of course. Yeah.

Vanessa: The last question, Christine. **How is it for you after performing?**

Christine: I actually, um, my first urge was to be on nature, actually to be like, um, in physical life, nourishing environments, because I feel in a way, the virtual reality has a lot of potential, but it really goes through the brain a lot, and it's an invitation to stay with in the body. Um, it took some time, because it was of course quite demanding and I was quite tired. That's also because of the rhythm of oh like what was it, 15 persons a day or something like that. When we perform sessions of 20 minutes or 25 minutes, it's just incomparable with a regular job. It's just so different. You have to be like, super present and so. I had the need to sleep a lot

just to rest, to be in nature. That's the most important thing. And to move through space. Yeah, I suppose. I say, goes through the, through this, like the, the frontal brain. Um, a lot, which makes you like more from the, more like the nervous system is like full on but, and for many reasons for the take for the, like the whole set up that was demanding and um, but also the nature of the work is like more through the brain. So I really need to come back to the body, rest a lot and be in nature a lot, and then start to obviously move again or dance again. There's something about resting to digest everything. Yeah. You know.

Vanessa: And there is another thing that you would like to say because for me it's, it was all what I organize and I feel happy with the things you share.

Christine: Okay, it's great. I'm actually curious to hear how you think about it now after having seen other work and talk to other people. How is it for you?

Vanessa: As a visitor well, after all, I imagine that for the performer it was a lot. And I confirm these days thought that I have and I'm really I'm struggle with the idea this idea that the people that are working with me as as guiding as a guide or as the performer of the experience could feel as a creator of that, too. So I was thinking about how I could do it or how, I could find a way for it. Maybe more moments with impro.

Christine: Yeah.

Vanessa: For me as a visitor the three times I was passing by the experience, it was different. And I paid attention to different things. The second time I think was the longer I had the sensation of having a lot of things to recognise, to the brain process, to the body, because there is our touch and there is the sound and there is the image. So I remember that my sensation after passed by the second time was it's a lot, it's really a lot. So and then I wanted more time to pay attention because sometimes I think we were like so connected by the touch and I just missed a sound structure. So I was oh my gosh, I, I, I, I lost it. I missed it. So, when I thought about it, I like, missed the touch. So sometimes I was like this is the experience. But then the third time we did it, I just like follow the flow of my body, where I'm going, just follow it like, oh, I'm paying attention to it and I, I tried to not control

Christine: The flow.

Vanessa: Maybe if it were a bit slower, I could like enjoy it more, the whole part, the different parts. Because there were a part there were a moment that happened just in the second time of the experience, I thought that was the the moment when the voice said to me that I'm try to pass by the the virtual piano and recognise that I could enter them and I was like, oh, I want to to be here for longer, because that was so new. It was a sensation, really new as the sensation in the door. When we cross the door, it's it's like a moment. It's like a moment of it that I would like to keep, I don't know. And I think there is a a lot of these moments in the experience because in the different objects, there is this kind of magic. I think even in our first contact. I think it's one of the first things we do when we are in the experience, I already knew that you will be a point cloud in the virtual space because I've read about it before, but I didn't imagine the sensation of our encounter. It could happen because the virtual and the real world mix together and I think the gloves gives a totally different sensation to the part because I can't feel your skin. I know that it's a hand, but there is no texture of a hand. So this tiny moment made our contact different and I think the pressure you do when our hands match was so special and gave me the security I think I needed, because it was like a strong presence. I think I felt okay there is a person here to support me in this whole new experience. Maybe because it passed me strength.

Christine: Yeah. Feel free to share it with us. It's very interesting as I didn't have so much time to really talk things through with people that experience it. And you experienced it three times. I'm very open to reading and to tell you my feedback if you want to.

Vanessa: Of course, of course. I hope you could like enjoy it in that way too.

Christine: And already here you know, for me it makes complete sense. For me, it's close to what I said actually, from the touch. Yeah, I truly believe that touch is really important. Not just being guided by the voice.

Vanessa: Sometimes I think I like disconnected at all of the voice. I think I paid more attention in the voice, like in the moment of the door, when Martina says "give two steps back and then go and cross the door", but there was another moment that I was totally disconnected from it and just feeling our touch.

Christine: Yeah, yeah. It makes sense. So I'm really happy with our talk. And after it I will listen again and, and I'll use your lines in the text of the dissertation. But I will make the reference and I'll send you to, I could send you by email and then you can read and see if it's okay for you.

Christine: Okay. It's more of I'm more interested basically to to hear how you process and how you think and take it. But I trust I trust what you do with it.

Vanessa: Okay. So thanks a lot for space. Thank you for the experience too, for our meeting.

Christine: Thank you for your understanding. Take good care of Vanessa.

Vanessa: You too. All the best.

Apêndice III - Entrevista com Marte Roel

Sexta-feira, 16 de abril de 2022, meio da tarde, estou sentada sobre as madeiras de um cais, junto de Marte Roel. Ele integra o coletivo BeAnotherLab, conversaremos sobre a criação de The Machine to be Another, A máquina de ser outro.

Trecho I - Usuário

Vanessa: You call the people that pass by the experience users or visitors, is there an explanation for it?

Marte: Are you asking me as me or as the collective? Because I don't think we have a very standardized way.

Vanessa: Okay, so I'm asking you as you...

Marte: I think that the idea of a user has a very, I don't know, commercial context or something. And it's more about the service at all. I think what we do is beyond that. And also it gives them a different level of agency from the participants when they're only using versus when they are participating. And the creation and everything. So I like to use participants.

Vanessa: Okay. I see it. In the VR field, there are a lot of games developed for users.

Marte: And also I do think it implies something more passive, you know? Okay, you are using something that is sort of rounded. Is that the experience has been predefined and even though there is of course that previous design process, there is always space for variation depending on how the participant. Yeah. Actively involved in the conference. Well, I think it's also giving more agency too.

Trecho II - Risco

Vanessa: How is the contact with different participants?

Marte: Like all the levels of contact? Because there is a first level of contact, which is the introduction. Trying to make them feel safe, which works in better or worse ways. Like, again, it's very individual, some people are paying more attention to this and others it

depends, so there is this first part that it often involves consent, so they feel comfortable with them, for example, being touched and that they know what they will go through to a certain degree. I mean, there's also this part that you cannot reveal everything now because it loses a bit of the magic. And this is very context dependent and you know, the fear feels like whether it's an art or as I was saying, if it's more therapy, the person you're dealing with, like you're maybe in settings where everyone is expecting touch and this is all implicitly stated and context where people are really not used to it, not expecting it and then you have to be more mindful about this. So there is this first point of contact which is introducing the thing and making sure they feel comfortable, telling them that it's okay if they don't and they can just be moving. And then there is the second part, which is the actual touch. And this is for me very interesting because it is quite theatrical in the sense that it's not mechanical at all, there is a technical aspect of it, of course, but you need a certain I think in my opinion, this is of course debatable, it may not have been studied, but I think the more you embody the gestures that you are doing and not just mechanically replicating, when there is an emotional intention to them, this is conveyed in touch. You can hear it, you can feel this intention with the way you are touched and that's the other part, that I think it matters. I mean, there's both the mechanical like you have to be very synchronous very much in time, be mindful of that because it's super crucial and then there is the other part that you should lose that touch with a certain intention. And this intention, I think, might even sometimes cross certain boundaries of intimacy that are not usually crossed with a stranger, that would touch you in a certain way. Because, I don't know, in the video, you're observing how your partner is holding your hands emotionally and with care and you want to do the same movements and this, yeah, often crosses maybe a boundary, but usually it's taken quite a way. And it's also an important part of the experience to be able to cross this boundary into a vulnerable space, because otherwise it remains in the purely, I don't know, sensory interest and it doesn't pose this emotional affective boundary, which I think is quite important.

Vanessa: How about the risks? Do you think there are risks in this relationship with people that you don't know before?

Marte: I mean, there is always a risk, but I think so far from experience, we haven't had any major risk. **You become sensitive...** the idea, the hope, is that we would do this with enough quality of the space of the setting, that we would have enough time to make sure we create this safe space. But in practice, this is not true. **You know, festivals, museums, cultural spaces want to have as many people as possible in the shortest amount of time. This is an economic problem then, and this really limits the capacity to be mindful with everyone.** But to a certain degree, you develop this capacity to say, okay, this person, we have to be extra careful and you just are sensitive to these things and maybe you think, okay, to this person, maybe I will not do it in this way or the other way. But there is, of course, always a risk, somebody might feel uncomfortable or emotional and so on. But, so far it's been mostly positive. And even if it's vulnerable and emotional, it's positive. And most people, if you ask people that feel uncomfortable do say, I've had a few times where people tell me, like, I don't feel comfortable with this or that. And then we just don't do it. So most of it I mean, this is a really super small percentage of what happens. Most people are okay with it. But again, if you saw this in an art space, maybe it's different than showing it in a clinical space.

Vanessa: And how about the spaces that you are showing it, they are usually museums? I think you try with communities because I've seen it on your website.

Marte: Mostly it's cultural settings so museums or festivals. But also sometimes there are settings with communities, clinical communities.

Vanessa: And do you think there is a big difference between the public that you encountered in the museums and the public of the community?

Marte: Oh, sorry, I don't know. I mean, yes, of course. But also I think not so much in this idea of boundaries and I mean, it depends, again, like if you're working with a very traumatized community it would be different. But I would even say that often the communities are more easygoing about these things. So, yeah, I don't know. I don't have an answer. Every receptiveness is different. And even every culture I've realized, like, for example, I feel that in Latin America it's much more useful that people are touched, it's a part of the culture, but here in Switzerland it's not. I realized and it took me a while and I feel like it was a learning curve to learn that you don't touch people. Like even in everyday social context, you don't. I'm used to touching people just to comfort them or saying hello

and things, but here it's very impersonal. No, you don't even shake hands to say hello. It does make a difference. I feel generally that there is a different spatial boundary between bodies here, that there is not in other places.

Vanessa: I saw it. I'm trying to compare my experience in Portugal with the experience that I have in Brazil. But yes, I saw the difference.

Marte: I used to be very touchy with my friends and here it's really you crossing a boundary that might be problematic and might send mixed messages and this is not part of the culture here. Mixed messages are not so easy. And where I've come from, a place where everything is a bit more mixed. It's more liquid.

Trecho III - A experiência

Vanessa: Why create this experience?

Marte: In principle, initially we had this thought of creating A Machine to be Another, a system that would allow you to see from somebody else's eyes and therefore better understand another's perspective. It was really empathic, our very naive idea of empathy and how it would not only help you connect with others and understand them, but you would better understand yourself as another, as one more of a collective of subjectivities. So this was the initiative for us, and of course this was a very ambitious mind. It was very beautiful because we had a lot of motivation because the idea was so, so beautiful. And, you know, also we wanted to really have something more revolutionary and that the form in which we work also reflected the concept with which we work. But this was very difficult. A lot of the work that we're doing now, I must say, I mean, it has some meaning, some of it more some of it less, but a lot of it is also a matter of sustainability that we continue to do the work that we do, the research that we do that we have enough funds to sustain people to putting so much of their time. We're investing in things that are more meaningful, perhaps to communities that have less resources to do the work that we do here for example. So right now a lot of people's resource of sustainability is like this autonomous work. I think a big part of this is. For me, listening to the distinction of the self and the other, we are not the same but we are not so different, we are all connected, like we're literally connected. This is a way to convey this with magic somehow, because you can explain this

and you can talk about it, you could talk about the self, but we don't really know what constitutes it. I think most of all seem to have realized that it's not so much A machine to be another. But a machine to be us. You are not fully the other, but they're not full of yourself. You are sort of somewhere in between in this space, between the self and the other. That I would call, poetically, the relationship. You are embodying this relationship that is between the set and the other. Sometimes the relationship is very smooth and work, sometimes it is more fancy. Anyway, beyond the relationship, I think there is this space that is in between. It's not for me fully that I feel that I was in your body, but I didn't feel so much that I was in my own body either. I was somewhere in between. This reflect a bit of your experience?

Vanessa: I really think so, because when we finished, my body was really active, you know. Consciousness of my whole body was activated in different ways. I think because we had to pay attention and move slowly, I think, this ripped apart this daily routine.

Marte: I think so. I actually do think so. *It automatically brings you to a different awareness of your body. And these are the things that were not planned in advance and only certain things that we discovered in the process. The Machine to be Another was not intended to be moving slowly. The ideas, they're emerging in the process and there emerging in the iteration, in the dialog and exchange so it will never be finished. We change the system, the color, the methodology.* What becomes meaningful like what you said, No no I needed more time in the mirror. And I think because you are someone that cares about this experience and is paying attention, that is studying it, this is very meaningful because you're looking from the outside, I'm inside, I sometimes don't see it.

Parte IX - Sobre ser criador

Vanessa: You're designing the experience and is it different from composing?

Marte: I think it is different than composing and I don't even know if we are designing the experience or the methodology. I would say we design a methodology and the experience is the participant part. Of course this methodology that is designed is also flexible. *It can be adapted from different settings, but I think this is what we design and then the experience is created in space. It depends on so many factors that we cannot ever quantify. So it's not, we cannot design an experience.* This is not possible, I think and it's also important to say that

it's not only about this space, but about how it's around that. So it's not only about the virtual reality content, but how this is a company. And in the same way that you could use a methodology for empathy, you could use it for persuasion. And it depends on how you accompany it, how you reframe it and so on. So in that sense, it's a bit more complex than just narrating the name, what it evokes and how it accompanies. But how do I see myself? I mean, I see myself in every kind of, in every setting we do everything. So sometimes I see myself as a administrator, managing the emails and making sure that the humans are responding, that we don't forget something, that we have enough people to go to the next event, that is sustainable enough, than we can continue doing our work, that the people that are working on it will not have to work too much. What are taken care of at the minimum is way possible at least. And this is a big part of the work. And in the creative part I think where I feel that I have more space to create now is more like when designing scientific studies, like it's more creative. I can think of new ways to try or test a hypothesis. I create my own narratives or content that I do, I like to see. I know, as I said, I was doing this first person essay of myself, of my life, and it's to be shared with people that want to live it. Mostly my loved ones, but also if I want to ever come back to my current life, I want to travel back in time to a certain time in my life. And how I narrated myself? So I don't know. I mean, I see myself differently, I put on different dresses every day and every moment and, and I need to vary. I think that quantification is really not enough for the type of questions I'm interested in. Quantification is not going to answer a lot of it. And I have to realize that in this artistic research that is showing our work, talking to people, observing, and it's very qualitatively, very experiential, you are in there with your own biases, with your own experiences, getting charged by the emotions of others and so on. I've gained more insights there than in science. What I did in science was to confirm the intuitions that I already have. I didn't discover anything. No, it was more like legitimizing something that I already want in a way that is not legitimate in our society, if that makes sense.

Apêndice IX - Entrevista com Phillippe Bertrand

Sexta-feira, 8 de outubro de 2021, 15h30, falo de Tapejara - RS e me encontro via meet, com Phillippe Bertrand, de São Paulo - SP. Ele integra o coletivo BeAnotherLab, conversaremos sobre a criação de The Machine to be Another, A máquina de ser outro.

Vanessa: Podemos começar falando sobre o seu histórico profissional e encontro com as pessoas do coletivo?

Phillippe: Meu nome é Phillippe. Minha carreira é interdisciplinar, ela teve algumas transições. Eu comecei me formando em comunicação social, com foco em propaganda e marketing, trabalhei uns 15 anos nessa área.. Me especializei em estratégia e criação, sobretudo de projetos integrando tecnologias digitais com comunicação “de massa” da época, que era TV. Hoje em dia, internet é comunicação de massa, na época não. Mas eu fui um dos pioneiros, um dos primeiros a atuar nessa área de integração de TV com tecnologias digitais e mídias sociais e arte e tecnologia. Em 2011, decidi fazer uma transição e fui fazer um mestrado em artes digitais em Barcelona. Onde é, digamos assim, 30-40% arte e 60-70% programação, você aprende de diversas linguagens de eletrônica a diversas linguagens de programação. Como projeto, eu desenvolvi o protótipo, a primeira versão, da The Machine to be Another, na época chamada “La Máquina de ser otro”, em espanhol. Foi o primeiro protótipo que eu fiz, em parceria com outros dois colegas, um já tinha se formado no mesmo mestrado que eu, o Daniel Gonzalez, que era artista no âmbito digital, de tecnologias digitais e outro, que teve uma colaboração principalmente no começo, ele era formado, tinha feito um mestrado na mesma faculdade, eu não lembro o nome, mas era ciências cognitiva e mídias, então era mesclado a parte de ciência com a parte de mídias digitais. **A ideia veio, na verdade, de uma coisa que não tem nada haver com tecnologia, a ideia veio de uma necessidade de apresentar soluções, inspirar as pessoas através da arte.** Foi o pensamento: o que poderíamos propor, desenvolver ou sugerir pras pessoas que pudesse ter um resultado de alto impacto no mundo. Alto impacto, digamos “por um mundo melhor”, como a gente conseguiria transformar esse mundo de uma maneira radical, exponencialmente... (vento) O que poderíamos fazer nesse sentido? Eu convido você a imaginar (vento) se, todos os 7 bilhões de pessoas do planeta, resolvessem gastar um pouco de tempo todos os dias para se colocar na pele do outro, dos outros, que tipo de mundo a

gente estaria construindo? Se você quando fosse comprar pão e as pessoas que você encontrassem na rua ou no trânsito, você tenta entender o que tá acontecendo, ou os chefes, os líderes governamentais, os líderes empresariais, se as pessoas realmente praticassem realmente praticar se colocar na pele do outro, entender o que tá acontecendo com o outro, para repensar suas próprias ações. E aí o pensamento foi esse, que se isso acontecesse provavelmente a gente teria uma revolução no âmbito global radical, do ponto de vista de como as pessoas se relacionam, de como a igualdade poderia ser objetivada, de como se respeita o meio ambiente, em relação a várias questões, a partir de uma transformação interna de cada um, se fosse em larga escala. Trabalhando em cima dessa ideia, por acaso, me deparei com um livro de neurociência do Miguel Nicolelis e nesse livro ele menciona um estudo, feito em Estocolmo, de um experimento de realidade virtual que fazia as pessoas se sentirem no corpo de outro. Não tinha nenhuma discussão sobre empatia nessa época, mas era exatamente a ideia que eu estava concebendo, de você se colocar no lugar do outro. Então veio a ideia, e se recriássemos esse experimento da neurociência, na garagem, usando baixa tecnologia? Na época não existia óculos de realidade virtual acessível, foi antes do lançamento da primeira versão do oculus Rift, que revolucionou a questão da realidade virtual, democratizando a RV, mas um headset usado nesses laboratórios custava em média 20, 30 mil euros, precisava de super computadores, câmeras de alta velocidade para fazer tracking, dois engenheiros para operar o sistema, uma coisa completamente inacessível, completamente inalcançável de você conceber isso em larga escala. Então a gente começou a utilizar headsets que eram usados para drones, com câmeras analógicas, câmeras pequenininhas com transmissão por rádio frequência, é o que a gente chama de do-it-yourself neuroscience. Começamos a estudar tudo o que existia de estudos sobre isso e recriar esses conceitos, essas manipulações na garagem, e assim nasceu A máquina de ser outro, que na verdade, é um software, é hardware, mas é, principalmente, um conjunto de protocolos. Essa questão funciona da seguinte maneira. **Há um conceito chamado embodiment ou body ownership illusion, é você sentir uma ilusão de que você se sente num outro corpo, o conceito nasceu em 98, era voltado ao experimento da mão de borracha, onde você escondia a mão debaixo da mesa, em cima da mesa tinha um mão de borracha, o experimentador, o cientista, passava um pincel tocando sua mão de borracha e ao mesmo tempo tocando sua mão real que você não via, em algum momento ele te**

atacava com um garfo. Há uma outra versão em que você mexia o dedo e a mão de borracha mexia o dedo em sincronia, então a combinação visuo-tátil ou visuo-motora, criava uma ilusão sensorial de que aquela mão era sua, mesmo que ela parecesse de borracha, mesmo que fosse de cor violeta, se ela fosse completamente diferente do seu corpo, inclusive, a pessoa reagia com uma resposta fisiológica à ameaça a essa mão. Posteriormente se observou também, que fazer esse experimento com a mão de borracha, com uma mão de pele preta, reduzia o preconceito medido implicitamente, implicit association test, é um teste de associação-dissociativo, que analisa a velocidade que você consegue conectar conceitos positivos à um grupo e/ou conceitos negativos a esse grupo e à um grupo antagônico. Então, o método de mensuração é implícito, o preconceito às vezes é consciente, às vezes não é, é um preconceito que pode ser não-inconsciente. Que acontecesse com pessoas com valores igualitários, que acreditam na igualdade, que acreditam na diversidade, que militam por isso, mas que tem codificado dentro da sua cabeça, desde os 6 anos de idade mais ou menos, uma separação, um medo, um estereótipo, com relação a quem tem pele escura, quem é de outra classe social, quem é de outra religião ou de outro país, de outro gênero, x y, x, a subjetividade dentro dos grupos é muito grande e pode se dividir entre grupos muito facilmente, então, tinha-se observado isso também. O que foi feito em 2006 - 2008, foi criar essa ilusão perceptiva do corpo inteiro, usando a realidade virtual e vídeo e a gente recriou isso na garagem, mas com um conceito muito mais artístico, então além de você se ver no corpo da outra pessoa, você escutava uma narrativa pessoal dessa outra pessoa, você interagia com objetos da vida daquela outra pessoa, uma foto da família dela, uma flor que lembrava o falecimento de um pai... alguma história pessoal que essa pessoa contava e você se via dentro desse corpo. No final da experiência, se abre uma cortina e você se depara com essa outra pessoa e na verdade o que você vê é você se deparando consigo mesmo, mas desde a perspectiva de outra pessoa e você pode dar a mão pra você mesmo sendo outra pessoa. É muito difícil de explicar, eu posso passar horas, mostrar 30 vídeos e as pessoas vão falar aaaah, eu acho que entendi, mas na hora que você prova a experiência é que cai a ficha. Quando eu li sobre isso, inclusive, eu falei não, não acredito que você se sente no corpo de outra pessoa, acho que deve ser impactante, mas não vou me sentir no corpo de outra pessoa. Então na hora que você prova, é muito confusa a percepção que você tem. Isso foi em 2012, em 2012 eu me

formei no mestrado, em 2013 a gente começou uma residência artística próxima a Barcelona, onde a gente levava esse sistema pra comunidade e mostrava pra diversas pessoas que frequentavam esse centro de arte e cultura. A gente também propunha, “você gostaria de compartilhar uma história, você gostaria de criar uma situação?” Então veio uma mãe, que quis propor de se conectar com a filha adolescente, elas trocaram de corpo, uma se colocar no corpo da outra; tinha um grupo de dançarinos com deficiências físicas que faziam dança integrativa, então eles lidavam com as limitações de estar em cadeiras de rodas ou de ter poliomielite, então eles queriam fazer as duas coisas, por um lado dançar podendo se expressar da maneira que eles gostariam e por outro lado, apresentar pras pessoas a perspectiva de alguém em cadeira de rodas e nessa narrativa específica, porque que algumas pessoas de cadeira de rodas parecem de mal roxo, parecem que tão mal humoradas, mas assim, que tem um acumulado de desrespeito tão grande, que vai se somando, uma falta de compreensão das dificuldades que ela tem, essa era a história dela, mas era realmente se colocar na pele dessa senhora. E diversas outras questões, se ver na pele de um refugiado, de um imigrante, depois a gente fez coisas de você se ver na pele de um transgênero, por exemplo, você se via na pele de uma mulher transgênero e a narrativa dela não era sobre ser transgênero, era sobre se apaixonar, sobre a primeira vez que ela se apaixonou na vida. Então é uma história com a gente se conecta, é alguém que se apaixonou, a gente consegue se emocionar, a gente consegue se sentir na pele dela se apaixonando por uma pessoa, até o momento em que ela conta, que ela teve uma transição de gênero, e aí você fala assim, puxa, mas eu senti, eu compreendi de certa maneira o que é se apaixonar dentro dessa perspectiva, e essa pessoa tão diferente de mim, na verdade tem muita coisa parecida comigo. E esse era o objetivo, o objetivo era realmente criar essa conexão humana e essa sensação de que somos um mundo só, estamos todos no mesmo barco.

Vanessa: E então vocês decidem fundar o BeAnotherLab e trabalhar em modo interdisciplinar, qual o interesse nesse modo de trabalho?

Philippe: O modo interdisciplinar é intrínseco a ideia, no caso, a ideia, ao projeto, a realização, a tudo, porque é um projeto que nasceu como um projeto artístico que era uma recriação de experimento de neurociência, misturado com um processo de resolução de

conflitos, de ativismo e de trabalho com comunidade, então já era uma uma mistura de disciplinas desde o início. Foi interessante que a gente trabalhou durante uns dois anos nesse formato, e assim, posso dizer com segurança, que nós fomos, do ponto de vista de realização como artistas, um grandíssimo fracasso. Apresentamos em diversas convocatórias, festivais no mundo inteiro e ninguém jamais aceitou a gente. Ninguém jamais considerou a gente para fazer absolutamente nada, então fizemos uma residência artística, que durou quatro meses, que foi maravilhosa, participamos de alguns Racatons, ganhamos um prêmio de inovação em um Racaton do MYT, mas do ponto de vista artístico não tinha decolado. Em 2014 já éramos uns 5 mais ou menos, cada um iria se mudar pra um canto do mundo de novo, um ia se mudar pra Bel Feche, outro ia se mudar pra França, eu ia me voltar pro Brasil, a gente ia se separar e a gente tentou uma última convocatória, para uma residência artísticas na Alemanha porque, sei lá, putz, vou acabar voltando a trabalhar com propaganda, esse monte de equipamento que a gente comprou vai virar um monte de bugiganga que fica atrapalhando o caminho, então vamos tentar uma última vez. A gente aplicou, com uma ideia de discutir identidade de gênero usando esse sistema, não foi selecionado, e depois de ter aplicado, resolvemos fazer um experimento e documentar, entre a gente mesmo, e a gente filmou isso e postou. Me mudei pro Brasil, cheguei no Brasil com todos esses vídeos para editar, editei, postei em fevereiro de 2014, o vídeo tinha uns 20 views, mais ou menos, porque era a gente mesmo assistindo, aí de um dia para o outro ele tinha 20 mil views, descobri que tinha saído no forsham, no segundo dia ele tinha 500 mil views, no terceiro dia ele tinha 1 milhão, no quarto dia tinha 1 milhão e meio e sei lá quanto tem hoje. Foi um BUM assim, em uma semana saiu de 20 views para 1 milhão em meio. Não só isso, a gente começou a ter uma atenção enorme, de tudo quanto é imprensa especializada, The fast company, le monde, El Pais, todo tipo de imprensa entrando em contato com a gente sobre isso, porque foi na verdade, o primeiro projeto, que saiu o oculus Rift na época, a gente fez esse experimento usando o oculus Rift, então se discutia muito VR para games e essa foi a primeira coisa que apareceu e não era games, e era uma discussão sobre empatia. Tinha uma questão do apeal, do gender swap, de você estar lá com uma semi-nudez, tinha uma questão de fantasia, de troca de gênero que acho que tocou, mas quando as pessoas viam, principalmente os jornalistas, viam que era um trabalho que já tinha 2 - 3 anos, que tratava sobre imigração, gênero, racismo, diferenças geracionais, tinha

uma profundidade. Isso trouxe uma grande visibilidade pra gente e começamos a receber muitos convites de festivais, cientistas em psicologia, em neurociência, em tecnologia, de todas as partes do mundo, querendo provar, querendo apresentar, querendo fazer desenvolvimento científico, com o sistema que a gente tinha desenvolvido. E aí, a gente se estruturou como uma associação sem ânimo de lucro, antes era um coletivo, e continuou movendo as coisas. Então disso, um dos membros está fazendo um doutorado em antropologia, eu terminei meu doutorado em psicologia cognitiva e educação, usando esse sistema como uma ferramenta educacional em escolas sobre a empatia, um outro colega do grupo terminou em neuropsicologia, falando mais de fundamental research, outros laboratório implementaram isso e publicaram artigos científicos sobre e a gente apresentou nos top festivals do setor de arte e tecnologia VR e filmmaking do mundo.

Vanessa: Atualmente vocês seguem desenvolvendo o trabalho a distância? Cada um em um país e mantém os contatos?

Philippe: Muita coisa aconteceu do ponto de vista timeline, eu voltei pra Barcelona, depois voltei pro Brasil, depois eu fui pra Paris. A gente tem um estúdio em Barcelona, mudou agora de localização, estava em um centro de artes, agora está em outro centro de artes, mas tem um estúdio fixo em Barcelona, onde a gente tem, atualmente, três pessoas do nosso time, outras duas estão em Zurich, eu estou no Brasil, mas até ano passado eu estava em Paris, outro está em Nova York e temos colaboradores, um laboratório que implementou sistema em Valência; outro que implementou sistema em Milão; tínhamos o sistema também em Paris. Então a gente tem algumas colaborações e trabalha integrado, remoto ou não, pessoal físico ou pessoal que tá distante, a gente trabalha junto, se encontra em viagens para festivais, para apresentações, pra pesquisas, para produções de narrativas e aí, de lá pra cá, a gente desenvolveu diversas vertentes desse mesmo sistema, então você tem TMBA que tem uma versão que é pra performer e usuário, tem outra que é o *body swap*, que é pra duas pessoas que trocam de corpo, a gente desenvolveu uma outra versão que é com conteúdo pré-gravado, então são documentários em primeira pessoa, incorporado também, que você toca objetos, sente vento... chama **Library of ourselves, são 18 documentários diferentes, diferentes temáticas**, e aí esse conteúdos a gente vai buscando colaborações sempre interdisciplinares, porque vai desde gente de ativismo social, até

gente de neuropsicologia e todas as coisas no meio do caminho, de resolução de conflito, de educação... por exemplo, no meu doutorado eu trabalhei dois conteúdos, que são documentários de um refugiado e um imigrante afrodescendente na França, então eu apresentava isso pra adolescente de 13 anos na escola para discutir e promover o desenvolvendo empático com relação a out groups, grupo de fora. E também, desenvolvi um projeto do ministério nacional da educação da França, que era um treinamento para professores se virem no corpo de alunos com dislexia, pra ele compreenderem melhor os desafios cognitivos de você não conseguir ler em voz alta ou ter dificuldade de leitura-escrita, mas também os desafios socioemocionais, porque muitas vezes uma dificuldade do aluno e uma atitude mais dura do professor pode acabar ocasionando um processo de bullying, um processo de exclusão social, um processo de baixa autoestima, que vai gerar, no fim das contas, a saída da escola e/ou a não integração, o não encontrar um caminho em sociedade, então, realmente trazer essa questão para o professor ter uma compreensão mais holística sobre a realidade desses alunos. Então, são diversas aplicações e por isso, voltando a sua pergunta e desculpe me estender, a interdisciplinaridade está na raiz da concepção e está em todas as possíveis aplicações que isso pode gerar.

Vanessa: Vocês se baseiam em experiências da neurociência, que até então utilizavam avatares ou manequins para transferência de corpos, propondo uma transferência entre pessoas reais, em tempo real (versões Embodied Narratives, Body Swap e Gender Swap). Que referências foram essas e como você vê que as experiências artística e científica se relacionam?

Philippe: Uma bebe na outra e a outra bebe na uma, na verdade. Uma se alimenta da outra e vice-versa. Depois que a gente fez a gente vê muitas iniciativas, inclusive de treinamento corporativo sobre empatia ou até de pornografia apareceu coisas de embodiment, então a gente viu impacto em diversas frentes. A United Nations, agora, que inclusive um dos caras que pilota esse laboratório da inovação da United Nation, partiu do nosso grupo. Ele trabalha muito agora a questão de você gravar, não em primeira pessoa mas, gravar em realidade virtual situações de conflitos diferentes para você levar lá para os policymakers, para você levar para ter uma maior imersão, sobre a situação do pós-guerra na Colômbia, sobre uma situação de conflito em outro lugar. Não só na ciência e nas artes, que a gente

viu, muita coisa sendo inspirada nas artes, teve muita coisa feita nas artes nesse sentido. E aí começa a se desenvolver muito mais a realidade virtual. Na ciência houve uma evolução, meio que em paralelo - não vou dizer que foi por causa da gente porque acho que era uma coisa que estava lá para ser investigada e acabou acontecendo muito em paralelo - começou a ter muita publicação científica de novos estudos focados no *embodiment* com empatia. A gente fala empatia, mas preciso fazer esse parêntese, empatia é uma palavra errada para se usar, usamos empatia, porque é uma palavra fácil para as pessoas entenderem, um *hipword*, então eu prefiro falar, capacidades relacionadas à empatia ou expressões relacionadas à empatia. Empatia é uma coisa muito específica, uma resposta emocional isomórfica a sua emoção, sabendo a diferença entre nós dois, então se você se sente triste, eu vou me sentir triste igual a você por causa da sua tristeza, não é por causa da minha tristeza. Se eu encontro alguém que perdeu o pai, eu não vou ficar triste porque eu também perdi meu pai, eu vou ficar triste porque esse pessoa perdeu o pai dela. Isso é empatia. Compaixão é definido como: uma resposta emocional que não é isomórfica, então, eu vou sentir um desejo de ajudar a pessoa, eu não sinto o mesma que ela, eu sinto um desejo de ajudar, eu sinto um carinho, um cuidado, é relacionado, ele pode ser derivado da empatia, assim como social avoid, o distanciamento social, que agora têm um significado, mas [que, no contexto, é] você evitar alguma relação social por causa de empatia, então você vê alguém em sofrimento e aquilo é tão duro mas tão duro mas tão duro, que você não consegue se relacionar com aquilo, você precisa bloquear. Isso é uma resposta negativa, uma resposta empática negativa. Quando a gente fala empatia, a gente simplifica muito, vamos dizer assim: respostas pró-sociais relacionadas à empatia, redução de preconceito, aumento de altruísmo, aumento da capacidade de empatia cognitiva, de você compreender a perspectiva do outro. Começaram a ter muitos estudos científicos mostrando a efetividade desse tipo de tecnologia, o *embodiment*, se sentir no corpo de outro, seja com avatar, seja com manequim, seja com vídeo, não importa muito isso. Começaram a ter diversos conteúdos artístico-sociais, então filmes da United Nations mesmo, em VR, do Chris Milk de conhecer uma menina Síria que mora num campo de refugiados. Então, uma militância em prol de direitos humanos também foi algo muito muito forte que apareceu, não vou dizer que por causa da gente, acho que são coisas que acontecem, a gente tava lá na frente fazendo isso, outras pessoas também fizeram, tem uma inspiração mútua assim, tanto de

peessoas que viram o que a gente fez, e a gente viu o que eles fizeram, então tem todo um crescimento dessa possibilidade tecnológica, inclusive o que eu acho que a gente faz diferente do resto, é que a gente faz isso com baixa tecnologia e esse foi o nosso foco, vamos usar a câmera mais xixelenta possível. Na primeira versão do software, que durou alguns anos, usávamos uma câmera de um sony playstation velho, pagávamos seis dólares na câmera. Era uma câmera de baixa resolução, mas que era veloz, ela era eficiente e ela dava match com a resolução que existia na época do oculus Rift, você não precisava ter uma câmera HD, porque o óculos não era HD, ele não tinha alta resolução, não precisava ter uma super mega câmera, 80 gopros... você precisava ter muito pouco, porque tudo se perdia na resolução do óculos. É claro, a tecnologia vai se desenvolvendo, você vai tendo que refinar, mas a gente sempre tem trabalhando no mínimo do mínimo do mínimo possível da tecnologia para que seja acessível. Inclusive nosso projeto do Library of ourselves, os filmes eles são crus, eles não são superproduções, porque a ideia não é fazer uma superprodução, a ideia é fazer uma coisa que qualquer pessoa consiga produzir. E quando a gente produz, a gente é o realizador, mas a direção, a narrativa, as decisões, são do personagem que é a pessoa. Se a gente vai fazer a história da Vanessa, quem vai ditar qual é a história que a Vanessa vai contar, é a Vanessa. Quem vai escolher as imagens e as interações que vão ter no filme, é a Vanessa. A gente vai ajudar a Vanessa a realizar essa intenção dela, esse é o objetivo de ser baixa tecnologia, uma tecnologia acessível para atingir isso. Em resumo, você tem um florescimento de diversas soluções artísticas, foram muitas mesmo, não vou falar que a gente é a primeira porque eu sei de um par de referências que não conheci antes da gente fazer, mas depois que a gente apareceu e começou a ressurgir a realidade virtual, de maneira possível, pela primeira vez, teve um afloramento de muitas soluções artísticas, de diferentes pegadas, usando um raciocínio similar, teve o afloramento de muitas soluções científicas, que vão desde estudos relacionados a empatia até estudos relacionados a neuro reabilitação, a desordens corporais, a aprendizado cognitivo, teve diversas frentes relacionadas a Direitos Humanos, teve diversas frentes relacionadas à educação, então assim foi a misêncene, e é interessante que nada disso teria acontecido se não existisse a tal da interdisciplinaridade, porque também não basta ser ciência, você tem a tecnologia, você tem o storytelling, você tem a ciência cognitiva, de você saber como funciona a integração dos sentidos do corpo, a Integração multissensorial e motora, como isso funciona no nível

cerebral, você tem a parte da psicologia social, de você compreender que, tudo bem, você pode ter empatia mas você não necessariamente tem empatia com relação a um grupo específico, a diferença entre grupos vai modular ou bloquear sua resposta empática. Então assim, você tem diversas áreas do conhecimento que são necessárias para que exista essa solução.

Vanessa: Sobre a sensação de *embodiment*, ela é estimulada em todas as versões da máquina, e o que a provoca?

Philippe: O *embodiment*, ele é uma combinação sensorial e motora, é uma equação: você tem que tem uma combinação de fatores sincrônicos que vai te permitir ter uma sensação de *embodiment*. Eu posso te falar assim, isso é fundamental, mas dependente da configuração que você faz do algoritmo não necessariamente é fundamental, por exemplo, posso te dizer: ter uma câmera em primeira perspectiva é fundamental, mas por outro lado eu consigo ter uma câmera flutuando no ar e você se sente num corpo invisível, eu consigo ter uma sensação de *embodiment* de out of the body experience, então não dá pra falar: isso é o fundamental, é possível fazer algumas combinações que funcionam perfeitamente, inclusive a ponto de anular as sincronias. Quais são as mais clássicas: visuo-motora e visuo-tátil. Então, você tem uma perspectiva em primeira pessoa com um estímulo visuo-motor, eu mexo o dedo e vejo o dedo mexendo, mexo o braço, a perna, e vejo a perna movendo, ou visuo-tátil, eu vejo minha mão parada, vejo alguma coisa tocando e sinto esse tato sincrônico. Tem essas duas mais clássicas, que você tem visão congruente com visuo-tátil ou visuo-motor, você tem todo um impacto do áudio espacial, então assim: se você ouve um barulho aqui, você vê que o barulho aconteceu aqui, sente que o barulho aconteceu aqui, isso é fundamental! Então, assim: **se eu vejo alguma coisa caindo aqui e o barulho vem de lá, ou se eu to em um ambiente de realidade virtual e ouço alguém falando, eu vou quebrar a ilusão. Quando você tem uma assincronia muito forte com a plausibilidade da situação**, você vai quebrar a ilusão. Em algumas situações, dependendo do algoritmo que você usa, você consegue recuperar a ilusão e em algumas você não consegue mais recuperar a ilusão. Em algumas versões você consegue ter um corpo realista, você necessita um corpo realístico, humano e em outras você pode ter um corpo, que é um corpo de manequim de plástico e que vai funcionar. Vai depender da combinação de estímulos sensório-motores

que você vai utilizar. Nas diferentes versões da máquina que a gente tem, a ideia era: vamos meter tudo junto. Visuo-motor, tátil, com áudio, com narrativa, com tudo que temos direito. A gente metia um monte de coisa e se uma ou outra coisa saísse errada, existia uma certa margem de segurança. A gente é control freak da experiência, temos uma coreografia que desenvolvemos pra figura do assistente, pras pessoas que vão proporcionar o tato, que vão tocar. É tudo contato, é tudo sincronizado... - é bonito até de ver -, são duas pessoas: three, two, one, touch, three, two, one, go, three, two, one, touch, slide, slide... tem toda uma coreografia cantada, contada, pra você ter duas pessoas fazendo exatamente a mesma coisa, o mais preciso possível, se uma ou outra der errada, você tem esse monte de coisa segurando que a ilusão vai ser mantida. A questão da narrativa é interessante, porque ela veio, na origem, da necessidade de contextualizar aquele corpo, porque quando você tá no corpo de outra pessoa, você tá embodied em outra pessoa, você não vê o resto, mesmo que a gente tenha o espelho, tem uma câmera, um óculos e você não vê o rosto, e o rosto é muito importante, os olhos são muito importantes. Então assim, se ver no corpo de outra pessoa é só se ver no corpo... é meio que pouco. Então a gente sentia a necessidade de contextualizar e a contextualização vem com a narrativa em áudio e ela é reforçada através de estímulos visuo-táteis. Então você tem a foto, você pega a foto, você sente a foto e você ouve a pessoa falando da foto, então tem toda uma carga simbólica e significativa para aquele objeto, então aquele objeto é muito bem pensado, ele faz parte da narrativa, ele não é gratuito, eu não posso ter um objeto [qualquer] e uma história que não tem nada a ver com ele porque não faz sentido, tem a sincronia da combinação do que estamos oferecendo. Na primeira versão tínhamos um performer, que copiava o movimento do usuário, esse performer compartilhava uma história pessoal. Você tinha na frente dos dois, do performer e do usuário, alguns objetos e à medida que o usuário ia interagindo com esses objetos o performer ia contando sua história, que não precisava ser linear. Primeiramente a gente fazia ao vivo, mas depois começamos a fazê-las pré-gravadas, mas sempre acionadas a partir desses objetos ou desses elementos narrativos. Aí, quando o usuário se movia, o performer copiava e isso permitia ao usuário o senso de agência. Que é um dos fatores lá do algoritmo que pesa muito, você vê em um avatar, você controlar um avatar tem um peso enorme dentro da equação. Quando a gente fez a versão do Body Swap, de duas pessoas trocando de corpo em tempo real, a gente criou uma outra dinâmica onde a gente dá a instrução dê:

um copia o outro e o outro copia o um, então por exemplo, se eu quero mover minha mão: se eu mexo um pouquinho, você mexe um pouquinho, mas eu tenho que esperar você responder o movimento e eu tenho que dar oportunidade para você conduzir o movimento também, então é como uma dança, mais que uma dança porque na dança tradicional você tem o homem que conduz e a mulher que segue... na experiência é uma alternância de micro movimentos, então assim: eu mexo um pouquinho, você mexe um pouquinho, eu vejo pra onde você vai e eu te copio. É muito comum ver os usuários falando que em algum momento eles não sabiam quem comandava o movimento. Isso é muito comum, quando tem essa alternância. A gente viu várias vezes as pessoas discutindo “você tava dançando”, “não, mas você que estava dançando”, eles estavam lá dançando, fazendo vários movimentos e um achava que era o outro e o outro achava que era o um, então é muito interessante, onde começa um e onde termina o outro. Quando a gente fez esse experimento pela primeira vez, tínhamos feito alguns testes, mas quando a gente fez mais formalmente, neste experimento de gênero, foi incrível, porque a gente percebeu que era um jogo de respeito mútuo. Porque você imagina, tem um homem e uma mulher seminus, vamos supor que o homem quer tocar os seios, ele não pode tocar os seios se a mulher não quiser, isso não acontece, então assim: é um jogo de respeito mútuo não verbal, de um compreender os limites do outro, um oferecer ao outro e vice-versa os seus limites. Quando a gente começa a apresentar isso em instalações artísticas, em festivais, a gente via, as vezes, amigos mesmo, o cara dizendo: “ah, eu vou fazer isso, vou fazer aquilo...” não chegava a ser bobagem, nada desrespeitoso, mas animado, e quando voltava da experiência a menina falava: “ah, mas não fez nada você, ficou ai tímido, todo travado”. E é isso, o sentir na pele. Mesmo quando eu fiz, você sente, putz, em algum momento você se sente violando a intimidade do outro. Você se sente: puxa, aquele cara quer tocar o meu corpo, mas eu sou aquele cara do outro lado, então você sente essa vulnerabilidade do seu corpo, que não é o seu corpo, que é o outro. Existe essa dinâmica em teatro, de um copiar o outro, mas não quando você está no corpo do outro, isso não existe em nenhum outro lugar, e acho que somos os únicos que fizemos isso no mundo também, essa dinâmica específica. Então foi muito interessante ver essa alternância, essa agência compartilhada. Já na solução do Library of ourselves, infelizmente é impossível você ter agência, pelo menos dado aos recursos tecnológicos que existem hoje, porque a gente gravou um vídeo, o vídeo está

gravado e vai acontecer quer sim ou quer não, então, o usuário copia o que ele vê. Então, por um lado eu perco a agência, o que é um grande fator, por outro lado eu ganho em muitas outras coisas, eu ganho na riqueza visual, na riqueza social, eu vou estar dentro da casa dessa pessoa, **eu vou estar dentro da casa desse pai, numa comunidade favela do Rio de Janeiro contando sobre o filho que morreu com uma bala perdida da polícia durante um tiroteio, junto da esposa, um segurando a mão do outro e eles compartilhando esse momento de lembrança**, então assim, eu ganho uma possibilidade de entrar na vida, de verdade, não só nesse ambiente hermético de laboratório, de instalação, que as outras situações não permitem, com áudio espacial, com tudo isso, são compensações que a gente dá pra isso. E por outro lado também, uma coisa bonita, se eu quero me colocar no corpo dessa pessoa, os movimentos que eu tenho que aprender são os dela, não são os meus, então não cabe a mim comandar como aquele corpo deve se mover, cabe a mim compreender, observar e sentir como aquele corpo se move.

Vanessa: Na Biblioteca de nós mesmos, vocês também contam com estímulos táteis...

Philippe: **Sempre tem estímulos táteis, às vezes tem vento, às vezes tem cheiro, às vezes chega um café na mesa e você sente o cheiro do café, às vezes você sai na rua e bate aquela ventania, você sente o vento. Às vezes você está na beira da piscina e sente a umidade da piscina e aí tem um cara lá tchitchitchi, no sprayzinho para criar uma umidade em volta de você, abanando, colocando o café perto do seu nariz.** Originalmente, era alguém da nossa equipe que fazia isso, quando a gente vai apresentar em alguma instituição, a gente treina monitores locais, da mesma maneira que no body swap também, a gente treina os monitores locais para fazer essa parte de interação física. E depois que a gente começou a evoluir, fizemos uma outra versão onde você tem na verdade... **Como eu sei o que eu tenho que fazer?** Enquanto você está com o headset eu tenho um tablet, eu olho no tablet e o tablet me fala, agora você vai tocar a mão direita do usuário, em três, dois, um, toque a mão direita. Agora você vai dar um papel na mão esquerda, três, dois, um, solte o papel. Então, você tem um timing contado em um áudio pré-gravado, então eu sei o que fazer. Acrescentamos um vídeo com áudio, e a ideia é que a experiência funcione autonomamente para pares de usuários, então digamos que nós dois somos usuário e a gente vai lá na DPI, na biblioteca do centro de Paris, onde eles têm 7 versões desse sistema. Então a gente vai lá.

Você senta com o headset e eu sento com o headphone e o tablet, e tem um par de objetos necessário para a experiência no local, eu vou seguir as instruções, eu vou entregando os objetos, performando as coisas, vou fazendo tudo que eles me mandam em tempo real. Terminou a experiência, você tira o headset, eu sento no seu lugar, você senta no meu, eu ponho o headset e você faz isso pra mim. Isso permite uma escalabilidade da interação física, eu não preciso ter uma pessoa treinada para cada participante, então tem uma questão de custo e permite também, uma coisa que é muito importante, você, depois de terminar a experiência, sentar e conversar com alguém que vai entender do que você está falando, para quem você pode compartilhar o que você sentiu e de quem você pode ouvir também. Quando você tem um performer, a gente fazia isso [entre] o performer e usuário, eles sentavam depois e conversavam. Quando você tem um Body Swap, você tem duas pessoas que terminam a experiência e se sentam, a gente recomenda isso, que se sentem. Num festival a gente pede, você tem a instalação e do lado duas cadeiras com uma garrafa d'água, com um chá, para você sentar e gastar uns 15, 20 minutos conversando com aquela pessoa, conhecendo melhor aquela pessoa, explicando o que você sentia, porque a gente percebeu que as pessoas tinham necessidade de explicar o que aconteceu com elas pra fazer sentido. E na verdade, quando a gente faz entrevistas, a gente vê que a primeira semana, quando você tem uma experiência muito impactante, a primeira semana após a experiência a pessoa fica pensando nisso, fica dando looping na cabeça, volta naquela cena, vê aquela cena, então ela vai criando senso, criando uma compreensão sobre a experiência. Então, no Library of Ourselves, que a gente tinha histórias de todos os tipos, mas tem essas que a gente fez no Rio de Janeiro, pro festival da Floop, que foi feito na Cidade de Deus em 2016, tem lá: a mãe contando do filho adolescente que foi executado pela polícia na porta da casa dela, não é uma história fácil, também não é uma história fácil de você fazer na narrativa, para não criar um trauma na pessoa, então a gente tenta trazer as memórias positivas, a gente tenta apontar no fim da narrativa uma possibilidade de ação que você usuário pode fazer pra ajudar aquela mãe, pra você não sentir só a dor, pra você poder canalizar isso que você sentiu em uma ação pró-social, mas você precisa sentar e conversar com alguém e você precisa conversar com alguém que saiba do que você está falando. Então você tem essas duas pessoas que alternam, eu passei por essa experiência, você passou por essa experiência, quando eu vou contar o que eu senti você vai saber, você estava lá cuidando de

mim quando eu estava de headset e eu estava lá cuidando de você... enquanto tem uma questão intrínseca de compaixão aí de um cuidar do outro, porque se eu não cuidar de você, você pode passar mal, você pode vomitar, você pode bater a cabeça na parede... tem uma pessoa cuidando de você e vice e versa e essas duas pessoas podem depois sentar e compartilhar essa experiência e refletir juntas sobre essa experiência.

Vanessa: A performance promove certas destabilizações das participantes a partir dos estímulos sensoriais. A biblioteca de nós mesmos, por exemplo, parece ser a versão da máquina com maior interação física entre a dupla de usuárias. Qual seu olhar as questões éticas das relações estabelecidas entre pessoa com equipamento e pessoa guia?

Philippe: Quando a gente está lá, temos todo um cuidado especial, quando treinamos alguém, a gente tem todo um cuidado especial. Quando tem um compartilhamento não supervisionado por nós, sempre tem uma pessoa do centro para apoiar e garantir a segurança do ambiente. Mas é muito interessante, porque eu fiz essa experiência para bastantes adolescentes, vamos dizer que 13 anos é uma idade crítica, que quer zuar, um grupo de escola que a galera vinha toda eufórica, você explica no começo, você tem que cuidar da outra pessoa porque ela está vulnerável e a outra pessoa vai cuidar de você quando você estiver vulnerável. Eu não tive um incidente, nenhum incidente, foi um par de centena, porque as pessoas entendem... primeiro entendem quando você avisa que a alguém está vulnerável e mais, você estará vulnerável ou esteve, então: ou você tem medo porque vai ser sacaneado ou você tem a gratidão de ter sido bem cuidado. E tem um ponto extra, quando você começa a história... é uma história de muito cuidado, é uma história especial, a história de uma pessoa contato uma coisa muito íntima... é difícil você imaginar alguém totalmente alheio e irresponsável com relação a isso, o que a gente tem visto são experiências que tocam... e mais, se você está se propondo a fazer essa experiência, você quer tem o melhor da sensação e pra você ter o melhor da sensação, você quer o outro tenha o melhor da sensação. Eu vi muito disso, da galera realmente se esforçando, o guia, o assistente, se esforçado muito pra fazer um negócio perfeito, tem toda uma implicação, porque você acaba sendo como assistente, como guia, participe da obra de arte, você acaba se tornando um dos artistas, porque depende de você a execução daquela peça de arte, então assim, o que a gente tem observado é realmente uma implicação muito grande das

peessoas em realmente fazer, porque é uma coisa interessante, você fala de uma Máquina de ser outro, você fala de uma experiência em Realidade Virtual, de se ver no corpo de outra pessoa, o pessoa já fica UAU, ó! mas só funciona se a gente tiver muito cuidado com a outra pessoa, se a gente tentar fazer o mais preciso possível, isso tem na instrução inicial quando você ouve, e assim, eu não tive nenhum caso, nem a equipe, de gente que saiu disso, claro, a gente não apresentou em um festival onde está todo mundo bêbado... então tem o contexto... A gente está apresentando num centro de arte, num festival de arte, numa biblioteca, num centro educacional... são contextos que favorecem a apresentação daquilo.

Vanesa: Como são escolhidos os objetos das experiências quando não há narrativa?

Philippe: Aí a gente tem vertentes diferentes dentro do próprio grupo. Quando não existe narrativa: ou a gente tem um objeto com alguma carga simbólica ou a gente tem um objeto que está lá apenas para ser tocado e manipulado, ele não tem uma carga simbólica e está lá como um veículo para exploração de um e do outro. Então assim, objetos que tem alguma carga simbólica: um globo terrestre, por exemplo. Você tem lá, duas pessoas com o mundo nas mãos. Quando a gente fazia o Gender Swap a gente fazia com uma maçã, que tem toda a carga simbólica. E aí a gente tem algumas versões mais funcionais, a gente troca a maçã pela laranja porque a laranja ninguém morde e ela não apodrece depois de quatro dias, então tem uma questão assim... ela tem uma textura excelente, você toca e você sente a textura, ela tem um papel muito mais realmente de criar a sensação do embodiment, e para isso vão ser objetos que são fáceis de ser manipulados, que tendem a ter menos assincronia de movimentos entre um e outro, a gente já tentou utilizar papel e caneta, mas papel e caneta é muito difícil de sincronizar. Temos gatos chineses que a gente usa, eu não gosto de usar, mas que tem haver com o histórico do nosso grupo mesmo, mas é algo muito mais interno e ele funcionava, porque tinha a textura e o movimento do braço. Quando eu vou escolher, prefiro ter um objeto com uma carga simbólica, mas várias vezes já apresentados com objetos de objetivo muito funcional. As vezes queremos explorar coisas novas, em um contexto novo... massinha por exemplo. Os objetos têm que ser iguais, mas na cor não. Então assim, se a cor for diferente do ponto de vista da experiência não vai mudar nada, o que é interessante se você tem uma cor diferente é que antes de colocar o headset, eu sei que a maçã verde está lá e a vermelha está aqui, aí eu coloco o headset e de repente a maçã

vermelha ficou verde. Ele cria um nível maior de sensação de ser teletransportado pro lado de lá.

Vanessa: Recentemente vocês lançaram, na Suíça, uma versão autônoma, que não precisa de assistentes acompanhando as usuárias. Como se modificam as experiências nas performances com narrativa das sem narrativa? E, nas experiências autônomas das assistidas?

Philippe: Nas instalações ao vivo, o body swap e a performance embodied narratives, em uma versão não tem absolutamente nenhuma narrativa, é uma experiência super sensorial e não verbal, onde o principal está na troca do corpo, no movimento e no tátil, na outra versão o performer copia o movimento do usuário, compartilha uma história e tem os objetos. Dentro dessas soluções de tempo real, a gente tem o body swap com o guia e a versão autônoma quando não é necessário o guia. Quando não é necessário o guia, as duas pessoas tem que estar sentadas, elas não se levantam mais, tem que estar sentadas muito próximas uma da outra, e você tem uma cortina automática, com espelho automático que vai, vem e volta, então o sistema está todo automatizado. A experiência tem um timing cronometrado e ela vai se desenvolvendo nesse tempo cronometrado, em algum momento aparece um espelho, em algum momento a cortina se abre, quando a cortina se abre eu alcanço você, a gente pode se dar as mãos sem a ajuda de ninguém. Então a gente cria o espaço de uma maneira que possa existir tato, você vai conseguir alcançar o espelho, a cortina, você vai tocar a sua própria pele. É um tato ativo, porque eu vou tocar alguma coisa, e vai ser em sincronia um com o outro. Eu perco? Perco um pouco, porque o tato passivo é muito preciso, ele é muito muito preciso porque estamos bem treinados, isso geralmente é um fator UAU. Mas quando a gente volta naquele algoritmo, se eu tenho um viso-motor bem feito, sincronizada, eu vou alcançar a sensação de embodiment da mesma maneira, em algum momento eu vou ter o tato também, que é a sensação de um dar a mão pro outro, isso é mantido. Eu ganho muito no custo, porque poucas instituições conseguem manter uma instalação permanente ou por três, seis meses, com duas pessoas dedicadas a isso. Você também ganharia, eventualmente, em uma situação de intimidade, onde você tem uma relação entre duas pessoas que estão explorando a intimidade e aí você não tem interferência de gente de fora. O cheiro e o vento funcionam muito bem.

Vanessa: A performance tem abertura para estímulos que acontecem no ambiente?

Philippe: Não. Você ganha com o assistente na precisão e na questão de possibilitar às pessoas serem partícipes da experiência. A dinâmica das duas pessoas e a prática de cuidar do outro.