

FRENESI MÍSTICO: uma reflexão sobre a poética no uso das tecnologias interativas nas artes cênicas

Ricardo Scholz, artista-pesquisador autônomo (ricardoscholz@gmail.com)

Palavras-chave: Mediação tecnológica. Processo criativo. Sensores. Teatro. Dança.

Introdução

Cada vez mais escutamos sobre novas tecnologias digitais interativas nas artes cênicas, e o que é possível fazer de “maravilhoso” e “impressionante” com elas. Parece haver uma espécie de frenesi místico em torno das tecnologias que permitem acionar qualquer tipo de interatividade, seja para projetar imagens impactantes no palco, seja para controlar elementos menos frequentemente explorados, como iluminação, figurino, sonorização ou objetos conectados. Se, por um lado, parece haver um entusiasmo exagerado (superficial e, quiçá, delirante), como se fosse a primeira ou a última vez em que as artes cênicas incorporam as tecnologias de seu tempo, por outro lado, o pouco conhecimento sobre as possibilidades poéticas decorrentes do uso dessas tecnologias parece envolvê-la em uma mística, atrapalhando o processo criativo e seus resultados.

Como uma espécie de “canto da sereia”, a tecnologia nos atrai e nos hipnotiza, naufragando nossas obras. Assim, muitas vezes acabamos por produzir espetáculos que mais parecem demonstrações das magníficas funcionalidades de um novo dispositivo ou sensor, e que funcionariam melhor se apresentados em feiras de tecnologia, ao invés de teatros. Esquecemo-nos que essas tecnologias, como qualquer outra dimensão do fazer artístico nas artes cênicas, precisam estar a serviço de uma poética que permeia a obra.

Dessa maneira, é essencial discutirmos sobre como aumentar as chances de que o uso das tecnologias interativas de fato dialogue com essa poética. A quais vícios somos induzidos nos processos de criação artística com uso de tecnologias interativas nas artes cênicas? E como evitá-los?

Discussão

Nesse contexto da necessidade de submissão das tecnologias interativas à poética, o que chamamos aqui de frenesi místico parece ter uma forte influência negativa. Ele impede que possamos encarar as tecnologias interativas com naturalidade, e distorce, na concepção da obra,

tanto o papel da tecnologia, quanto o papel dos especialistas em tecnologia, e dos demais artistas envolvidos na obra.

As tecnologias interativas são apenas mais uma dimensão do fazer cênico, igualando-se em *status* à iluminação, ao figurino, ao cenário, à maquiagem, ou qualquer outra. É certo que elas ampliam possibilidades poéticas, sobretudo com o avançar tecnológico. No entanto, todas as outras também o fazem. E sempre foi assim. Basta observarmos como a iluminação – que antes sequer tinha pretensão poética – passou a ser um dos elementos mais notáveis nos espetáculos contemporâneos, e como a evolução nas tecnologias de luz – mais notadamente desde a eletricidade, incluindo também inúmeras evoluções menores, mas constantes – vem permitindo a criação de novos artefatos de iluminação, que viabilizam novas poéticas antes impossíveis. Dessa maneira, o uso das tecnologias interativas precisa ser encarado como um processo natural – histórico e recorrente – de apropriação tecnológica pelas artes cênicas. E, como tal, só pode avançar com estudo e muita experimentação.

Em grande parte, a distorção do papel da tecnologia no espetáculo é resultado do entusiasmo delirante e superficial com a ideia de utilizar informações da cena – notadamente dos performers – para controlar, em tempo real, elementos de cena. É frequente que caiamos na tentação de (i) querer que o público note que há um elemento interativo na obra (tecnologia explícita), (ii) querer que o público note qual ação está relacionada a qual comportamento do elemento interativo (mapeamento explícito) e (iii) querer utilizar o máximo de funcionalidades disponíveis na tecnologia (egocentrismo explícito, talvez?). No entanto, as tecnologias interativas poderiam prestar-se muito melhor a possibilitar poéticas antes impossíveis, independente do público notar sua existência ou entender o comportamento mapeado, e independente do quanto se utiliza das possibilidades técnicas oferecidas por ela. Afinal, se é possível fazer algo sem utilizar tecnologias interativas, utilizá-las nesses casos só tornará o projeto mais caro e mais trabalhoso. E se algo só pode ser realizado com o uso de tecnologias interativas, precisa necessariamente dialogar com a poética da obra, caso contrário diminuirá sua coesão, tornando-a uma colcha de retalhos desconexos. Ao menos, esse deveria ser o foco.

Além disso, também o papel dos especialistas em tecnologia costuma ser distorcido. Considerando o *status* igualitário das tecnologias interativas em relação às demais dimensões do fazer cênico, seria de se esperar que eles precisassem não apenas viabilizar tecnicamente o que quer que fosse proposto, mas participar ativamente da criação artística. Nós, especialistas em tecnologia, deveríamos, portanto, idealizar as intervenções tecnológicas que dialogarão com a poética da obra, em consonância com o diretor e os responsáveis pelas demais dimensões (iluminação, figurino, etc.). Da mesma maneira que a iluminação é idealizada por uma pessoa

especialista em luz e, por ter potencial impacto no figurino, na maquiagem ou no cenário, precisa ser discutida não apenas com o diretor, mas também com os responsáveis por cada uma dessas áreas.

No entanto, em muitos casos, parece haver uma certa timidez entre nós. Uma espécie de receio em assumir um papel de criação nas obras de que participamos, preferindo apenas atuar como provedores de um serviço. Isso parece ser um grande dificultador para a exploração de possibilidades de uso de tecnologias interativas, uma vez que os especialistas tendem a ter mais intimidade com a tecnologia, um maior repertório tecnológico e melhores condições de entender e propor possibilidades de comportamento interativo.

Ademais, é apenas assumindo esse papel de criação que nós entenderemos a importância da poética. Assim, precisamos afirmarmo-nos proativamente nessa posição criadora. Para isso, é essencial estudarmos e entendermos o fazer artístico, adquirirmos repertório nas artes e dedicarmo-nos a expandir nossa formação para além da tecnologia.

Por outro lado, os demais artistas envolvidos precisam aceitar e estimular a perspectiva das tecnologias interativas em igual *status* com as outras dimensões de criação. Para isso, também precisam estudar e entender – ainda que minimamente – essas tecnologias, adquirir repertório na que pretendem utilizar e – ideal, mas não necessariamente – dedicar-se a expandir suas formações, incluindo formação tecnológica. Por exemplo, é frequente profissionais renomados em luz entenderem um pouco de cenografia, figurino, sonoplastia, maquiagem, atuação, direção, uma vez que todas essas dimensões interferem em suas decisões criativas. Por que um processo similar não deveria acontecer com as tecnologias interativas?

Com a inclusão dos especialistas em tecnologia no processo criativo, e um melhor entendimento sobre as tecnologias interativas, por parte dos responsáveis pelas demais dimensões, tende-se a explorar mais possibilidades poéticas, e escolher soluções que dialogam mais estreitamente com a poética da obra. Embora uma maior quantidade de possibilidades poéticas não necessariamente leve a um diálogo mais consistente entre o uso das tecnologias interativas e a poética da obra, um universo muito limitado de possibilidades pode dificultar bastante essa tarefa.

Conclusão

Diante disso, fica evidente que, tal como as demais dimensões, as tecnologias interativas precisam também dialogar com a poética da obra. E para isso, um processo criativo conjunto,

entre os especialistas em tecnologia e os demais artistas, tende a produzir ideias mais interessantes, inovadoras e viáveis tecnicamente.

É preciso estarmos abertos para tratar com naturalidade o processo de apropriação tecnológica, o que nos permitirá escapar do frenesi místico que tem envolvido as tecnologias interativas, informando-nos melhor, e vislumbrando, assim, novas possibilidades que façam sentido em cada obra. Quanto mais experimentação fizermos, mais rapidamente expandiremos nosso repertório, e mais fácil se tornará chegarmos a usos que realmente agreguem à poética dos espetáculos e, conseqüentemente, à experiência estética do público.

Agradecimentos

Agradeço a todo o time do II EiDCT (2021), nas pessoas de Ivani Santana, Lígia Tourinho e Daniel Argente, pelo convite para a mesa “Artes Cênicas Multimedia”, realizada em 26 de novembro de 2021, na Facultad de Artes da Universidad de La República, em Montevideo, Uruguai. Agradeço, também, aos que a dividiram comigo, e com os quais aprendi tanto: Bidu (Carlos Eduardo Batista), Omar Izaguirre, Marcos Giménez, Miguel Robaina, Lucas Carrier e Maximiliano Willie.

Referências

II Encontro internacional e interdisciplinar em Dança-Cognição-Tecnologia (EiDCT).
Mesa “Artes Cênicas Multimedia”.

