

A utopia ciborgue dos comuns: Teatro digital como dissonância e ressonância coletivas

Bárbara Biscaro
Ivan Delmanto

Para citar este artigo:

BISCARO, Bárbara; DELMANTO, Ivan. A utopia ciborgue dos comuns: Teatro digital como dissonância e ressonância coletivas. **Urdimento** – Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis, v. 1 n. 43, abr. 2022.

 DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/1414573101432022e0204>

Este artigo passou pelo Plagiarism Detection Software | iThenticat



A Urdimento esta licenciada com: [Licença de Atribuição Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) – (CC BY 4.0)



A utopia ciborgue dos comuns: Teatro digital como dissonância e ressonância coletivas¹

Bárbara Biscaro²

Ivan Delmanto³

Resumo

O artigo apresenta um processo criativo, inspirado pelo texto de Bertolt Brecht, Os dias da Comuna de Paris, realizado no âmbito da disciplina de Montagem, do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina. Abordando a interrupção desse percurso criativo, determinada pela pandemia de COVID-19, o artigo investiga as novas estratégias empreendidas pelo grupo, utilizando vídeos e a plataforma digital do Zoom, para dar continuidade à criação, acessando, nesta análise crítica, os conceitos de utopia, a partir de Thomas More, e de “ciborgue”, apresentado por Donna Haraway.

Palavras-chave: Encenação. Dramaturgia. Teoria crítica. Teatro digital. Teatro épico

The cyborg utopia of the commons: Digital theatre as dissonance and collective resonance


Abstract

The article presents a creative process, inspired by the text of Bertolt Brecht, The days of the Commune of Paris, held within the framework of the discipline of Staging, in the Degree in Theater of Universidades do Estado de Santa Catarina. Addressing the interruption of this creative path, determined by the COVID-19 pandemic, the article investigates the new strategies undertaken by the group, using videos and zoom's digital platform, to continue the creation, using, in this critical analysis, the concepts of utopia, from Thomas More, and from "cyborg", presented by Donna Haraway.

Keywords: Staging. Dramaturgy. Critical theory. Digital theatre. Epic theater.

¹ Revisão ortográfica e gramatical do artigo realizada pelos autores do artigo conforme declaração dos mesmos.

² Doutorado em Teatro – pelo Programa de Pós-Graduação em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Graduada em Educação Artística – Licenciatura em Artes Cênicas, pela mesma universidade. Professora Colaboradora do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina.

 barbara.biscaro@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/2149043889500652>

 <https://orcid.org/0000-0001-5151-8422>

³ Doutorado em Artes Cênicas pela Universidade de São Paulo (ECA/USP). Mestrado em Letras pela mesma universidade. Graduado em Artes Cênicas – Direção Teatral, pela Universidade de São Paulo (USP). Professor da graduação e pós-graduação no Curso de Artes Cênicas, do Centro de Artes, da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC).  ivandelmanto@gmail.com

 <http://lattes.cnpq.br/4921029439493865>

 <http://orcid.org/0000-0001-5964-2962>



La utopía ciborg de los comunes: El teatro digital como disonancia y resonancia colectiva

Resumen

El artículo presenta un proceso creativo, inspirado en el texto de Bertolt Brecht, Los días de la Comuna de París, celebrado en el marco de la disciplina de Encenación, de la Licenciatura en Teatro de la Universidade do Estado de Santa Catarina. Abordando la interrupción de este camino creativo, determinado por la pandemia de COVID-19, el artículo investiga las nuevas estrategias emprendidas por el grupo, utilizando videos y la plataforma digital de Zoom, para continuar la creación, utilizando, en este análisis crítico, los conceptos de utopía, de Thomas More, y de "cyborg", presentados por Donna Haraway.

Palabras clave: Encenación. Dramaturgia. Teoría crítica. Teatro digital. Teatro épico.



Considerando que os senhores nos ameaçam
com fuzis e com canhões,
Nós decidimos: de agora em diante
temeremos mais a miséria do que a morte
(Bertolt Brecht, 1981, p.47)

O filósofo Paul Virilio (1995), em ensaio sobre o nascente panorama digital, que seria marcado pela rede mundial de computadores, sugere que aqueles novos tempos já emergiam por meio da “industrialização da simulação”: dominada por interesses mercantis e de Estado, a internet perpetuaria uma “dissuasão da realidade perceptível”, representando inéditas formulações do real, novas relações entre o eu, o espaço e um sentido do imaginário e do mundo, cujos contornos móveis requeriam, já naquele momento, “novos mapas conceituais” (Virilio, 1995, p.140).

Entre fevereiro de 2020 e abril de 2021, Barbara Biscaro e Ivan Delmanto, ambas professoras da Licenciatura em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina, assumiram a direção das disciplinas de Montagem Teatral I e II, obrigatórias no terceiro ano da grade curricular. Com duração de um semestre cada, o propósito destas disciplinas, dentro do processo de formação do licenciando em teatro, é o de fazer as discentes vivenciarem a criação, apresentação e circulação de uma peça teatral com a orientação das professoras escolhidas para guiar o processo. As disciplinas possuem, somadas, uma carga horária de em média 10 horas semanais, distribuídas em 36 semanas de trabalho previsto no calendário acadêmico. Vale ressaltar que esta é uma etapa bastante ansiada pelas discentes da graduação, já que é um momento em que muitas delas terão sua primeira experiência de montagem teatral orientada por professoras-diretoras.

No dia 17 de março de 2020, a Universidade do Estado de Santa Catarina interrompeu as aulas presenciais por conta da pandemia do Covid-19. Todas as atividades de ensino da graduação foram suspensas até o mês de junho de 2020, quando docentes e discentes foram obrigadas a retomar as aulas em formato de ensino remoto, com pouquíssimo respaldo por parte da instituição para remediar



a falta de acesso à internet e a equipamentos necessários para acompanhar as atividades.

Neste clima de precariedade, houve uma dúvida sobre o retorno da disciplina de Montagem Teatral, já que docentes e discentes ainda nutriam uma esperança em poder retomar o processo presencialmente. No mês de setembro de 2020, constatando que a pandemia se entenderia por muito mais tempo do que se imaginava, foi decidido um retorno ao processo de Montagem. Foi assumido que o resultado seria uma experiência cênica *online*. *A Assembleia Desterrada: episódios da Comuna* estreou dias 8, 9 e 10 de abril de 2021, pela plataforma de videoconferência privada *Zoom*.

Essa migração para o território digital transformou o que seria uma encenação de um texto de Brecht, *Os dias da comuna de Paris*, expandindo-a para o espaço cibernético. Tal espaço pode ser definido por uma grande variedade de metáforas: “fronteira, castelo, propriedade imobiliária, colmeia, matriz, vírus, rede” (Lane, 2003, p.129). Como acontece com toda exploração espacial, real ou imaginada, a cartografia destes espaços “simulados” – que Virilio chama de “espaço-tempo cibernético” – é moldada tanto pela viagem a ser realizada como pelo destino desejado.

Na medida em que improvisações, realizadas no espaço digital, eram propostas pelas estudantes, percebemos que necessitaríamos, para percorrer este novo trajeto aventureiro, criar aquilo que Fredric Jameson (1996) chamou de uma “estética do mapeamento cognitivo – uma cultura política e pedagógica que busque dotar o sujeito individual de um sentido mais aguçado de seu lugar no sistema global” (Jameson, 1996, p.405). Para que nossa ideia inicial de criação mantivesse algum sentido, parecia ser preciso levar em conta uma “dialética representacional” extremamente complexa, aparentemente enfeitiçada pelos imperativos categóricos do espaço-tempo cibernético e de suas simulações, e inventar formas novas para lhe fazer justiça.

Este “teatro ciborgue”⁴ não seria, então, uma convocação para a volta de uma

⁴ Para o termo ciborgue, evoca-se aqui o ensaio de Donna Haraway, que define ciborgue como um híbrido de máquina e organismo, como uma criatura tão socialmente real quanto ficcional, a quem cabe habitar um mundo contraditoriamente natural e construído: “As máquinas do final do século 20 tornaram



perspectiva mimética tradicional, mas tentaria se ater à verdade do capitalismo tardio no Brasil, em busca de chegar a uma nova modalidade de representá-la, de tal modo que, inicialmente, suas próprias produtoras pudessem entender seu posicionamento como sujeitos individuais e coletivos, neutralizados pela confusão espacial e social.

A pista fornecida por Jameson revela que, tal mapeamento deve ser empreendido coletivamente, “a fim de transmitir algo do senso de que essas novas e enormes realidades globais são inacessíveis a qualquer sujeito ou consciência individual” (Jameson, 1996, p.407), o que significa dizer, trocando em miúdos, que essas realidades são de algum modo irrepresentáveis ou “são algo como uma causa ausente, causa que não pode jamais surgir diante da percepção” (Jameson, 1996, p.407). Como o ciberespaço é, por definição, um espaço discursivo, a imposição de qualquer metáfora para mapear cognitivamente essa “causa ausente”, que marca o contexto histórico presente, tem um efeito performativo na própria ciberrealidade que descreve, podendo converter o espaço-tempo cibernético ao domínio da propriedade privada ou explodi-lo em linhas fronteiriças e comunidades em redes rizomáticas: “Cada mapa cria um plano de voo distinto, uma forma de segurança diferente e um diferente foco de resistência” (Lane, 2003, p.129).

A linguagem discursiva que escolhemos como plano de voo para cruzar este misterioso ciberespaço foi a do teatro ciborgue, que expandia o conceito original de dramaturgia, alargando sua abrangência para a linguagem do vídeo e da cena ao vivo transcorrida em plataforma digital, e estendeu seus tentáculos no espaço e no tempo, realizando-se também, possivelmente, em um virtual futuro.

Pretendemos descrever neste artigo fragmentos do processo criativo que nos levou da sala de ensaio até o espaço-tempo cibernético, em um exercício que se aproxima da crítica genética. Segundo Silvia Fernandes (2013), a crítica genética foi aplicada ao teatro principalmente nos anos de 1990, promovendo

completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, mente e corpo, autodesenvolvimento e projeção externa, e tantas outras distinções que costumavam aplicar-se a organismos e máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas, e nós apavorantemente inertes” (Haraway, 2009, p.52). Inertes e paralisados pela pandemia, o desafio era produzir, por meio de um acoplamento com nossas máquinas, um teatro redivivo.



o acompanhamento, a observação e o estudo do processo, a compreensão do percurso do encenador, dos atores e da equipe de criação, a investigação dos rastros da feitura artística do espetáculo passaram a constituir procedimentos imprescindíveis ao esclarecimento daquilo que se apresentava no palco ou fora dele. Foi nessa etapa dos estudos teatrais que o trabalho em processo, inacabado, passou a ser levado em conta no mesmo nível que as questões ligadas à representação (Fernandes, 2013, p.406).

No entanto, como descreveremos aqui um trajeto e um voo coletivo em constante movimento, não interessam os “rastros de feitura artística do espetáculo” (Fernandes, 2013, p.407), mas sim outra iniciativa da crítica genética, que é denunciar a fragilidade do modelo da obra acabada, partindo do pressuposto de que o *work in progress*, especialmente na cena performativa, é o modo privilegiado de um processo construtivo em certa medida autofágico, que se desconstrói na medida em que se cria.

No presente texto, promoveremos uma reflexão sobre esse processo, mapeando, desde os estímulos iniciais que moveram o grupo (quando a ideia era fazer uma peça presencial) até a consolidação de um experimento de teatro ciborgue que fizesse sentido para todas as envolvidas no processo de criação.

Um chamamento à coletividade: utopias possíveis em um ano difícil

Um dos pontos de partida – que sobreviveram ao caos que o isolamento da Covid-19 instaurou no processo de montagem – foi a pergunta “qual a sua utopia?”, lançada diversas vezes entre as docentes e discentes. Em uma etapa seguinte, a mesma questão foi formulada em postagens⁵ do perfil @oscomuns, do *Instagram*, visando receber respostas, por meio da rede social, sobre possíveis utopias das internautas. Alguns dos comentários das postagens falavam de “utopia da cooperatividade, e de horizontalidades mais dinâmicas. que as dificuldades e o medo ao desconhecido não se reduzam ao desprezo comum; ou “Com a utopia de respirar ar fresco de liberdade”; ou ainda “Com a Utopia de um presente no qual

⁵ https://www.instagram.com/p/CFIxxdcguAg/?utm_source=ig_web_copy_link



eu não seja diariamente condenado à nostalgia”. Tais estímulos nos levavam a perceber quais as ressonâncias que a atitude de imaginar outras possibilidades de mundo(s), para além do nosso, era importante para um futuro público do experimento cênico.

A Comuna de Paris, como acontecimento histórico e social, foi inspiração para observar quais as dificuldades e as consequências de promover rupturas no *status quo*, mesmo que pontuais e finitas, como no caso da experiência das comunardas⁶. O apelo à experiência de coletividade, a prática de discussões horizontais para a tomada de decisões e a resistência grupal frente a uma opressão em comum demonstram os ecos que a experiência da Comuna poderia fornecer à nossa própria prática teatral. Foi desejo daquele agrupamento de artistas-aprendizes tentar experimentar uma ética colaborativa, não hierarquizada e realizada por um processo de decisão compartilhado, acerca dos rumos para um futuro em comum (um experimento cênico-digital, ou teatro ciborgue), simulando princípios e procedimentos inspirados pela experiência da Comuna, seja em seus relatos históricos, seja no modo como Brecht a relatou em sua dramaturgia. Neste processo de compreensão, a palavra utopia parecia ecoar como uma consequência “natural” desse desejo de coletividade e igualdade. Mas de onde surge a ideia de utopia na cultura ocidental?

É na obra *Utopia*, de Thomas More (1478-1535), publicada no ano de 1516, na Inglaterra que essa palavra surge no nosso vocabulário. A palavra foi inventada por More, que, se traduzida de seu termo grego de origem, seria *Não Lugar* (Gouvêa Jr, 2017). O texto faz parte de uma tradição de relatos de viagens que começou a se consolidar desde o final do século XV com as grandes navegações empreendidas rumo ao Novo Mundo. Viajantes de todo tipo começavam a divulgar em relatos escritos, desenhos e gravuras os modos de existir de outras civilizações que não a europeia, aumentando a gama de “mundos possíveis”. More pega carona nesse tipo de literatura e inventa um viajante, Rafael Hitlodeu, que descreve a organização social, política, religiosa e cultural de um país longínquo chamado Utopia, no qual os utopienses, cidadãos de Utopia, tinham maravilhosos hábitos de organização baseados no bem-estar comum e no desprezo do acúmulo de riquezas que não

⁶ Nome como são referenciados os/as participantes da Comuna de Paris.



servissem para aumentar a qualidade de vida de *todos* os habitantes deste curioso Estado.

Andityas Soares de Moura Costa Matos, no posfácio da edição comemorativa dos quinhentos anos de Utopia de More, comenta a atualidade do texto e quais os impactos que a palavra utopia tem até os dias de hoje na cultura ocidental:

parece utópico o gesto que pretende transcender aquilo que sempre foi. [...] tentar pensar outros âmbitos em que a utopia possa atuar hoje se revela uma tarefa que flerta com o impensável e se arrisca a cair nas armadilhas de um discurso que não se sustenta (Matos, 2017, p.239, grifo do autor).

Para o autor, mais do que discutir a exequibilidade de um pensamento utópico, é a própria existência dele que garante a possibilidade de imaginar outros mundos possíveis.

Mas o pensamento crítico só pode viver na dimensão da utopia que, mais do que um não lugar, é o lugar por excelência: aquele que não pode se mover de si mesmo sem se perder, e que por isso se traduz em uma exigência absoluta: que nos dirijamos a ele” (Matos, 2017, p.240),

Escreve o pesquisador, reforçando a conexão entre o pensamento crítico e a palavra utopia.

Uma utopiense em Londres não provaria nada sobre a excelência dos métodos de sua pátria, assim como uma *comunarda* em Florianópolis no ano de 2021 só poderia relatar resquícios de uma memória individual e parcial de uma experiência coletiva. Mas, uma visitante indo ao país de Utopia e vivenciando seu cotidiano ou, uma espectadora mergulhada na Comuna de Paris teatralizada de forma digital-ciborgue, podem experimentar sensações de identificação e de repúdio ao que vivência, obrigando-as a pensar sobre o que vê. Aqui é possível compreender a conexão de Brecht com a possível utopia da Comuna de Paris: levar a espectadora de teatro a vivenciar a Comuna seria exigir dessa mesma desavisada uma posição sobre o que avista em sua passagem por um outro mundo possível.

O pensamento crítico exige que o indivíduo faça um gesto em direção a ele e não pode ser recebido pronto e embalado em uma bandeja, como pontua Matos em suas reflexões. Pensar criticamente é um trabalho de imaginação utópica, no

qual, mesmo que suas soluções não sejam práticas para problemas urgentes, são guias para a construção de outros horizontes possíveis, mesmo que sempre se demonstrem falhos na tentativa de serem transpostos para a realidade. O autor arremata:

É por isso que o capital odeia a utopia e tenta apresentá-la como sinônimo de delírio impossível; pela sua simples existência no campo da potencialidade, a utopia demonstra o caráter ilusório e convencional da ordem autopreservada enquanto algo objetivo e irrevogável (Matos, 2017, p.241).

Após as apresentações, é possível imaginar que a espectadora, que participou dos momentos de compartilhamento da obra, tenha realizado uma viagem aos episódios da Comuna, acessando outros mundos possíveis e fazendo, tal qual Hitlodeu, uma viagem a um outro mundo no qual diferentes ações existiram, mesmo que ficcionalmente. “Todas as alternativas para as quais aponta a utopia estão suspensas na esfera da possibilidade” (Matos, 2017, p. 243), afirma o pesquisador em seu ensaio sobre a Utopia de More. “Todavia, é essencial para a utopia permanecer enquanto utopia, quer dizer, como *potência-do-não*. Só assim o poder não a pode atacar e reconfigurar, transformando-a em dispositivo ideológico [...]” (Matos, 2017, p.243, grifo do autor). Ou seja, no final das contas, pouco importa a possibilidade de concretizar uma ida ou não a Versalhes, seja qual for a metáfora que poderíamos encontrar para a Versalhes de nosso tempo atual⁷. Mas medir, pesar, refletir e discutir tudo o que estaria envolvido nessa ação fictícia e utópica, é um modo de impedir que as formas de poder hegemônico cooptem e subvertam um gesto que se pretende uma ponte para o pensamento crítico.

Vale ressaltar que a plataforma escolhida, o *Zoom*⁸, pode ser visto como um *não-lugar* por excelência: os não lugares (termo cunhado por Marc Augè) são espaços como, por exemplo, aeroportos, estações de metrô, grandes redes de

⁷ As imagens da invasão do Capitólio por parte de manifestantes de extrema direita após a derrota de Donald Trump nas eleições de 2019 demonstraram uma caricatura grotesca do que seria essa suposta invasão dos lugares de poder pelo “povo”, sendo para mim a concretização em imagem da cooptação de certos discursos utópicos de mudança social e da ideia de “revolução”.

⁸ A empresa *Zoom* foi fundada em 2011 pelo chinês Eric Yuan, engenheiro líder da Cisco Systems e o serviço começou em janeiro de 2013, nos Estados Unidos. Após discorrer brevemente sobre essa história do Zoom, Byung Chul Han constata como, a partir de 2020, com a pandemia de COVID-19, a plataforma espalhou-se de tal maneira no tecido social a ponto de transformar seus milhões de usuários em videozumbis: “Também nos esgotamos com as *lives* permanentes, que nos transformam em videozumbis. Acima de tudo, elas nos obrigam a nos olharmos o tempo todo no espelho da tela digital” (Han, 2021).



hotel, etc. Se a palavra utopia, criada por More, indica um não-lugar como prerrogativa, coincidentemente o espaço cênico que acabamos assumindo se revelou a grande potência da criação da Assembleia Desterrada.

Mapa das Aventuras

Os materiais escolhidos foram experimentados por meio de um processo colaborativo de pesquisa e de criação baseado nas propostas cênicas trazidas pelas estudantes sob o formato que chamamos de “aventuras”. O termo é inspirado na arqueologia da palavra “aventura” empreendida por Giorgio Agamben, que procura diferenciá-la do uso corrente que ganhou a partir da modernidade: deve-se “limpar o terreno das concepções modernas da aventura, que correm o risco de obstruir o acesso ao significado originário do termo” (Agamben, 2018, p.39). Para o filósofo italiano, nas concepções modernas se encontra “a ideia de que ela seja algo estranho - e, portanto, excêntrico e extravagante — com relação à vida ordinária” (Agamben, 2018, p.41). Tomando a concepção de aventura presente nas obras dos poetas trovadores medievais, para Agamben não é possível pensá-la sem considerar a implicação de um “eu”, que narra e se identifica com a experiência narrada. Não se trata, portanto, de tomar a aventura como um acontecimento contraposto ao sujeito que a enuncia: não há, na experiência da linguagem trovadoresca, antecedência do sujeito ou do objeto, mas suspensão dialética: “a aventura é para o cavaleiro tanto encontro com o mundo quanto encontro consigo mesmo e, por isso, fonte ao mesmo tempo de desejo e de espanto” (Agamben, 2018, p.29). Como para o trovador há uma identificação entre poeta e cavaleiro, a procura pela viagem e por desafios confunde autor e personagem, de forma que “aventura e palavra, vida e linguagem se confundem” (Agamben, 2018, p.32).

Após uma primeira etapa de pesquisa, descobrimos algumas pistas para a construção de uma metodologia criativa baseada nas propostas cênicas de “aventuras”, a partir dessas relações dialéticas entre vida de cada artista criadora, linguagem dramaturgica, presente e passado histórico, este último contido nos materiais:

1. A aventura seria uma proposta de criação estruturada no espaço limiar entre as linguagens artísticas, partindo da dança, das artes plásticas, da música, do teatro, do vídeo, da literatura, da performance, da filosofia, da economia, mas dando forma a um material que não pode ser definido



por nenhuma destas separações mas, pelo contrário, acumula e gera um “enodamento” das artes. Assim, a aventura questiona o tempo todo as fronteiras entre as artes.

2. A aventura teria como um de seus princípios o risco, em todos os sentidos possíveis.
3. A aventura pode ser criada antes, durante ou depois de um ensaio. Pode ser apresentada com elaboração prévia ou não. A aventura não é uma improvisação, mas também não é uma cena: é um material preparado para ser incompleto, é um detrito do processo de criação ou da vida do artista que o expõe. Ao mesmo tempo que é memória, aponta para o futuro.
4. A aventura é apresentada em trânsito, em processo e todas que formam o seu público também devem intervir no material exposto, tornando-se também criadoras, sem preparação prévia, durante o momento instantâneo da ação. Para isso, a aventura pode ocupar uma longa duração no ensaio, para que possa ser criada durante o seu processo de apresentação.
5. A aventura parte de ações simples e imagens e, não de conceitos. Estas ações não são organizadas pela artista que as propõem como dramaturgia, nem como um roteiro e nem como um programa. Não formam sequer constelações: as ações trazidas organizam-se entre si como buracos-negros, sugando umas às outras, atraindo-se e chocando-se, provocando a participação imprevista do entorno, gerando sentidos e deslocamentos imprevisíveis.
6. A aventura inspira-se nos materiais dramáticos estudados, em suas formas e conteúdos, mas trata estes materiais como ruínas, como construções mortas a serem autopsiadas como cadáveres.
7. A artista criadora da aventura torna-se assim uma médica legista. Quem guia o bisturi da legista durante a autópsia são seus traumas, vislumbres e alucinações, geradas pelas explosões e pelos ecos da Comuna de Paris de 1871.



8. A aventura acumula estes diversos materiais mortos com os órgãos desorganizados da médica legista/artista, gerando figuras, imagens, personagens e ações polifônicas.
9. A aventura é o princípio gerador de todo o processo de ensaio do grupo: estamos sempre em aventura, seja nos dias de estudo teórico, de seminários, de ensaio prático ou nas rodas de reflexão. A aventura é um princípio que conjuga teoria e prática e o princípio que gere as aventuras é o da contradição: entre materiais, entre vozes, entre artistas, entre tempos e espaços distintos.
10. A aventura não deve ser a apresentação de um material artístico, mas sim a apresentação de um ou mais procedimentos de criação deste material. Assim, cada artista deve propor na aventura o processo de criação – que pode ser formado por aquecimento, laboratórios, exercícios, esboços cênicos, perguntas. A aventura é realizar o processo de construção de um material artístico, seguida ou não deste material, uma memória em devir.

As primeiras aventuras foram geradas durante a breve etapa inicial do processo de criação. Ainda neste primeiro momento, foi possível experimentar o que denominamos “re-aventuras”, que eram as montagens, colagens e justaposições das primeiras aventuras propostas individualmente, recriadas agora por meio dessa junção em pequenos trios e quartetos do elenco de estudantes. O sentido inicial de cada proposta era modificado por tais acoplamentos, que também geravam outros procedimentos ciborgues, de sobreposição de elementos de cena, de sonoplastias, de figurinos, de espaços cênicos, de vozes diversas.

Percebemos, enquanto experimentávamos esse jogo das re-aventuras, que o registro de atuação deveria partir de certa dissolução da ideia tradicional de personagem e de suas metodologias clássicas de construção, que, desde a ascensão do drama burguês, estão baseadas na noção de indivíduo, presente desde o liberalismo clássico nas sociedades capitalistas centrais ou periféricas⁹.

⁹ Partimos aqui de duas estruturas fundamentais do drama burguês, o diálogo intersubjetivo e a unidade de ação, baseados na livre escolha dos personagens, exercida durante a progressão dramática, que fundamenta-se no princípio – tal qual o formulado, de maneira extrema, nas filosofias de Fichte e também



Substituir, na metologia de trabalho de atuação, a noção de indivíduo pelo conceito de ciborgue significaria ler a subjetividade coisificada atual literalmente sob o tecido da própria pele: se o corpo ciborgue é o corpo colonizado pela forma mercadoria, invadido por medicamentos, próteses, mutações genéticas, plásticas, pinos e placas de metais, por inúmeras intervenções que o transformam em um produto no limiar perpétuo entre a vida e a morte, ambas mercantilizadas, as re-aventuras apresentaram diversas formas de acúmulo e de acoplamento, de invasão de um corpo no outro, de uma linguagem dramaturgica na outra, sejam corpos humanos, sejam tecidos corporais interrompidos por objetos variados (máquinas de costura, bolas esportivas de plástico, tecidos diversos, entre outros). Mas a maior interrupção ciborgue do processo criativo ainda estava por vir, e o início da pandemia modificaria nossos mapeamentos cognitivos irremediavelmente.

Aventuras cibernéticas

Com as aulas e ensaios suspensos, o grupo passou a se reunir de forma virtual e, logo nas primeiras discussões, decidimos continuar com o processo criativo. A escolha se deu por manter a elaboração das aventuras, que agora seriam transmitidas ao vivo ou gravadas para, depois, serem disponibilizadas em um canal do *Youtube*. Uma rodada de aventuras, seguida por re-aventuras, foi realizada pelas discentes.

Esse material produzido foi depois editado por Ivan Delmanto, que acumulou as propostas antes isoladas em um único vídeo que nos pareceu capaz de configurar novos sentidos dramaturgicos, principalmente acerca da simulação da experiência revolucionária da Comuna, por meio de imagens de ações extraídas do cotidiano de cada artista do grupo durante a quarentena. As aventuras foram todas provocadas por um monólogo do personagem Rigault, em uma das cenas de

de Kant – segundo o qual cada indivíduo só deve responsabilizar-se perante sua própria consciência: “o homem não pode ser nem herdado, nem vendido, nem presenteado; não pode ser a propriedade de ninguém, porque é sua própria propriedade, e assim deve seguir sendo. No mais profundo de seu peito leva uma chispa divina que o eleva sobre o animal e o converte em cidadão de um mundo, cujo primeiro membro é Deus – sua consciência. Esta consciência lhe exige absoluta e incondicionalmente: querer isso, não querer aquilo; e isto livremente a partir do próprio movimento, sem nenhuma coação mais do que ela mesma” (Fichte, 2013, p.170).



Assembleia presentes em *Os dias da comuna*, de Brecht. O texto foi reescrito, torcido e distorcido pelas estudantes, quando criaram vídeos que uniam as longas e penosas discussões travadas entre os delegados do povo, em 1871, com cenas de suas próprias rotinas, marcadas pelo isolamento social da quarentena.

Ao assistirmos as aventuras e re-aventuras em nossos celulares e computadores, separadas e isoladas, não havia mais entre nós qualquer mediação presencial: ao contrário do que estávamos acostumadas, a dramaturgia do vídeo não emergia de uma projeção ou de uma tela, entre cenas, ações e reações de nossos próprios corpos, seja como espectadoras ou como artistas, reunidos em tempo real. Disponibilizados no *Youtube*, os vídeos produzidos podiam ser assistidos em horários, tempos e engajamentos distintos e, mesmo que tentássemos criar regras como a de apenas assistir o vídeo simultaneamente, quando o seu *link* fosse enviado por aplicativo de mensagem, estávamos sempre isoladas, no espaço cibernético de nossas próprias telas.

De uma perspectiva materialista, podemos compreender o ciberespaço como o “espaço do social incorpóreo em uma sociedade informacional hipertecnológica” (Lane, 2003, p.132). O ciberespaço pode assim ser definido como uma forma de espacialidade, produto de práticas materiais associadas às tecnologias da informação e, ao mesmo tempo, resultado das relações sociais que modelam e são modeladas por essas mesmas tecnologias. Tal perspectiva não assume uma divisão ontológica entre corpos ou espaços físicos e experiência virtual, mas sugere que essas categorias se produzem socialmente, por meio de práticas materiais, já que a própria corporalidade, em si, é também um efeito produzido pelos processos mediante os quais se imaginam e se constituem os corpos.

Pensar nossos corpos como gerados por relações sociais e práticas e tecnologias que são históricas, permite descobrir no novo formato, virtual, das aventuras criadas um material cênico passível de definição e, sobretudo, com possibilidade de expressão. Ao contrário de abordagens do ciberespaço como as do filósofo Byung Chul Han, que considera “a comunicação digital desprovida de corpo e de rosto” ou que “o meio digital faz com que o encontro desapareça” (Han, 2016, p.34), uma abordagem materialista do espaço-tempo cibertecnológico

possibilita uma investigação das dramaturgias¹⁰ que caracterizam a expressão cênica neste outro território, para além de comparações com o dito “mundo presencial”, sempre nostálgicas de um local purificado de imbricações:

Primeiramente, a ubiquidade do ciborgue. Uma das características mais notáveis desta nossa era [...] é precisamente a indecente interpretação, o promíscuo acoplamento, a desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina. Não existe nada mais que seja simplesmente “puro” em qualquer dos lados da linha de “divisão”: a ciência, a tecnologia, a natureza puras; o puramente social, o puramente político, o puramente cultural. Total e inevitável embaraço (Tadeu, 2009, p.16).

Percebemos que a melhor maneira de pensar sobre nossa própria prática com as “aventuras digitais” seria percebê-las não como defasadas em relação à experiência teatral tradicional, mas sim, como “práticas dramaturgias ciborgues”, dentro de um processo de criação em contínuo movimento, gerando diversas formas de embaraço, de promiscuidade, de intensivo acoplamento entre materiais e técnicas diversas, em um “embaraço” constante, de experiências de vida, de testemunhos criativos e de corpos ciborgues.

Se é verdade que nos encontramos alienados sobre o controle e a difusão destas práticas e tecnologias, que estão submetidas aos oligopólios do grande capital, sentenciar a “comunicação digital” como “pobre em termos de olhar” (Han, 2016, p.35), como faz Han, impede que vejamos as frestas e aberturas neste espaço-tempo marcado pelo acoplamento e pela imbricação mútua. A crítica de Han ecoa uma sentença bastante difundida sobre a impossibilidade de uma arte ou linguagem emancipatória em um meio em que a máquina digital e a máquina do capital teriam constituído uma aliança terrível: Hoje encontramos-nos livres das máquinas da era industrial, que nos escravizavam e exploravam, mas os aparelhos digitais trazem com eles uma nova escravatura. Exploramos em termos mais eficazes” (Han, 2016, p.36). O pano de fundo da crítica de Han ao ciberespaço é aquele que considera as novas formas de organização e atuação política, marcadas pela simulação como “modelos de movimentação coletiva extremamente fugazes e instáveis, à maneira dos rebanhos formados pelos animais” (Han, 2016, p.24).

¹⁰ Quando nos referimos a noção de dramaturgias neste artigo, pensamos nas raízes etimológicas do termo: a dramaturga como um “construtor de ações”, possibilitando compreender assim os múltiplos tecidos da criação teatral e das suas diversas dramaturgas, sua espessura de linguagens, de signos e de sentidos que, para além do texto literário, da narrativa, do personagem e do diálogo, é caracterizada pela materialidade da ação. Portanto, partindo deste princípio todas as relações, todas as interações entre os personagens ou entre os atores e as luzes, os trajes, os sons e os espaços, são ações.

Comparar o que o filósofo chama de “exame digital”, com a estabilidade da “massa clássica” é ignorar que o território da simulação nos apresenta novas possibilidades de ação política crítica. Não estamos diante de sujeitos incapazes de “qualquer nós”, eternamente marcados pela “tendência crescente no sentido do egoísmo e da atomização da sociedade” (Han, 2016, p.26), mas sim em meio a procedimentos artísticos capazes de habitar a simulação e transformarem-na em linguagem performativa, dramaturgia não mais saudosa de qualquer enclave puro, mas marcada pelo emaranhado, pelo enodamento.

Com uma vestimenta que consta de uma colagem de símbolos revolucionários do século XX, roupa e acessórios que pediu emprestado a Zapata, Sandino, Che e Arafat, [Subcomandante] Marcos se converteu no herói popular mais recente em uma nobre tradição de ativistas, que utilizaram a performance e a estratégia nos meios [digitais] para entrar no quadrilátero político do México contemporâneo (Gomes-Peña, apud Lane, 2003, p.135).

A simulação não é, portanto, apenas a falta em relação à presença ou à realidade dita “concreta”. As práticas que constroem as expressões em território digital são igualmente materiais e marcadas pela alienação e a exploração do trabalho, bem como pelo império da forma mercadoria. Mas a arte da simulação pode operar também no nível da perturbação semântica: o discurso da simulação ou do ciborgue perturbam um código semântico, ao fazer visíveis as relações de poder subjacentes e ocultas das quais dependem as estruturas do poder econômico ou governamental, relações todas calcadas na representação e na separação.

A simulação é o avesso da representação, presente na nossa sociedade espetacular, porque a imagem simulada assume suas contradições e sua distância em relação à realidade de origem, é uma cópia assumidamente longínqua e borrada do original. Ainda parece bastante atual a definição de Debord sobre a sociedade do espetáculo: “pelo próprio fato deste setor ser separado, ele é o lugar do olhar iludido e da falsa consciência; e a unificação que realiza não é outra coisa senão uma linguagem oficial da separação generalizada” (Debord, 2007, p.23). Veremos adiante se a prática cênica em meio digital, quando transposta para a plataforma Zoom, acoplando materiais de forma ciborgue, é capaz de apontar para a suspensão deste panorama espetacular definido pela separação universalizada.



Para assistir as aventuras editadas pelo coletivo, acesse:

Parte 1 <https://www.youtube.com/watch?v=8udKoT2t8LY>

Parte 2 <https://www.youtube.com/watch?v=pzSUpXi-ir0>

Coletividade virtual: dispositivos de criação e outras formas de conceber uma assembleia

A base formal para a situação do espetáculo começou a ser discutida pelo coletivo desde o primeiro dia de processo. Ainda nos ensaios presenciais começamos a pesquisar as formas através das quais uma “assembleia” poderia ser reproposta. Tomamos como modelo do que não queríamos as exaustivas assembleias dos centros acadêmicos, ocupações, manifestações e outros movimentos coletivos que muitas de nós havíamos vivenciado, durante os últimos anos, em suas práticas sociais e políticas na comunidade. O formato engessado da sequência convocação, reunião, redação da ata, inscrições, tempos de fala, réplicas, encaminhamentos e voto (e todos os infinitos detalhes que cada assembleia pode ter em seus ritos) parecia ter esgotado sua possibilidade de real diálogo entre os participantes das discussões.

Foi então que decidimos experimentar a referência do *Open Space*, um formato que poderia nos sugerir outras possibilidades de Assembleia. O *Open Space* ou Espaço Aberto é uma metodologia de discussão coletiva criada por Harrison Owen em meados de 2008. Arthur Ferreira da Silva, pesquisador da metodologia comenta:

A Metodologia de Reunião em Espaço Aberto pode aplicar-se (e já foi aplicada) a reuniões de vários tipos, com diferentes dimensões (de 10 a 1000 participantes) em diferentes tipos de organizações ou comunidades, desde que haja um tema ou problema comum que agregue os participantes. Mas, sendo embora fundamentalmente uma metodologia de reunião, ela tem efeitos transformadores notáveis nas pessoas e nas organizações ou comunidades que a utilizam (Silva, 2010, p.4).

O coletivo não se aprofundou no estudo da metodologia do Espaço Aberto como prática efetiva nos ensaios ou nas apresentações, mas acabou incorporando



duas de suas proposições na base dramaturgíca, na tentativa de propor um outro formato de assembleia: a primeira foi adotar uma pergunta clara ou um tema específico para a discussão no tempo e espaço da Assembleia Desterrada, que se condensou em *Ir ou não ir a Versalhes?*

A segunda proposição foi a separação do elenco inicial em diversos pequenos grupos aleatórios, que empreenderiam discussões paralelas sobre a mesma pergunta-base. Desse modo, atores e atrizes foram agrupadas em cinco núcleos diferentes e constituíram a dramaturgia de cinco cenas distintas, criando personagens e situações da Comuna que pudessem oferecer um ponto de vista diverso para a pergunta lançada, por meio da prática do procedimento das “aventuras”, descrito anteriormente. No resultado da dramaturgia, ao fim do processo, esse formato se concretizava, então, de uma forma peculiar: utilizando a ferramenta *brake out rooms*, do *Zoom*, as pessoas do público eram enviadas, em determinado momento da peça, para salas simultâneas e assistiam a uma cena de vinte minutos em pequenos grupos. Depois todas as pessoas da chamada eram direcionadas novamente para a sala “principal” e, os passos a seguir eram a relatoria do que ocorreu em cada grupo e uma posterior votação coletiva sobre a pergunta inicial: Ir ou não ir a Versalhes?

Essa separação nas salas simultâneas só foi possível pois o coletivo passou diversas horas de trabalho, ao longo do ensino remoto, estudando e explorando as ferramentas do aplicativo *Zoom* como espaço cênico. A utilização desses recursos na dramaturgia da peça foi algo que possibilitou um diálogo em tempo real com as participantes da chamada, que foram envolvidas em uma ação conjunta, mesmo que muitas vezes não compreendendo bem o que estavam fazendo ali. A situação ideal para reproduzir o *Open Space* seria que o público pudesse circular livremente entre as salas, mas o aplicativo não contemplava essa possibilidade em suas ferramentas, o que acabou condicionando a forma final da dramaturgia.

A manipulação de diversos recursos complexos do *Zoom* para a execução da “técnica” da peça exigiu a criação de uma personagem nova e de existência exclusivamente virtual, a *hosTeS\$\$\$*. Vivida por Barbara Biscaro, que estava engajada na parte técnica das ferramentas virtuais que usávamos, essa figura acabou sendo necessária por se tratar de uma alegoria das próprias plataformas



digitais, controladas por grandes corporações. Ou, no âmbito das apresentações, a responsável por controlar a videochamada na plataforma: quem é *host* (anfitrião) de uma reunião no *Zoom* pode silenciar os demais interlocutores, desligar a câmera e banir qualquer participante, a qualquer momento, assim como gravar a sessão, exibir imagens e sons ou acabar com a chamada. Ao compreendermos a quantidade de poder que essa figura centralizava no experimento, decidimos dar-lhe nome e rosto, associando-a à plataforma que nos recebia (que, na versão dramaturgicamente ciborgue, era de propriedade ficcional da Utopão, empresa-personagem antagonista da peça).

A personagem *hosTeS\$\$\$*, um híbrido entre humana e realidade virtual (inspirada em Inteligências Artificiais como Siri ou Alexa), atendia às necessidades do coletivo, mas ao mesmo tempo, realizava tarefas que fugiam do controle dos participantes da assembleia. Ao identificar de forma ostensiva a conexão da *hosTeS\$\$\$* com a empresa que a “criou”, era possível problematizar questões como: o espaço de uma vídeo-chamada na internet é público? Podemos utilizar as ferramentas da internet hoje sem termos que pagar ou nos submetermos a uma avalanche de propagandas e artifícios de monetização? Tais perguntas eram então, frutos da atualização das práticas e teorias de Brecht e os ecos da Comuna de Paris em 2021, revendo noções de público e privado ou a quem é possível o acesso à riqueza que a sociedade capitalista atual produz. Conhecemos as organizações e empresas que detém o poder sobre o mundo virtual hoje? Seria possível regulamentar a internet sem cometer censura ou abuso de poder?

Refletir sobre o ciberespaço, o único através do qual pudemos interagir por catorze meses, paradoxalmente nos levou para mais perto da Comuna do que imaginávamos. Em seu livro *Luxo Comunal: o imaginário política da Comuna de Paris* (2021), Kristin Ross explica os laços da Comuna com a Internacional Comunista, frisando o caráter internacionalista que o movimento teve durante sua existência: “Conforme um de seus membros lembrou anos mais tarde, a Comuna foi, acima de tudo, ‘um audacioso ato de internacionalismo’. Sob a Comuna, Paris desejou ser não a capital da França, e sim um coletivo autônomo em uma federação universal de povos” (Ross, 2021, p.29). Ou seja, as comunardas não acreditavam no nacionalismo como motor ideológico para suas aspirações



utópicas de sociedade. Mais do que fundar uma sociedade homogênea que unisse os “iguais”, o desejo era fazer sobreviver uma comunidade heterogênea que fosse permeável o possível para identificar quais eram os pontos que uniam e aqueles que diferenciavam cada um de seus indivíduos. Ross ressalta que “[...] a originalidade não nacionalista dela não tem sido central em sua rememoração habitual” (Ross, 2021, p.30), sobre como a Comuna de Paris é lembrada até hoje. Em tempos que os nacionalismos emergem com tamanha força nos discursos país afora, talvez fosse um dos aspectos mais relevantes a serem retomados dessa experiência histórica.

Ao concentrar as atividades docentes, discentes e artísticas na internet, um outro espaço e um outro tempo surgiam na vida cotidiana das participantes do processo. A partir desse momento, estar no apartamento vizinho ou do outro lado do planeta não era mais um problema, ou nem mesmo um impeditivo para o convívio e a construção de atividades em comum. Os paradigmas viraram outros: substituindo passaportes ou papéis, estão o acesso à internet e a aparelhos eletrônicos. O ambiente virtual, com seu potencial trans-nacional por excelência, é o espaço-tempo que deu suporte a uma peça sobre a Comuna. Esse novo território, a internet, inaugura possibilidades de interação inimagináveis entre pessoas em diversos pontos do globo, seja para bons propósitos, seja para fins nefastos.

O legado que Ross descreve do potencial internacionalista da Comuna deve ser mantido sob a mira de quem quer que sejam as comunardas contemporâneas: mais do que romancear uma sociedade sem fronteiras e hipoteticamente livre, a tônica é combater os nacionalismos e as tendências das coletividades de hoje a se formarem pelo princípio da homogeneidade. Infinitamente mais difícil do que agregar pessoas com gostos, opiniões e visões de mundo parecidas é criar ambientes de coletividade que preservam de forma efetiva a diversidade em diálogo. As extensas discussões empreendidas no processo de criação acerca da forma Assembleia sempre esbarravam em como se abrir para discursos e práticas diferentes entre si, sem que as discussões se tornassem uma longa e enfadonha batalha de narrativas.

Mas discordar pode vir a ser mais proveitoso do que parece. Ross explica que as teorizações que surgiram nas décadas posteriores ao fim da Comuna, feitas por



participantes da mesma que conseguiram escapar vivos da Semana Sangrenta, revelam possivelmente um caráter caótico acerca das ideias defendidas pelas comunardas. Porém a autora não vê isso como uma deficiência, e sim como

uma posição estratégica fundamentada no não alinhamento, a qual implique o não comprometimento servil ao anarquismo nem ao marxismo, a qual implique a associação em detrimento do sectarismo, talvez mereça ser reexaminada nos dias atuais – e há muitos indícios que esse tem sido o caso (Ross, 2021, p.163-164).

Ou seja: resistir ao medo que o caos e a diversidade provoca é infinitamente mais desconfortável e trabalhoso do que pregar repetidamente para convertidas.

A Epidemia da Dança

Analisando a cena intitulada Epidemia da Dança, é possível encontrar ressonâncias desta discussão. Inicialmente uma aventura concebida por Barbara Biscaro e depois construída por dezenas de pessoas, o procedimento partia de uma premissa simples: e se pudéssemos todos e todas dançar como uma das atividades da assembleia? Essa pergunta foi concebida em um momento em que estava muito difícil sentir que fazíamos algo juntas efetivamente. Era como se a interação virtual tivesse roubado a sensação de acontecimento coletivo que o teatro proporciona. A seguir descrevemos brevemente os passos que levaram à consolidação da cena.

Partimos do tema da Epidemia da Dança, um acontecimento espantoso na Alemanha medieval em que centenas de habitantes de uma cidade foram acometidos de uma epidemia de dança que causou muitas mortes e durou cerca de quatro meses. O contexto da Covid-19 e a epidemia mundial encontrou, para nós, uma forma de espelho nesse acontecimento histórico do passado. Aliás, propor este salto temporal para realizar um distanciamento histórico da epidemia de Covid através da Epidemia da Dança é um procedimento teatral consonante com as práticas de Bertolt Brecht. Uma das formas de poder compreender e contemplar o horror do presente é identificar acontecimentos do passado com tônicas similares, engendrando a nossa vivência em uma curva maior onde o tempo



e o espaço não são apenas os de uma vida, mas de gerações e gerações de pessoas e lugares. O discente Luan Nagib escreveu um texto, gravou e editou o material sonoro que introduz o tema na cena.

Para essa dança, escolhemos a canção *Internationale*, difundida a partir do contexto da Segunda Internacional e adotada como uma espécie de hino por diversos grupos anarquistas, comunistas e socialistas desde o século XIX. Elevada a hino de resistência em alguns lugares, em outros uma potencial condenação à morte, foi gerada no bojo do acontecimento mais traumático da Comuna, a Semana Sangrenta. A canção tem poesia de Eugène Pottier (que sobreviveu ao massacre e dedicou o poema às companheiras que não sobreviveram) e música de Pierre de Geyter.

A forma canção funciona como uma espécie de território condensado, um acontecimento musical-poético-vocal que mobiliza a atenção humana de uma forma diferente das palavras de um discurso ou da leitura de um texto escrito. Sobre a canção *Internationale*, ela poderia ser classificada, segundo Paul Zumthor como uma herança moderna do gênero épico na cultura oral.

Muitas canções revolucionárias francesas, da conquista da Bastilha à Comuna e outras, exibem uma 'veia épica', além disso dificilmente definível: uma mitificação da história vivida mediante uma redundância narrativa e uma universalização do sentido (Zumthor, 2001, p.148).

Ou seja, a canção, na modernidade do século XIX, sendo utilizada como suporte ideal para fazer conhecer e propagar as narrativas dos heróis e dos mitos localizados em tempos e espaços específicos.

Alguns minutos de melodia, ritmo e harmonia cheios de energia, história, fúria e ideias que buscaram, em diferentes contextos históricos, se não mudar o mundo, propor diferentes narrativas para o status quo. A versão utilizada na cena, da banda *Downtown Boys* (EUA), parecia especialmente adequada, agregando ao texto, melodia e harmonia da canção a linguagem do punk rock. Nascido nos porões de pubs da Inglaterra de 1960/70 com o slogan do *it yourself*, o *punk* como gênero musical e prática social evoca a precariedade de um discurso musical divergente das estruturas de poder hegemônicas, discurso esse de características propositalmente ensurdecedoras: formado por instrumentos elétricos (baixo e



guitarra) e bateria, além da voz, que para superar o alto volume dos instrumentos que a acompanham, incorpora a estratégia do grito para se fazer ouvir.

Por fim, o procedimento coletivo partia de um chamamento feito através do *WhatsApp*, disseminado em diferentes grupos de professoras e alunas do Departamento de Teatro da UDESC. A convocação dizia assim:

Galera querida da Graduação em Teatro da UDESC!

Conforme foi anunciado nas turmas nas últimas semanas, o grupo que integra umas das turmas da Montagem deste ano quer convidar a todes para participar de uma cena de nosso acontecimento artístico-virtual, que será apresentado como uma abertura de processo dia 17 de dezembro. A cena em questão se chama Epidemia da Dança e é baseada no procedimento da nossa amada e saudosa baladinha em sala de aula. Seria incrível contar com o maior número possível de estudantes e fechar esse ano pandemônico com todes dançando juntas! Por isso, leia com atenção as instruções abaixo!

1. Gravaremos as pessoas dançando em sessões de 25 pessoas por vídeo, totalizando 4 possibilidades de dia e hora na semana que vem. No link abaixo você deve entrar e colocar o seu nome na data em que pode participar. Caso naquele dia já tenham 25 pessoas inscritas, por favor, se inscreva em outra sessão. Isso é bem importante para que possamos viabilizar a gravação e composição da cena com as limitações tecnológicas que temos!

<https://docs.google.com/document/d/1ce2uZxcRH9OIZArjGgmNgjy8mvZMj1wfy2u2Kmc0oGQ/edit?usp=sharing>

2. A sessão vai durar no máximo 15 minutos, em que vocês entrarão no link do Zoom disponibilizado abaixo, no dia e hora marcado. Prepare um espaço da sua casa em que você pode aparecer de corpo todo na câmera e a ideia é só dançar uma baladinha mesmo. Então aumenta o volume do computador ou coloca uma caixinha de som (não vai dar para usar fone de ouvido), uma roupa confortável (ou louca) e toca ficha.

3. Escolhemos o horário das 15h por ser um momento geralmente de transição entre aulas. Avisa o professor da aula seguinte que vai chegar um pouco atrasado e participe! São só 15 minutinhos.

Link para a sessão: <https://us02web.zoom.us/j/85923732827>¹¹

Mais ou menos quarentas pessoas, entre docentes e discentes, responderam ao chamado e apareceram nas gravações. Os vídeos, gravados por meio do *Zoom*,

¹¹ Texto enviado pelo aplicativo *WhatsApp* para os grupos de discentes e docentes da Licenciatura em Teatro da UNIVERSIDADE.



eram enviados ao ator-aprendiz Nicolas Cordova, que editou o material, juntando o texto inicial, os vídeos das pessoas dançando e a canção.

Talvez a cena da Epidemia da Dança possa ser compreendida como um eco metaforicamente “internacionalista” no processo de montagem. Isso porque, ao convidarmos dezenas de estudantes de outras turmas do curso de Licenciatura em Teatro para participarem da cena, estávamos destruindo a noção de um grupo fechado que busca uma identidade teatral homogênea, e caminhando na direção de um procedimento estético coletivo, agregador o suficiente para ser compartilhado e restrito o suficiente para se transformar em linguagem. Nesse sentido, a cena apresenta aquilo que nos une em meio a tantas diferenças: corpos diferentes, casas diferentes, movimentos diferentes, aparelhos de captura de imagem diferentes, cidades diferentes, tempos diferentes. No entanto, dentre todas essas diferenças, um impulso em comum: fazer teatro na Universidade, em meio a uma pandemia.

Para assistir a cena, acesse o link <https://youtu.be/GOLAnjUEe48>

Tudo ou Nada e Considerando: a canção na cena

Outra experiência interessante neste processo de montagem teatral foi o trabalho sobre duas canções que integram a dramaturgia do experimento cênico. Partindo da forma canção como elemento fundamental do teatro épico de Brecht, a proposta foi construir dois momentos musicais: uma versão em português da canção *Sklave, wer wird dich befreien?*, escrita por Hans Eisler e a criação de uma versão musical do poema Considerando, ambos parte de *Os Dias da Comuna de Paris*, de B. Brecht.

Detectando que seria muito difícil construir a versão de *Sklave, wer wird dich befreien?* coletivamente, no formato virtual, a Autora 2 ficou responsável por executar a canção de Eisler. Com experiência no repertório brechtiano, trabalhou a partir da versão em português, que foi traduzida como Tudo ou Nada. A partitura foi retirada da coletânea *The Brecht-Eisler Song Book*, editada por Eric Bentley no ano de 1967 nos Estados Unidos. O repertório das parcerias entre Brecht e Eisler



tende a ser menos conhecido no Brasil e possuem características bastante singulares.

Earl Robinson, que assina a edição musical da coletânea de partituras acessada comenta que “às qualidades brechtianas do humor sardônico, didatismo, verdade e humanidade, Eisler empresta uma força e compaixão enormes” (Robinson, 1967, p.10). A canção em questão foi escrita nos anos trinta e posteriormente incorporada à peça de Brecht, já após a Segunda Guerra Mundial. Com um formato simples de estrofe e refrão, tem uma estrutura muito parecida com um hino ou canção a ser entoada por diversas vozes simultaneamente. As circunstâncias acabaram determinando uma versão para teclado e voz feminina, sendo sobreposta a uma cena coletiva de abertura da peça, na qual as fantasmas da Comuna de Paris aparecem para contar a sua história.

Para ver a cena a ouvir a canção, clique no link:
<https://www.youtube.com/watch?v=FJa2RdPCvHg>

Já no caso de *Considerando*, o objetivo foi criar um procedimento compositivo que pudesse agregar as vozes dos atores e atrizes na canção. Para tanto, era necessário diminuir as dificuldades técnicas na execução musical e, além disso, criar uma forma de reunir na edição as vozes deles gravadas em suas casas, com aparelhos celulares de baixa qualidade e sem qualquer experiência com gravação sonora. Imaginando que o propósito da canção no teatro de Brecht é contar as histórias de uma coletividade e evocando a ideia do Narrador de Walter Benjamin, o rap pareceu uma linguagem apropriada para a atualização da canção brechtiana para o contexto brasileiro de 2021. O cantar falado ou falar cantado que o rap engendra, assim como a sua história social e política como forma musical de resistência das comunidades negras e de periferia no país, fazem dele uma das formas musicais que dialogam, na atualidade, com os princípios que regem a concepção musical de Brecht em suas criações.

O falar ritmado do *rap* também elimina a necessidade de fixar uma melodia para a canção. Isso era importante pois o aspecto da afinação musical, no caso das canções, era um problema difícil de ser sanado diante das limitações tanto



pedagógicas por estarmos em aulas remotas quanto tecnológicas no caso da captação dos sons. Dessa forma, foi escolhida uma base de rap disponibilizada no *Youtube* (bases prontas postadas para prática de *slam*, batalhas de MC's ou improvisações) e, a partir da harmonia proposta, Biscaro criou um refrão simples, em uma tessitura média e de baixa complexidade melódica, que poderia ser reproduzido intuitivamente por uma variedade grande de vozes.

A estrutura do poema ficou dividida entre as falas ritmadas e o refrão cantado. Para que fosse possível editar os áudios com os equipamentos que tinha a disposição, Biscaro realizou uma versão inicial da música, com as estrofes e os refrãos em cima da base, para que todos pudessem ter uma mesma guia temporal. Depois que essa guia foi disponibilizada, os estudantes puderam trabalhar tanto em uma versão pessoal para a fala ritmada com o poema, encaixada sobre a base escolhida, quanto na execução o mais afinada possível do refrão. O procedimento de gravação teria que ser muito preciso: com a guia temporal gravada sendo tocada no fone de ouvido, gravavam a sua voz, tendo na guia principal uma referência para não se perder nas repetições e na contagem do tempo.

Oito estudantes ensaiaram a canção, gravaram suas vozes e enviaram por e-mail. Utilizando o programa de edição de som *Audacity*, Biscaro uniu todas as faixas sobre a mesma base, chegando em uma versão final da canção com sete vozes soando. A intenção de ter uma música em coro havia, de alguma forma se cumprido, mesmo com as limitações do ensino remoto e da inexperiência com gravação e edição sonora. A cena sobre a qual a música foi sobreposta é novamente um momento coletivo, com todos os atores e atrizes em cena. Dessa forma, uma espécie de canção ciborgue surgiu, através da sobreposição e do acoplamento de diferentes vozes em um amálgama digital.

Para ouvir a canção e assistir a cena clique em: <https://youtu.be/zwV9CwZwcwk>



Ir ou não ir a Versalhes?

“Quando Marx escreveu que o que mais importava na Comuna de Paris de 1871 não eram os ideais que ela buscou concretizar, mas a sua própria ‘existência afetiva’, ele jogou luz sobre o fato de que os insurgentes não compartilhavam ideia alguma da sociedade vindoura” (Ross, 2021, p.29), pontua Kristin Ross em sua reflexão sobre a Comuna de Paris. Ela defende que a Comuna foi um “laboratório de invenções políticas” (Ross, 2021, p.29) e, as pessoas que participaram dela, lançaram mão dos recursos subjetivos e objetivos que tinham frente às situações instauradas naquele tempo e espaço específicos.

É interessante notar que a maioria das reflexões e dos resultados filosóficos e teóricos nasceram e amadureceram no imaginário europeu após o final da Comuna, que “[...] foi o movimento que revelou, deflagrou e libertou capacidades teóricas”, como disse Henri Lefebvre. Sem separar a teoria da prática, Lefebvre nos lembra que “a ideia de que, ainda que pensamento e ação não sejam idênticos, devem retornar continuamente um ao outro para se renovarem” (Lefebvre apud Ross, 2021, p.138). Ou seja, o acontecimento e suas reverberações possibilitam que novas capacidades teóricas venham a emergir.

Parece-nos que esse mesmo processo – vivenciar um acontecimento intenso e traumático e, apenas após o seu final ter a capacidade de olhar para o todo e libertar processos reflexivos que não existiriam a *priori* – ocorreu no processo da montagem teatral em questão. Durante o percurso tivemos que lidar com a pandemia, com as adaptações ao ensino *online*, com a aceitação de uma outra linguagem na qual teríamos que criar para levar a cabo o projeto da disciplina e com os altos e baixos emocionais que todos e todas estavam vivenciando no ano de 2021.

Ross, ao se referir ao processo de maturação do pensamento das comunardas escreve que “a própria luta cria novas formas políticas, novos modos de ser e novos entendimentos teóricos desses modos e formas” (Ross, 2021, p.139). Nesse sentido, as muitas formas que tivemos que criar coletivamente para nos relacionarmos entre nós e após isso, para dialogarmos com as espectadoras do



experimento cênico, exigiram um tipo de ação intuitiva e não muito consciente durante o processo. Mas agora, separadas desse momento é possível perceber que as discussões que empreendemos nesse projeto são muito significativas e merecem ser reverberadas, ainda que seus resultados não se constituam como respostas das perguntas que nos fizemos, mas sim, a reafirmação de que nunca devemos parar de formulá-las.

Mencionamos anteriormente a espécie de separação generalizada que marca as sociedades do espetáculo digitalizado contemporâneas. E também nos perguntamos se a experiência cênica que realizamos foi capaz de romper, mesmo que apenas durante a sua realização, tal panorama de separação, mesmo considerando um meio digital, definido pela comunicação à distância, através das telas.

É possível dizer que a assembleia virtual da nossa Comuna, quando realizada no *Zoom*, foi capaz de formar uma grande coralidade desterritorializada, ou um espaço comum cibernético, um conjunto de vozes aglutinados sob o princípio da dissonância. A murmuração coletiva, fusão de ecos de vozes que se propagam e se difundem, seja nas diversas salas da plataforma, seja no chat sempre aberto durante as cenas, também nos sugere essa espécie de acoplamento de sentidos. A assembleia virtual da Comuna justapunha tempos, organizados sob o império da dissonância e da perturbação. Essa espécie de teatro ciborgue, em que se converteu o processo criativo da montagem de *Os dias da comuna*, parece apontar que no lugar do único olhar de uma encenadora vetorizando dramaturgias, significados e linguagens separadas, foram construídos esses materiais aglutinados, um conjunto de imagens e sons dados como uma coralidade cibernética, em que todos os elementos da simulação emergem em limiar e sem hierarquia pré-estabelecida.

Essas vozes coletivas ciborgues não partilham a palavra: acumulam acontecimentos, ações, espacialidades, desejos e estabelecem uma maneira de estar no mundo, assolada pela pandemia, e de expressá-lo de forma múltipla, mas comum. Os materiais, textos, sonoridades, luzes, silhuetas, são desdobrados, estendidos diante de nós nas telas dos aparelhos digitais, por meio da plataforma do *Zoom*, mantidos à distância, portanto, índice que ainda distingue a visão digital



teatral da apresentação presencial. Mas as dramaturgias do vídeo e das cenas realizadas ao vivo, bem como os materiais diversos sobrepostos, sugerem um confronto com um excesso de significação, com significantes e significados instáveis, e esta hiperabundância de sentidos e de significantes, seu caráter acumulativo de ciborgue, mantém assim uma abertura de horizonte, isto é, uma falta que deve ser completada por possíveis públicos, espectadoras do futuro – como você, rara leitora, que nos lê agora).

Referências

AGAMBEN, Giorgio. *Aventura*. São Paulo: Autêntica, 2018.

BRECHT, Bertolt. *Os dias da Comuna*. São Paulo: Editorial Caminho, 1981.

DEBORD, Guy. *Comentários sobre a sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2007.

FERNANDES, Silvia. Performatividade e Gênese da Cena. *Revista Brasileira Estudos da Presença*, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p.404-419, maio/ago., 2013. Disponível em: <http://www.seer.ufrgs.br/presenca>.

FICHTE, J.G. “Reivindicacion de la libertad de pensamiento”. *Fichte*. Madrid: Gredos, 2013.

GOUVEIA JR, Márcio Meirelles. Prefácio. In: MORE, Thomas. *Utopia*. Tradução: Márcio Meirelles Gouvêa Jr. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

HAN, Byung Chul. *No enxame. Reflexões sobre o digital*. Lisboa: Antropos, 2016.

HAN, Byung Chul. *Teletrabalho, Zoom e depressão*. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/cultura/2021-03-23/teletrabalho-zoom-e-depressao-o-filosofo-byung-chul-han-diz-que-nos-exploramos-mais-que-nunca.html>. Consultado em: 3 ago.2021.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue. TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

LANE, Jill. “Digital Zapatistas,” *TDR: The Drama Review*, Volume 47, N. 2 (T 178), Verão 2003, p.129-144.



MATOS, Andyttias. Utopia: passado, presente e futuro de um não-lugar, Variações sobre um tema de Thomas More Posfácio. In: MORE, Thomas. *Utopia*. Tradução: Márcio Meirelles Gouvêa Jr. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

MORE, Thomas. *Utopia*. Tradução: Márcio Meirelles Gouvêa Jr. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

ROBINSON, Earl. Notes on the music. In: *The Brecht-Eisler Song Book*. New York: Oak Publications, 1967.

ROSS, Kristin. *Luxo Comunal – O Imaginário Político da Comuna de Paris*. Tradução: Gustavo Racy. São Paulo: Autonomia Literária, 2021.

SILVA, Arthur Ferreira da. *Fundamentos da metodologia de reunião em espaço em aberto*. 2010. Disponível em:
https://www.academia.edu/1501843/Fundamentos_da_Metodologia_de_Reuni%C3%A3o_em_Espa%C3%A7o_Aberto?bulkDownload=thisPaper-topRelated-sameAuthor-citingThis-citedByThis-secondOrderCitations&from=cover_page
Consultado em: 03 ago. 2021.

TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue*. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

VIRILIO, Paul. *The Art of the Motor*. Mineapolis: University of Mineesota Press, 1995.

ZUMTHOR, Paul. *La presenza della voce: introduzione alla poesia orale*. Tradução: Costanzo di Girolamo. Bologna: Il Mulino, 2001.

Recebido em: 05/10/2021

Aprovado em: 19/01/2022