

ESPETÁCULO, PÓS-PALCO?

Cláudio Manoel Duarte de Souza (claudiomanoelufbr@gmail.com)*

RESUMO

A noção de espetáculo é repensada nas diferentes formas de apresentação e fruição, alimentando discussões em torno do que seria corporalidade, platéia, palco, consumo. Requena (1988) faz sua “topología del espectáculo” e elenca categorias. Mas em que categoria incluiríamos os espetáculos hipermediáticos? O presente artigo, sob inspiração das idéias do pós-estruturalismo, registra uma série de inquietações sobre estruturas geolocalizadas de espetáculos e suas tensões, quando (re)pensadas em fruição no ciberespaço. Tentamos refletir, mesmo que inicialmente, sobre esses termos associados ao espetáculo no sentido de mapear indagações quando de performances audiovisuais em fruição hiperlocalizada.

PALAVRAS-CHAVE: espetáculo, palco, hipermedialidade.

Ao pensarmos sobre o que seria um espetáculo em ambientes telemáticos, motiva-nos buscar conceitos e categorias que remeteriam ao espetáculo como estrutura fixa, já postulada, para, a partir daí, alinhar, se possível, verossimilhanças e/ou tensões ao pensarmos a experiência do espetáculo em redes ciberespaciais, no ciberespaço¹. Ou, por outro lado, questionar se essa experiência em ambientes de redes digitais poderia ser mesmo categorizada como um espetáculo.

Temos aí duas implicações. 1- Refletir sobre a idéia de que essa atividade (ou produto) - o espetáculo - é uma estrutura, uma invariante, portanto aplicável a novas espacialidades, revelando-se como modelo; ou pensá-la como variante, que sofre impacto ou impacta, frente a uma nova espacialidade. Nesse encontro da experiência/estrutura geolocalizada com o ciberespaço, aponta-se uma nova borda, que iria tensionar, rasurar, expor os limites das características do local quando pensamos num espetáculo hiperlocal? 2 - O palco - o local onde se dá a cena - pode ser previamente

¹ “Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.” LÉVY, P. em *Cibercultura*, São Paulo: Ed.34, 1999. Embora o ciberespaço esteja associado a essa idéia de espaço de comunicação, hoje uma noção mais ampla o coloca como ambiência, onde comporta a comunicação, banco de dados, serviços em geral (financeiros, filme streaming, música streaming...).

conformado para tal (palco italiano, por exemplo) - ou poderá ser um local instalado circunstancialmente, e até improvisadamente, por imposição/situação do factual (carnaval/folguedo/cena religiosa, o crime...). Esses exemplos seriam estruturas? Como funcionam? Poderíamos mapear suas diferentes características? O local do espetáculo no ciberespaço seria a um hiperpalco? Uma (nova) estrutura surgida das rasuras e das bordas dos palcos locais?

Se espetáculo e palco são terminologias a serem pensadas, como estruturas, nesse deslocamento geolocalizado para os ambientes de redes digitais, quais então suas similitudes, suas diferenças, num contexto de (re)configuração?

A idéia não seria rejeitar essas coisas (palco, espetáculo) no deslocamento para o ciberespaço, mas buscar refletir sobre esse deslocamento, entendendo a provocação trazida pelo pós-estruturalismo como desconstrução que não nega o que se construiu, mas se junta ao construído (e (a)creditado) como estrutura fixa, para exibir a diferença, e apresentar uma outra perspectiva. Como afirma Williams (2012, p. 31), “para o pós-estruturalismo a verdade se torna uma questão de perspectiva ao invés de uma ordem absoluta”. Trabalha na contramão de verdades estabelecidas – se colocando como uma ferramenta contra qualquer certeza absoluta, por isso ampliando os campos de investigação. “O pós-estruturalismo não rejeita simplesmente as coisas. Ele trabalha dentro dela para desfazer seus postulados exclusivistas de verdade e pureza” (ibidem, p. 23).

É dentro dessa ótica que retomamos o termo espetáculo – como estrutura - para pensar sua reconfiguração em outros espaços não geolocalizados. O termo “espetacular” é uma atribuição corriqueira para vários eventos. Diz respeito a algo extra, que nos chama a atenção no cotidiano. Está além da arte. Ao vasculharmos a origem semântica do termo espetáculo (spetaculum), podemos recuperá-lo como aquilo que “atrai e prende o olhar e a atenção”, parecendo reforçar a idéia de sua aplicabilidade aberta e vasta; e não só artística. Essa terminologia elege o olhar e a atenção como pilares primários que eleva a imagem (visualidade) como o elemento espetacular para alguém que presencia a experiência. É o “sentido rei” de Requena sobre o qual o sujeito se instala como o espectador. O olhar parece ser o principal vetor que nos leva a experienciar a cena (entendida como imagem do espetáculo, do todo), “O olhar”, como esclarece Requena (1989, pg. 57), apresenta-se como o sentido-rei, “como aquele através do qual o sujeito se constitui como espectador”. Podemos dizer que o espetáculo só se instala quando é público, porque de público

precisa para ser espectralado. Quanto mais sensacional, quanto mais extraordinário, mais seduz, mais domina por atenção.

O espetáculo, então, em sendo aquilo que atrai e prende o olhar e a atenção, é visível porque, enquanto evento, se instala em algum local, entendido aqui como palco. Mas de qual palco estamos falando? A rua? - se pensarmos no Teatro Invisível de Augusto Boal? O tablado de um circo? O palco “italiano” de uma orquestra filarmônica? Que palco e espetáculo são esses que, mesmo geolocal, buscam confundir e borra os limite da plátéia e artistas, como as performances do La Fura dels Baus². É possível pensarmos o espetáculo como “espetáculo expandido” – imbricando linguagens e em redes telemáticas/digitais?

A noção de espetáculo tem sofrido alteração, não só no sentido semântico do termo, mas mais radicalmente nas suas formas de apresentação e fruição atuais por envolver tecnologias – particularmente nos meios baseados em redes telemáticas, trazendo para essa discussão vários outros pensamentos, por exmplo sobre o que seria corporalidade e palco hoje. Corpo, corporalidade, como elemento fundamental no espetáculo e performance – mas, além da carne, podemos pensar em presença, um corpo projetado, expandido, videográfico, por exemplo, em fruição hiperlocalizada? Que corpo é esse em ambientes hiperlocais? Em tempos de imagens líquidas, binárias, como afirma Willis (2008), “o corpo eletrônico é aquele que se torna objeto dos textos audiovisuais, assumindo as mais diversas formas na televisão, no cinema e em produtos da internet”. A idéia de presença parece responder melhor à noção do que seja corpo no espetáculos em redes digitais, embora que Fabião (2015) já afirme que “um “corpo” pode ser visível ou invisível, animado ou inanimado, cadeira ou gente, luz, idéia, texto ou voz.

Falando sobre o espetáculo na televisão, ou, para nós, de forma adptativa, em um formato de telepresença³, Requena adverte que:

² La Fura dels Baus é um coletivo fundado em 1979 (Espanha) que experimenta fusões de ópera, drama, circo, música, teatro de rua etc, quebrando barreiras entre linguagens artísticas e buscando o envolvimento do público em suas performances.

³ “O termo telepresença foi utilizado pela primeira vez por Minsky, em 1980, [1] para se referir à tecnologia de teleoperação que proporcionava aos usuários uma “presença remota” em um local diferente por meio de sistemas de realimentação que permitem ao usuário “ver e sentir o que está acontecendo” lá.”. Em Conceitos de Presença, de F. Y. Obana, R. Tori.

(...) esta inusitada potencia espectacular, esta asombrosa capacidad para colmar la mirada del espectador, tiene por contrapartida la descorporeización del espectáculo y, por tanto, descansa en una estructural sobresignificación de esa carencia esencial que anida en la relación espectacular. El cuerpo, pues, se evapora, la mirada sólo encuentra unas huellas luminosas del cuerpo que desea y que sin embargo ha sido escamoteado. El instante del suceso irreplicable en que la hazaña de un cuerpo se encontrara con una mirada carece ya de sentido. He aquí, pues, un fenómeno de aún poco valoradas dimensiones atropológicas: el espectáculo como apoteosis del cuerpo en el instante singular cede su lugar a un nuevo espectáculo descorporeizado, sólo habitado por unágenes atemporales y sustitutas de cuerpos denegados.

F. Y. Obana, R. Tori (2015), citando Lombard e Ditton, remetem o termo presença como a percepção ilusória de não mediado”, ou seja, o usuário não percebe ou reconhece um meio durante sua comunicação e se comporta como se o meio não existisse”.

Talvez, mais do que um corpo, ou presença, possamos pensar em uma hiperpresença. É essa hiperpresença que vai instalar o espetáculo e estabelecer o lugar (hiperpalco, pós-palco?), para que haja a fruição pública?

A fruição hiperlocalizadas, por envolver produção, circulação e consumo como tríade baseada em fluxos telemáticos em canais streamings e on demand, igualmente tem provocado outros pensamentos sobre a relação público e espetáculo. Entendendo aqui “pensamentos” como aquilo que resiste e trabalha “contra verdades e oposições estabelecidas” (WILLIAMS) – na medida em que reconhecemos as ranhuras, os limites de uma estrutura e optamos por não transporter essa estrutura (é possível?) como verdade adaptável a outros acontecimentos. Atentar as ranhuras, os limites do que seria corpo, espetáculo, platéia, consumo, a temporalidade..., quando essas se encontram com o ciberespaço, nos parece um caminho para o pensamento.

Sobre a temporalidade, por exemplo, os espetáculos contemporâneos em redes telemáticas comportam essa algo especial: são streaming (“tempo real”, a distância), num primeiro momento, e on demand (via recurso de recuperação de dados/memória/gravação/download) para consumo posterior. O que é um tempo real, o que é distancia (no ciberespaço)? Há uma outra discussão aqui sobre espaço-tempo que (embora, nesse momento, não seja nosso foco nesse ensaio) é de extrema complexidade. Gostaríamos de pontuar, no entanto, que, nessa relação entre público e espetáculo, o

tempo do consumo foi alterado, quando em redes telemáticas, criando novos espaços e seus tempos de fruição, como atesta Arlindo Machado (1997, p. 226):

“Com os mais recentes formatos de armazenamento das informações computacionais, o receptor pode entrar no dispositivo textual a partir de qualquer ponto, seguir para qualquer direção e retornar a qualquer endereço percorrido.”

Com isso aumentamos nossa problematização – os espetáculos em redes telemáticas, mesmo em situação de fruição temporária, pode ser retomado (arquivo disponível, on line, se gravado). Junto com ele, com o espetáculo, o palco (o local) se reconstitui (novo tempo?) sob cada novo acesso do “usuário”⁴? Temos um locus próprio?

Segundo Tonezzi e Schulze (2015), o uso das novas tecnologias vai impondo, aos poucos, inéditos parâmetros de conceituação e significância daquilo que se convencionou chamar espaço e presença cênica, não se tratando mais de uma simples busca de efeitos miméticos ou da pura simulação/representação de ambientes, figuras ou seres do cotidiano, “mas sim da criação de sentidos e de locus próprios, permitidos pela comunicação em rede, em que tais instâncias ganham autonomia e interferem na percepção, na relação, no entendimento e, conseqüentemente, no papel do espectador”. Para os autores, uma nova realidade se constitui capaz de incidir e dialogar efetivamente com as formas convencionais do teatro, “permitindo uma renovada concepção e alcance das manifestações cênicas”. Eles reforçam:

Trata-se, assim, não apenas de um redimensionamento, mas também de uma reconstituição do espaço cênico por meio de seu deslocamento e desmaterialização, já que, valendo-se de meios como a simultaneidade e a velocidade vertiginosa, o lugar cênico passa a instituir-se não como um locus físico, em si, mas como instância de manifestação e entrecruzar de múltiplas formas e linguagens, circuito e fluxo constante de ondas e sinais sonoros, visuais e digitais. (TONEZZI e SCHULZE, 2015)

Em seu clássico *El espectáculo televisivo* (1988) Requena é quem traz categorizações de espetáculos e palcos, os anteriores às performances audiovisuais em redes telemáticas. O autor estabelece, ao que ele chama de “topología del espectáculo”, alguns modelos:

⁴ Usuário é um termo recorrente para falar de internauta, na Cultura Digital (entendida com conjunto de produtos e serviços em redes digitais), na medida em que o acesso à rede se dá pelo uso de softwares, aplicativos e plataformas.

O Modelo Carnavalesco – consiste em eventos onde os limites do palco não são tão visíveis e demarcatórios do que seriam os actantes (atores) e seu público. Por exemplo, as festas populares, em especial o carnaval – o espetáculo é o próprio público. Aquele que é olhado (que prende a atenção) é aquele que também pode olhar (ter sua atenção presa). Além disso não há um ponto privilegiado, o espectador-espectado vê parte do espetáculo, por estar dentro dele.

O Modelo Circense – onde se estabelece uma divisão entre espectador e cena (espetáculo): “aquella en la que el evento_ espectáculo ocupaba un determinado centro en torno al cual, en disposición circular o elíptica, se disponían los espectadores; así sucedía en el circo romano, el hipódromo, las pruebas deportivas (...)” (REQUENA, 1988)

O Modelo de Cena Italiana – com o fim do espaço circular e da elipse no palco (circense) o palco italiano estabelece um afastamento do espectador da cena (inibindo sua participação como actante) e ao mesmo tempo, contraditoriamente, privilegiando-o como figura para quem a cena deve ser preparada e realizada. Essa posição “nobre” (de ver integralmente e a distancia), pertencia antes à Nobreza, em seus camarotes ou janelas. “una nueva configuración del espacio espectacular en función del lugar ocupado por el espectador, al que se reconoce, por primera vez, el derecho a un pleno dominio visual del espectáculo (...)” (idem)

O Modelo de Cena Fantasma – recupera a ideia do palco italiano, porém pensado do ponto de vista das novas espacialidades criadas pelas tecnologias, como o cinema (na sala de cinema), por exemplo. Fantasma porque o principal dispositivo do cinema – a camera filmadora – vai imaginar um espaço virtual para o espectador ver a cena gravada. A camera vai decupar o “real” pensando em um espaço de projeção e consumo (virtual) para um espectador que vê num raio de tela de 180 graus. “(...) Así, la posición de la cámara en el momento de la filmación o de la grabación de la imagen prefigura el lugar virtual, esencialmente concéntrico, que luego habrá de adoptar el espectador.(...)” (ibidem)

Dentre as categorias elencadas por Requena, a que mais se aproxima dos novos espetáculos e lugares de exibição e fruição/consumo on line é o modelo de Cena Fantasma, na medida em que os produtos são apresentados num formato de exibição virtual (no sentido de sua atualização e representação, simulacro), em caráter streaming (tempo real, ao vivo). Estados vividos para estados fantasmas.

Esse seria um local (ou entre-lugar) de uma nova cena, intermediando, através de representações/simulacros/extensões um nova interface de exibição e consumo espetacular, onde artistas (presença?), palco (?) e platéia (?) se reconfiguram em torno de um pós-espetáculo. Fabião (2015) defende que essa cena (...) não se dá “em”, mas “entre,” ela funda um entre-lugar. Ação cênica é co-labor-ação. Neste sentido, a “presença do ator,” “longe de ser uma forma de aparição impactante e condensada, corresponde à capacidade do atuante de criar sistemas relacionais fluidos, corresponde a sua habilidade de gerar e habitar os entrelugares da presença”.

As implicações, no entanto, permanecem. Ao tempo em que ampliamos a idéia de espetáculos para o universo on line, conectado - aos quais poderíamos chamar de espetáculos hipermediáticos ou hiperlocais, pois em algum ponto do processo de produção eles sofrem geração geolocalizada para posterior atualização on line - podemos igualmente pensar esse palco (o local do espetáculo) como um hiperpalco, caracterizado por sua potencialidade hipermediática (multimídia no ciberespaço), ampliado com dois novos elementos: interatividade da platéia – em certa medida podendo romper os limites propostos pelo palco italiano na separação platéia e cena/atores -, e memória, no sentido de que esses espetáculos hipermediáticos podem ser (re)visualizados infinitamente (já que são arquivos digitais disponíveis) e atualizados com novos elementos.

Essa expansão nesses espetáculos, a partir da memória e interatividade como elementos do ciberespaço, tensiona o conceito de Modelo de Cena Fantasma na medida em que o processo de virtualização no cinema (gravação de filme e exibição) difere da virtualização dos espetáculos exibidos em ambientes de rede digital. Talvez pudéssemos pensar num modelo além do Modelo de Cena Fantasma: um Modelo de Hiper Cena, caracterizado pela virtualização, expandido pelo consumo/fruição em diferentes suportes digitais finais (computador, tablet, celulares), interatividade (participação/geração de conteúdos) e memória (banco de dados atualizável), caracterizado por um novo lugar, um novo espaço.

Esse (hiper) espaço redimensiona o perfil/características do público quando a interatividade se apresenta. A argumentação de Cohen (2002), no que tange à presença do público na performance, considera duas formas cênicas básicas, onde “a forma estética, que implica o espectador, e a forma ritual, em que o público tende a se tornar participante, em detrimento de sua posição de assistente”, se pensada para o ambiente com interatividade propõe uma hibridação dessas duas formas (estética e ritual).

A idéia de espaço na performance, trazida por Melim (2008), pode ser aplicada aos eventos espetaculares nas redes telemáticas? Vejamos:

“[...] o espaço de ação do espectador, amplia, portanto, a noção de performance como um procedimento que se prolonga também no participante. Além disso, uma tentativa constante de vislumbrar uma obra como deflagradora de um movimento participativo e que existe não como obra pronta, fechada em si como materialidade silenciosa, mas como superfície aberta e distributiva”.

O Pós-Palco seria essa ambiência em redes telemáticas, que servirá como local de fruição de espetáculos hipermediáticos. Uma interface, entendida como sistema que interliga organismos. Uma “diferença”, não no sentido de diferentes coisas identificáveis, mas no sentido de “variações abertas”, chamadas de processos de diferenciação e por vezes “diferenças puras” (DELEUZE, 1988).

Essas questões aqui tomadas podem ser pensadas com aplicação em alguma experiência específica, como as performances do grupo de música eletrônica experimental FSOL (Future Sound Of London), composto por dois artistas britânicos - Garry Cobain (conhecido por Gaz Cobain) e Brian Dougans. Os shows do grupo FSOL, em formatos Live PA⁵, executando a música direto de seu estúdio ou estações de rádios via tecnologia Integrated Services for Digital Network (ISDN)⁶ e em apresentações multimídias/audiovisuais, podem ser consumidas a distância, porém com presença geolocalizada de seus fans. Nessas performances, os artistas se utilizam de redes de computadores em banda larga para apresentações streaming ao vivo. Como interface, utilizam projeção em telão de alta resolução, para os locais físicos, e exibição em tela na web. Como “corpo”, o espetáculo é composto de imagens remixadas e editadas em “tempo real” (live cinema), reforçando a idéia de presença, como mínimas aparições dos artistas, que preferem a bricolagens em lugar de seus corpos simulacros.

Esse caso FSOL talvez recupere as questões aqui colocadas, sob uma ótica de revisitação de algumas noções/conceitos e que têm a intenção de mapear alguns deslocamentos quando pensamos

⁵ Live pa é live power amplification (som ao vivo, numa referência a fazer música eletrônica tocando instrumentos digitais em tempo real ligados diretamente a amplificadores e caixas de som)

⁶ Conjunto de padrões de comunicação para a transmissão simultânea digital de voz, vídeo, dados e outros serviços de rede ao longo dos circuitos tradicionais da rede telefônica pública comutada, ainda usado em formatos de videoconferência.

no binômio espetáculo/palco: em ambientes geolocalizados, podemos pensar nas estruturas de Espetáculo, Palco, Corpo e Platéia. Por outro lado, como numa (re)versão do mesmo, podemos contrapor a idéia de Performance streaming no lugar de Espetáculo; de Interface, no lugar de palco; de Presença, em resposta ao corpo; de Fruição em resposta à noção platéia. Eis, como afirma Williams (2012), uma tentativa de, sob a ótica do pós-estruturalismo, buscar o local de uma “ruptura do senso seguro do significado e referência na linguagem, na arte, na identidade, na história, contra as verdades e oposições estabelecidas, contra discriminações, exclusões, dentro delas e pelo melhor, desconstruindo as estruturas (...)” e pensar nos limites do que sejam Espetáculo, Palco, Corpo e Platéia coisas que tragam outros pensamentos.

Em depoimento sobre o projeto Liforms, Cobain (integrante do FSOL) afirma que “...we wanted to release a very immersive, mind-blowing piece of music that was long and would deeply drench you in it...Liforms was redefining 'classical ambient electronic experimental' — that was the phrase we used.”⁷ A performance do FSOL está além dos palcos e das categorizações carnavalescas tradicionais. Seu projeto de ambient music se completa quando o *ouvido quer ver as imagens e quando os olhos querem ouvir as imagens*, numa experiência onde se busca a imersão em redes telemáticas a partir das imagens em 2 e 3d. O conceito está presente em vídeos como o Liforms⁸. É um espetáculo audiovisual contemporâneo expandido, com público em redes telemáticas e geolocalis. Um dos raros momentos gravados: “show” em telão, arte computacional, imagens dos músicos em estúdio (a distância), registrado no The Essencial Festival Brighton (Inglaterra), em 1997⁹ - a platéia e artistas se juntam em uma mesma temporalidade e diferentes localidades. Show transmitido em ISDN, onde a projeção de imagens (telerealidade) é o espetáculo. Passados mais de 20 anos, essa experiência de espetáculo coloca em discussão os tempos, os lugares, a cena e a forma de consumo de uma performance, essa atividade que não gera produto, mas *existe-enquanto-sendo*, criando um território temporário formado pela os corpos (platéia e músicos). O conceito de cena sempre esteve baseado em rotinas locais, numa referencia a ambientes/espacos geolocalizados. Porém a noção de “cena”, segundo Straw (apud Janotti, 2012), “não precisa ter agentes humanos ativos em seu centro; também pode referir-se a redes, nodos e trajetórias de circulação.” As temporalidades e as localidades foram alteradas pelo ciberespaço.

⁷ Remixmag.com, em fevereiro, 2007.

⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=9Pkz349EF18>

⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=2Xh1gpf4ik>

Duas outras experiências (Kexp e o Boiler Room), mais atuais, trazem novas configurações e revelam novos aspectos. O Kexp (<http://kexp.org>) é uma organização que sobrevive de donativo. Basicamente é um projeto de programa de rádio americano independente (FM 90.3, Seattle), surgida ainda em 1972, com o propósito de dar visibilidade aos artistas da região e à arte comunitária, com licença cedida pela Universidade de Washington, destacando a música alternativa e o *indie rock*:

KEXP is more than a radio station. KEXP is a dynamic arts organization that provides rich music experiences on the air, online, and on the streets. KEXP's unique services benefit three distinct groups: Music Lovers, Artists, and the Arts Community. (...) KEXP's programming features both variety and specialty shows that brings you the emerging sounds and long-time favorites from the Pacific Northwest, the country, and throughout the world¹⁰.

A música (áudio), em formato de show ao vivo na rádio (*streaming*), é um novo produto (netvídeo) em canais do Youtube (<http://www.youtube.com/user/kexpradio>) (*on demand*). Vídeo, numa perspectiva de *mostração*, já que a câmera apenas exhibe a performance em enquadramento quase sempre fixo, ou com alguma decupagem. Eis o caso de Orphic Ostra em Viinur¹¹. De show ao vivo em estação de rádio, expande-se para a internet, transformando-se em netvídeo em tempo real (*streaming*) - guardado como produto a ser consumido posteriormente (*on demand*).

Refletir e gerar um modelo de análise sobre esses conteúdos híbridos, portanto, nos coloca o desafio de pensar um enfoque metodológico amplo, como defende Mesquita e Massarolo (2014), que não recaia apenas sobre análises dos conteúdos midiáticos ou em estudo da recepção, mas sobre as características que constituem a mídia e como suas qualidades se relacionam com os demais atores do ambiente comunicacional, sejam eles outros meios de comunicação, o próprio público ou produtores de mídia. “O fenômeno atual da convergência midiática veio a explicitar ainda mais essas relações, através de estratégias de sinergia de diversos canais em rede, oferecendo ao público e realizadores diferentes formas de experiência e expressão pelas mídias”, complementam.

O Kexp, *broadcasting*, pensado para público final na *ponta* (ouvindo o rádio, vendo vídeo na web), sem platéia local. O Boiler Room, além de ter público na *ponta* vendo os vídeos em tempo

¹⁰ <http://kexp.org/about>

¹¹ <http://www.youtube.com/watch?v=aeiI1DO9vBo&feature=c4-overview-vl&list=PLCE8B51E6098E39EB>

real, tem caráter de show, com platéia local. O elemento transmidiático dos projetos produz dois formatos de um mesmo evento (localidade), ambos contando com consumo a distância e acontecendo em várias temporalidades (*streaming* e *on demand*), multifacetando a noção de platéia – aquele que testemunha. O conceito de espacialização (Santos, 1988) – numa contraposição à idéia de espaço e paisagem - nos esclareça essa multiface das novas espacializações:

A paisagem tem permanência e a espacialidade é um momento. A paisagem é coisa, a espacialização é funcional e o espaço é estrutural. A paisagem é coisa relativamente permanente, enquanto a espacialização é mutável, circunstancial, produto de uma mudança estrutural ou funcional.

Embora focado em geografia (e paisagem do campo, rural), a idéia de Santos alerta para pensar que a espacialização é uma situação temporária (*on demand, broadcasting* em tempo real?) em alguns novos espaços de fluxos (suportes no ciberespaço). Então, pensemos: os públicos/platéias dos espetáculos contemporâneos são “construídos” ao consumirem esses espetáculos nos novos espaços de fluxos, gerando novas espacializações e novas interações.

Ainda sobre a idéia de espaço e território, Lemos (2006) afirma que a desterritorialização informacional afeta a política, a economia, o sujeito, os vínculos identitários, o corpo, a arte. “A internet é, efetivamente, máquina desterritorializante sob os aspectos político (acesso e ação além de fronteiras), econômico (circulação financeira mundial), cultural (consumo de bens simbólicos mundiais) e subjetivo (influência global na formação do sujeito).” Segundo o autor, estão em marcha processos de desencaixe e de compressão espaço-tempo na cibercultura”. Arte em um não-território transmídia, hipermídia com um novo espaço-tempo, um espaço tempo transmidiático?

Arte em processos de transmídiação? Fecchine et al argumenta que a transmídiação se funda sobre a articulação de plataformas em pelo menos duas mídias distintas [...] para a produção dos chamados *conteúdos transmídias*.

Denominamos dessa forma um tipo específico de conteúdo cuja produção de sentido está ancorada na articulação sinérgica entre diferentes mídias/plataformas e no engajamento proposto ao consumidor como parte de um projeto de comunicação assumido por um determinado produtor (ou instância produtora). Por engajamento, entendemos o envolvimento do consumidor/usuário com determinado

produto da indústria midiática que, tirando proveito das propriedades das mídias digitais, resulta na sua intervenção *sobre e a partir dos* conteúdos que vai consumir (um tipo de agenciamento). (FECHINE)

Mas dentro dessa lógica de transmídia, seriam o Boiler Room (plataforma de performance ao vivo de dj) e o Kexp (rádio-show-web) espetáculos em trânsitos de mídias? Ou eventos multimídias no ciberespaço, espetáculos hipermidiáticos? Com isso queremos dizer que Transmídia, como estrutura proposta, torna-se frágil para explicar esses acontecimentos, podendo ser tomada para uma desconstrução.

Quando refletimos sobre a conexão entre o espetáculo/performance e o ciberespaço, as potencializações sugeridas por esse último colocam em discussão outras formas de espacialização do consumo, gerando uma complexa relação entre platéia e evento, tempos e espaços. Porém esses tempos e (hiper)espaços, não suprime o corpo, como a base da performance. Um corpo de um “pós-teatro”, um item que (re)instala a realidade nessa hiperlocalidade. É um corpo eletrônico, “aquele que se torna objeto dos textos audiovisuais, assumindo as mais diversas formas na televisão, no cinema e em produtos da internet (...)” (ROSÁRIO, 2014). Está posto para uma reflexão a presença de um corpo no “pós-espetáculo”, utilizando como referência as idéias de Cohen (2002, p. 01) sobre o “pós-teatro”:

A criação de novas arenas de representação com a entrada, onipresente, do duplo virtual das redes telemáticas (WEB-Internet), amplifica o espectro da performance e da investigação cênica com novas circuitações, navegação de presenças e consciências na rede e criação de interescrituras e textos colaborativos. Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das redes, dos lofts, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro. A relação axiomática da cena: corpo-texto-audiência, enquanto rito, totalização, implicando interações ao vivo é deslocada para eventos intermediáticos onde a telepresença (on line) espacializa a recepção.

Williams, ao afirmar, sob a ótica de Deleuze, que a arte reúne uma rica variedade de idéias e sensações nós leva a pensar que estas experiências estão além de uma compreensão científica já que as obras de arte “envolvem formas de experiência que mostram os limites dos modos estabelecidos de compreender”. A simultaneidade nas narrativas artísticas, por exemplo, traz inúmeras

implicações de ordem estética, muito além de uma compreensão científica. Entender a desconstrução como processos contínuos é fundamental para não fixar descobertas, na medida em que um elemento, como a simultaneidade, pode gerar um novo limite, uma nova borda e exibir diferença/singularidade, mesmo no campo artístico.

Vejamos 3 exemplos da relação palco/platéia/simultaneidade gerando singularidades. No teatro (mostração cênica), o aqui-agora é real e simultâneo para o expectador; no cinema (mostração fílmica), o aqui-agora é uma representação do que se passou antes (foi filmado). No teatro o expectador e ator dividem o tempo presente; no cinema o expectador consome, no presente, o tempo passado. No teatro, o expectador tem sua única percepção da performance; no cinema, a câmera (com seus ângulos e movimentos) modificam a percepção do expectador sobre essa mesma performance. No cinema, não só os atores emitem sinais - como no teatro não híbrido - mas a câmera (e a montagem...) também emitem. É o 'grande imagista' de Laffay (um narrador invisível, um narrador implícito, o meganarrador), citado por Gaudreault e Jost (2009).

Podemos entendê-las – essas diferentes simultaneidades - como os limites que geram diferenças? Ou corpo/palco/hiperespaço, quando estendemos essas experiência para as redes digitais?

Essas anotações em torno das simultaneidades do corpo-espetáculo e de cena e seu consumo não tem sofrido alterações fundamentais, por conta do hibridismo e expansão em redes telemáticas? O que, então, caracteriza-se similaridades e divergências entre as experiências do FSOL, La Fura Del Baus, Kexp, Boiler Room quando pensamos como espetáculos culturais contemporâneos? Uma das implicações é que, quando conectados ao ciberespaço, esses espetáculos se desdobram em diferentes projetos/produtos, criando novas platéias (ou reforçando anteriores), porém gerando novas formas de consumo, já que estamos lidando com a idéia de que a “difusão da lógica de redes modifica de maneira substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura" (CASTELLS, 1999, p. 497).

Embora a noção de espetáculo, como aquilo que “atrai e prende o olhar e a atenção”, possa ser aplicado a essas experiências, os modelos binários proposto por Requena (platéia X palcos) dão conta da diversidade dessas experiências hiperconectadas? E é esse desafio que tomamos para propor um modelo de análise, ou pensar em que sentido os limites dessas estruturas nos apontam um novo pensamento.

Temos aí uma massa de questionamentos para buscarmos similitudes/verissimilhanças, rupturas/radicalidades e expansões/reconfigurações de experiências a partir de bordas, fronteiras, limites em estruturas que podem apontar novos pensamentos de categorizações de experiências estéticas em redes telemáticas que envolvem diferentes narrativas/eventos/estruturas audiovisuais e suas formas de consumo público.

REFERÊNCIAS:

COHEN, Renato. Performance como linguagem: criação de um tempo-espço de experimentação. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.

DELEUZE, G. Diferença e repetição. Tradução de Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

FABIÃO, Eleonora. Corpo Cênico, Estado Cênico. Disponível em <https://www6.univali.br/seer/index.php/rc/article/view/2256>, em 24 de maio de 2015.

FILHO, Otacílio Amaral; ALVES, Regina de Fátima Mendonça. Os espetáculos culturais na Amazonia: Círio de Nazaré IN Anais do IV Congresso Internacional de Estudos Linguísticos e Literários. Belém: Programa de Pós-Graduação em Letras da UFPA, 2013.

GAUDREAU, André; JOST, François. A narrativa cinematográfica. Brasília: Ed. UnB, 2009.

GLUSBERG, Jorge. A arte da Performance. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

JENKINS, Henry. Cultura da convergência. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface - Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LA FERLA, Jorge; REYNAL, Sofia (org). Territorios Audiovisuales: cine, video, televisión, instalación, documental, nuevas tecnologías, paisajes mediáticos. Buenos Aires: Librería, 2012.

LE MOS, A. CIBERESPÇO E TECNOLOGIAS MÓVEIS. Processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura. 2006.

<http://formatandoconhecimento.wikispaces.com/file/view/Ciberespa%C3%A7o+e+Tecnologias+Móveis+-+Andre+Lemos.pdf>, Acessado em 29/09/2015

MACHADO, Arlindo. Pré-cinema & pós-cinema. Campinas: Papyrus, 1997.

MELIM, Regina. Performance nas Artes Visuais. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.

MINSKY, M. "TELEPRESENCE," OMNI magazine, 1980.

<https://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>, acessado em 22/10/2015

PICADO, Benjamin; MENDONÇA, Carlos Camargos; FILHO, Jorge Cardoso (org).

Experiência Estética e Performance. Salvador: EDUFBA, 2014.

REQUENA, Jesús. Introducción a una teoría del espectáculo. 1985.

<http://www.gonzalezrequena.com/resources/1985%20Introducci%C3%B3n%20a%20una%20teor%C3%ADa%20del%20espect%C3%A1culo.pdf>, acessado em 16/02/2015

_____. El espetáculo televisivo. Madri: Cátedra, 1988.

_____. El espectáculo Informativo. Akal Comunicación, 1989

F. Y. Obana, R. Tori. Conceitos de Presença.

<http://www.lbd.dcc.ufmg.br/colecoes/wrva/2010/0019.pdf>, acesso em 11/08/2015

ROSÁRIO, Nísia Martins do. Formatos e gêneros em corpos eletrônicos. Disponível em

http://corporalidades.com.br/site/wp-content/uploads/downloads/2013/12/2007_2.pdf Acesso em 10/08/2014.

SÁ, Simone Pereira. Espaços urbanos e platéias virtuais: o YouTube e as transmissões de espetáculos ao vivo. Disponível em <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/13135>, em 23 de maio de 2015.

TONEZZI, José, SCHULZE, Guilherme. CENA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO: desafios para a formação e a pesquisa em artes do espetáculo. Disponível em <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/moringa/article/view/9983>, em 22 de maio de 2015.

WILLIAMS, James. Pós-estruturalismo. Tradução de Caio Liudvik. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

WILLIS, Holly. New Digital Cinema: Reinventing the Moving Image (Short Cuts). London: Wallflower, 2008.

* Cláudio Manoel Duarte de Souza é jornalista e Mestre em Comunicação e Cultura Contemporânea pela UFBA (Bahia, Brasil, 2003), em Cibercultura. Professor da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), no CECULT - Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas. É líder do Grupo de Estudos e Práticas Laboratoriais em Plataformas e Softwares Livres e Múltiplos - LinkLivre (CNPQ/UFRB). Fundador (1998) e produtor cultural do Pragatecno (coletivo de djs). Desde 2000, organiza a coletânea SomBinário (uma cartografia de música eletrônica do norte e nordeste do Brasil). Foi professor-artista convidado na Universidade de Bayreuth (Alemanha), no Instituto de Estudos Africanos com residência artístico-acadêmica no Iwalewa Haus. Foi chefe do Núcleo de Gestão de Cultura, Comunicação e Divulgação da Proext-UFRB e coordenador do Núcleo de Cultura e Universidade da Proext-UFRB. Doutorando no Poscult/UFBA - Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, na Linha de Pesquisa Cultura e Arte. É um dos organizadores dos festivais internacionais Digitalia (Salvador, Bahia) e Paisagem Sonora (Cachoeira, Bahia, Brasil). Foi organizador dos ebooks Linklivre_Ebook1, Linklivre_Ebook2 e Pragatecno Ebook, sobre arte, comunicação e tecnologias. Foi membro do Conselho Curador da Fundação Hansen Bahia. Foi conselheiro-

titular do Conselho Estadual de Cultura do Estado da Bahia. É autor de vários vídeos, desde os anos 90, todos disponíveis em Vimeo e Youtube, que vão de videopoemas a documentários de curta, média e longa-duração. Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Comunicação Integrada e Novas Mídias, Cibercultura, Múltiplos, Djing e Produção Cultural.

ANEXO/Imagem ilustrativa



O duo Future Sound of London faz show direto de seu estúdio, em Londres, para telão de festival, em performance streaming.