

DA HIPERMEDIAÇÃO AOS ELEMENTOS TRANSMÍDIA COMO FORMA DE COMPOSIÇÃO NARRATIVA EM DANÇA

Cláudia Resem¹
Richard Perassi²
Luciane Fadel³

Universidade Federal de Santa Catarina

RESUMO: O espetáculo “PFdFSRI” do grupo de dança catarinense Cena 11, destaca-se pela interação co-criativa que ocorre através do uso de elementos cênicos e tecnológicos, integrados de forma a destacar diferentes reações e tipos de comportamentos. Nesse espetáculo, a hipermídia, quando a mídia se torna opaca, é provocada em três momentos cruciais: no começo, meio e fim. A narrativa se estende a um conjunto de elementos transmidiáticos que podem ser percebidos desde o pré-espetáculo até o momento do pós-espetáculo a partir do livreto, o programa de reconhecimento facial e suas relações interdependentes que sucedem em cadeia com uma forma diferente de compor uma narrativa de dança e todos os outros elementos que alimentam o discurso do espetáculo. Neste artigo, o método de Close Reading é utilizado para analisar e discutir a composição narrativa emergente que é percebida através das "Frestas", ou seja, os detalhes que se desdobram ao longo do espetáculo, apoiando-se a partir da pergunta de pesquisa: Como a extensão da estética do palco ao público pode causar mudanças no comportamento do espectador, agregar significado à cena e construir novas narrativas? Os resultados sugerem que a oscilação entre imediação e a hipermediação cria uma estética de colagem da qual suporta o envolvimento total do espectador.

PALAVRAS-CHAVE: Hipermediação; Transmídia; Imediação; Remediação; Grupo Cena 11.

ABSTRACT: The spectacle PFdFSRI from Santa Catarina dance Group Cena 11 stands out for its co-creative interaction that occurs through the use of scenic and technological elements, which are integrated to highlight the

¹ Doutora em Engenharia e Gestão do Conhecimento, EGC, clauresem@gmail.com.

² Professor Postdoc do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento, EGC, perassi.cce@ufsc.br.

³ Professora Postdoc do Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento, EGC, liefadel@gmail.com.

different types of human behaviors generated. In this spectacle, hypermediation, when the media becomes opaque, is provoked in three pivotal moments: in the beginning, middle, and end. The narrative extends into a set of transmedia elements that can be perceived from the pre-spectacle until the post-spectacle moment through the booklet and all the following elements like the facial recognition program and their interdependent relationships, which succeed in a chain for a different way of composing a dance narrative. In this paper, the Close Reading method is used in order to analyze and discuss the emergent narrative composition that is perceived through the "Gaps," that is, the details that unfold throughout the spectacle. Thus, the following research question is: How the stage aesthetics over the audience can influence in the spectator's behavior, and add meaning to a scene? The results suggest the oscillation between immediacy and hypermediacy creates a collage aesthetic that supports the total involvement of the spectator with the show.

KEYWORDS: Hypermediacy; Transmedia; Immediacy; Remediation; Cena 11 Group.

Introdução

No campo das artes performáticas tradicionais, tanto do teatro ou dança, existe uma delimitação claramente estabelecida entre atores, texto e plateia. Tradicionalmente, a participação do espectador ocorre de maneira passiva onde o espectador seleciona um assento na plateia, no momento da aquisição do ticket e, a partir de então, passa a ser “identificado” a partir do número de assento. Ao posicionar-se em meio a outros espectadores, todos os espectadores participam de um momento de sutil ocultação da qual a escuridão do teatro lhes oferece, provocando uma breve sensação de “anonimato”.

A participação do espectador em uma peça de teatro ou dança, da mesma forma como ocorre em diferentes eventos coletivos, tem característica ritualística. Neste caso, o foco de luz é voltado para o palco e os espectadores organizam seus corpos na plateia. Enquanto ocupam o seu espaço pré-delimitado, em meio à escuridão, observam, interpretam e, por fim, avaliam individualmente uma história.

A ciência de suas corporeidades é submetida à uma falta de evidência do sujeito. Nele é estabelecida a quietude e o conforto em razão do seu anonimato temporário, que lhes é garantido pela escuridão da qual comporta o público assim que o espetáculo começa.

O conjunto cênico e o dramática apresentados em palco, seja via dança ou teatro, compõem um conjunto de signos que transcende no momento da performance, oportunizando diferentes significados. Cada um desses significados é interpretado e reinterpretado em um contínuo que limita a possibilidade de uma única convenção. A ausência de uma convenção pode ser, inclusive, uma das bases propulsoras de um espetáculo em dança contemporânea. Além disso, muitos autores argumentam a existência de uma relação de tríade que envolve os atores ou bailarinos, texto ou narrativa e audiência, que, embora interligados, complementam a história como um único organismo.

De acordo com Cohen (2009), o teatro grego de Aristóteles, instituiu uma separação espacial, dividindo palco e plateia. Nesse espaço se dá a representação, suportada por uma convenção teatral. No entanto, neste artigo, explora-se não apenas a relação hierárquica tradicional de um espaço de teatro mas, também, sua suspensão, sendo assim, um dos focos principais deste estudo apoia-se na narrativa resultante dessas interações e na maneira como ela afeta os espectadores.

O espetáculo PFdFSRI do grupo Cena 11 cia de Dança trabalha a partir de uma linguagem provocativa, onde transitam entre o espaço tradicional e sua ruptura, causando

mudanças para um papel cooperativo do espectador. Esse espetáculo cria um duelo entre o surrealismo do espetáculo e o realismo das delimitações espaciais do teatro, onde essas delimitações podem exaltar ideias de intervenção enquanto explora a exibição da imagem do espectador e, assim, "flerta" com sua imprevisibilidade. Sendo assim, a seguinte questão de pesquisa é: Como a extensão da estética do palco ao público pode causar mudanças no comportamento do espectador, agregar significado à cena e construir novas narrativas?

A companhia utiliza uma sequência de elementos transmídia como forma de narrar a história que segue um mesmo roteiro. Como resultado dessas interações, a poética do espetáculo torna-se transfigurativa, pois toda apresentação revela um novo detalhe em sua trama. Considerando o uso dos elementos transmídia, o presente artigo busca compreender a poética que ocorre a partir da interação proposta, bem como responder ao que ela representa, destacando a irreverência e continuidade da co-criação de cada versão do mesmo espetáculo.

Grupo Cena 11 e o espetáculo PFdFSRI

De acordo com as informações coletadas no site oficial do Grupo Cena 11 cia de Dança⁴, a companhia foi fundada em Florianópolis (SC) e atua desde 1995 na produção artística de dança, tornando-se referência nacional e internacional na área. O seu núcleo de criação durante o período de realização do espetáculo citado neste estudo, era composto por membros com formação em diversas áreas como: teatro, ginástica olímpica e rítmica, artes plásticas, artes marciais, circo, entre outros. Esse núcleo formava a base de uma produção artística em que a ideia precisava ganhar expansão em um corpo (neste caso o corpo como mídia) e se organizar como dança (informação). Atualmente, o grupo segue com uma formação similar diante de suas especificidades individuais.

O Grupo Cena 11 desenvolve e compartilha ferramentas e técnicas fundamentadas nas relações e interferências entre corpo, ambiente, sujeito e objeto como variáveis de um mesmo sistema vivo que existe enquanto dança. Seus projetos de pesquisa e formação convergem teoria e prática em um entendimento de dança que ultrapassam as definições de corpo, tratando tecnologia como extensão e expansão do corpo propriamente dito. Neste caso,

⁴ Disponível em: <https://www.cena11.com.br/portfolio>. Acesso em: 9 nov. 2023.

percebe-se que o objeto de pesquisa central do Grupo Cena 11 é o modo de controle do corpo, este definido como sujeito e objeto dele mesmo através do movimento. Conseqüentemente, é na dança que a Companhia propõe perguntas para desenvolver e, depois disso, sucessivamente, novas questões a serem propostas, buscando ampliar a qualidade da invenção das humanidades.

Conforme Collaço e Ahmed (2013), o espetáculo PFdFSRI (Pequenas Frestas de Ficção Sobre Realidade Insistente), foi produzido com o apoio do prêmio Funarte Petrobras de Fomento à Dança. Foi lançado em junho de 2006, durante o festival In Transit em Berlim – Alemanha, com formato de Work in Progress e, posteriormente, em novembro de 2006, o espetáculo estreou no Centro Integrado de Cultura (CIC) em Florianópolis - SC. Sua versão oficial foi apresentada no ano seguinte, no Sesc Pinheiros - São Paulo, onde iniciou a circulação contínua do espetáculo em diferentes cidades e países, no período de maio de 2007 a 2009.

Para Collaço e Ahmed (2013), os objetivos do espetáculo consistiam em: (1) desenvolver o design do movimento via execução de padrões de ação modificados por roteiros coreográficos, caracterizando estabilidade como resultado dependente do grau adaptativo de cada corpo; (2) Pesquisar evidências do trânsito entre natureza e cultura e utilizá-las na construção de perguntas sobre realidade e ficção; (3) Aprimorar a relação de dança e tecnologia investindo no desenvolvimento de sistemas de interação entre movimento e modificação do ambiente via interfaces Físico/Digitais.

Em PFdFSRi, o uso de programa de reconhecimento facial (figura 1 A e B), sensores, câmeras, acelerômetro, robôs, programas de detecção padrão, sistemas de vídeo e vjing; estão ligados às propriedades que esses elementos fornecem ao corpo e como esse corpo responde a esses elementos por meio dessas propriedades. Conforme Eco (1989), trata-se de uma manipulação do real para propor uma releitura que ocorre, como se estivesse em um estado de transformação perpétua. Ahmed (2013) também afirma que a inclusão de um cachorro ou até uma pedra, pode ser considerada como tecnologia em sua poética devido ao efeito provocado no corpo do artista. O uso de elementos diferentes envolve a desestabilização do corpo e pode colocá-los em um estado diferente de prontidão com a mesma intensidade do uso de microcâmeras conectadas a um corpo.

Figura 1 (A) e (B) – Composição cênica telão-palco e cena acelerômetro e lanterna



Fonte: Camargo (2007)

Para Ahmed, o espetáculo é uma fábula feita da colagem de ações, objetos, corpos, imagens e movimentos que se fortalecem das características que as definem para ganharem novos significados ao se inter-relacionarem. Trata da interação entre ficção e realidade das quais se intercalam e assim contam histórias. Essa interação entre ficção e realidade também envolve a realidade de estar no palco e na plateia, e como essa realidade afeta a ficção, complementa-a e gera novas histórias.

Encarte do espetáculo

Durante a circulação do espetáculo PFdFSRI, no hall do teatro, eram entregues unidades do encarte da programação, para cada espectador, antes de iniciar a performance.

O encarte apresenta uma estética minimalista, em cor branca, expondo apenas a sigla do título do espetáculo em braile, frente e verso. Na primeira página, ainda em branco, seguida do título completo: “Pequenas Frestas de Ficção Sobre Realidade Insistente”, escrito em verde e sublinhado. Na página seguinte, uma breve descrição sobre o Design do espetáculo e sua relação com os temas Dança e Tecnologia, concluindo com os temas complementares: Natureza, Cultura, Realidade e Ficção. Ao rodapé, encontra-se a frase: “Dança como vestígio. Dança para não ter poder. Tempo para entendermos o tempo.”

Na página central, uma imagem da dançarina usando um vestido preto, segurando um urso de pelúcia bege nas costas. No fundo, a cor azul do telão com a imagem do urso replicada. A palavra "fresta" pode ser compreendida pelo conjunto de “pistas” no design do encarte como, por exemplo, a fotografia texturizada de grama que faz plano de fundo para a página que contém a letra da música "Fail" (figura 2 A e B). A música, composta pela artista Hedra Rockenbach, é tocada e cantada durante a mesma cena (menina e urso), e funciona não

apenas como uma mera trilha sonora, mas também representa uma das principais características do espetáculo como um todo, que é a compreensão da falha como virtude.

Figura 2 (A) e (B) – Capa do encarte com detalhe em braile e suas páginas centrais



Fonte: Imagens registradas pela autora (2019)

O espetáculo revela e explora as diferentes dimensões em sua narrativa que em momentos expressa um conjunto de sentimentos mundanos como solidão, fracasso, amor e ódio, assim como adaptação e perenidade como um contraste que se une à realidade misturada com a ficção da série. O encarte se conecta ao espetáculo, apresentando não apenas pistas, ou novamente, uma série de pequenas lacunas, mas, no entanto, estende-se ao espectador como um convite à uma nova experiência.

O espectador

Nesse espetáculo, as cortinas do palco permaneciam abertas para a entrada do público. Haviam três paredes compostas por dois lados do corredor e a parte anterior junto ao telão. No centro, o palco vazio com marcação de um círculo branco como um realce ao linóleo preto. No telão, o público era exposto em uma grande angular durante os primeiros quatro a cinco minutos até o toque do terceiro sinal.

Em algum momento, o espectador percebe a projeção de sua imagem no palco, embora com uma faixa preta cobrindo seus olhos, projetada por alguns segundos. Contudo, o “personagem” espectador permanece em evidência. Nesse momento, ocorre uma reorganização das formas existentes, que antes eram surpreendidas pelo contato com o

primeiro elemento transmídia (o encarte), e que sugerem a continuidade do início de outra versão do espetáculo PFdFSRI.

Bolter e Grusin (2000) afirmam que, na lógica da hipermídia, o artista (programador de multimídia ou web designer) se esforça para fazer o espectador reconhecer a mídia como um meio e se delicia com esse reconhecimento. Nesse espetáculo, no entanto, houve uma divergência de reações dos espectadores, que variou entre delícias e consternações, ainda que utilizadas de forma a garantir uma interação constante dos espaços.

Flusser afirma que precisamos dar um passo atrás no mundo para imaginá-lo e depois nos afastar de nossa imaginação para poder descrevê-lo (Flusser 2010). Como forma de descrever o que poderia ser visto na plateia, neste artigo, considera-se duas perspectivas obtidas pela autora: (1) ao longo do período trabalhado com o grupo, no papel de performer e; (2) atualmente, exercendo sua função como pesquisadora e espectadora. Nesse caso, considera-se a perspectiva de uma pessoa que esteve no palco e registrou a reação do espectador em sua percepção individual, assim como considera-se uma segunda perspectiva, embora da mesma pessoa, mas que descreve a experiência do momento de estar na plateia, que sentiu e compartilhou as memórias de estar em foco como espectadora.

Programa de Reconhecimento Facial

O objeto tecnológico trata-se de uma técnica de biometria da qual, por meio de um programa de reconhecimento de padrão facial, permite identificar a face humana e assim utilizar a aplicação de uma tarja preta em seus olhos que, no contexto do espetáculo, foi utilizada de forma a criar uma breve suspensão da identificação do espectador.

De acordo com Faria (2018), o rosto de uma pessoa é formado por várias características que são chamadas de Pontos Nodais. Com esta técnica, podem ser encontrados cerca de 80 pontos nodais no rosto humano, e alguns desses pontos nodais são compostos pela distância entre os olhos, o comprimento do nariz, o tamanho do queixo e a linha da mandíbula. Cada um desses pontos nodais é medido e armazenado em um banco de dados, formando um padrão facial.

Para o bom funcionamento desse programa de computador, considerando seu uso simultâneo ao espetáculo como ocorreu no PFdFSRI (figura 3), era necessário rastrear previamente uma imagem capturada para detectar a localização e a posição correta de um

rosto. Somente após essa etapa, era possível calcular os Pontos Nodais, que exigiam o correto posicionamento dos olhos, nariz e boca. Durante o espetáculo, o rastreamento das imagens era realizado a partir da escolha de uma imagem capturada na câmera de vídeo como uma referência e que poderia ser armazenada no computador.

Figura 3 – Cena final com a projeção da tarja preta.



Fonte: Camargo (2007)

O programa de reconhecimento facial utilizado no espetáculo, poderia ser afetado de acordo com algumas variações como, por exemplo se o espectador usava óculos ou partir da sua movimentação que o tirava de foco. Portanto, a eficiência do sistema de reconhecimento facial dependeu do percentual de respostas corretas na busca pela identificação de pessoas sobre essas condições.

Esse sistema funciona como um ativo que provoca diretamente uma desorganização ou mesmo uma reorganização do corpo do espectador como mídia. Ao exibir sua imagem no telão, ao compor uma cena, uma mudança no comportamento do espectador era comumente percebida. Ao ver sua imagem refletida no palco, ocorria uma mudança recorrente do comportamento do espectador que variava do desconforto ao teatral-cômico. Como pode ser visto na imagem (figura 3), a ideia inicial em explorar a imagem do espectador, com ou sem a tarja preta, era de criar uma imagem que dialogasse com a cena do palco, revelando o papel de, muitas vezes, “testemunha” composicional em determinadas cenas. Na cena referente a figura 3, a artista está sendo alvejada por uma arma de paintball enquanto caminha em um tapete de grama sintética verde, nua, trajando apenas uma espécie de escudo em acrílico circular para protegê-la. Neste momento, a narrativa se apoia na existência de uma figura feminina aparentemente fragilizada e que, através de outra janela (o telão), outra figura feminina, apenas observa a cena. A mulher em foco no telão e o público, tornam-se

complementos de uma segunda narrativa da qual pode ser continuada em uma terceira narrativa, lhes colocando (o público) em um estado que transita do simples observador ao cúmplice da ação.

As ideias de colagens utilizadas no palco representavam, previamente calculadas ou não, diferentes variações dessas estórias. Em momentos, também se explorava o uso da imagem de um espectador do sexo masculino. Em outros, a ausência da tarja preta, que reverberava em um efeito de dilatação do tempo, explicitando o desconforto do observador que, agora, também era observado.

Método

O método *Close Reading* (Leitura Detalhada) trata de uma análise feita de maneira criteriosa e crítica sobre um objeto de estudo do qual busca-se gerar um aprofundamento nos detalhes mais significativos. A ideia é ser preciso para promover maior compreensão do assunto.

De acordo com Inman (2003), a abordagem do *Close Reading* sugere que o texto pode ser analisado como um objeto em si e, portanto, ser melhor entendido considerando os seus elementos centrais, como símbolo e imagem. Para Inman, a identificação desses elementos ocorre por uma leitura atenta, e a sugestão implícita é que a história, a economia e outras condições humanas se tornem menos importantes em qualquer transação interpretativa.

Conforme Tanenbaum (2015), a metodologia *Close Reading* foi praticada de maneira a sinalizar o retorno ao texto como tema principal da crítica literária, o que serve para considerar a exclusão da reação emocional do leitor que pode acabar influenciando a análise.

A prática do *Close Reading* inclui: o uso de passagens curtas e trechos dos registros documentais analisados focando no próprio texto, a releitura deliberada, leitura com lápis para marcação de pontos de interesse, a discussão do texto com outras pessoas, o *Think-Pair Share* ou o *Turn and Talk* que podem ser utilizados com pequenos ou grandes grupos, respondendo a perguntas dependentes de texto.

Para a realização de uma leitura detalhada do espetáculo PFdFSRI do Grupo Cena 11, a ideia inicial partiu da análise dos objetos físicos e os registros documentais, dentre eles, foi utilizado diferentes mídias como forma de explorar o assunto: o website oficial da cia, reportagens de revista, jornal e internet e registros audiovisuais.

Visto que existem uma série de interações entre diferentes artefatos de cena e tecnológico, optou-se em analisar o espetáculo de forma holística e pontuar os elementos de maior impacto poético. Como já foi levantado, um dos elementos de grande impacto encontra-se na construção compositiva da narrativa cênica que ocorre ao utilizar o sistema de reconhecimento de facial.

No caso do encarte, a forma em que este material gráfico foi inserido no contexto cênico, resultou em diferentes relações afetivo-emocionais dentre os espectadores, dentre eles o mero distanciamento, mas ainda assim e para muitos, representou a materialização do espetáculo que poderia ser levada para casa. Tornou-se uma lembrança da experiência vivida no espetáculo, especialmente para aqueles que experimentaram o momento de exposição/interação de sua imagem.

O espetáculo também era composto por diversas estratégias de palco que dialogavam diretamente com o espectador como no caso dos movimentos de quedas e de riscos desenvolvidos pelos bailarinos. O grupo Cena 11 é conhecido internacionalmente pela utilização de técnicas de quedas das quais os bailarinos, ainda hoje, disponibilizam os seus corpos em uma espécie de queda livre no palco. As quedas realizadas ao longo do espetáculo, que podem ser entendidas como uma aceitação de um estado de inevitável decadência, causam diferentes sensações no corpo do espectador. Sentimentos de angústia, medo, fascínio pelo corpo que aparece no palco. Estas provocações no corpo do espectador já haviam sido percebidas em espetáculos anteriores do grupo e que, de acordo com informações do site oficial da cia, ganharam a sua primeira definição de “Corpo Vodú”, a partir do espetáculo *Violência* (2001) e assim se estendeu como uma de suas marcas registradas em dança.

Os artefatos usados no espetáculo, como por exemplo: balões que foram estourados para fazer barulhos; patins com luzes usadas por um homem de barba branca e cartola; varas de pescar quebradas pela tensão do corpo do bailarino, ou seja, todo esse conjunto de elementos e ações, eram estendidas de maneiras diferentes aos espectadores; no entanto, a inquietação entre esses momentos apoiava-se no destaque da constante transição entre realidade e ficção. Consequentemente, haviam elementos de alto, médio e pequeno impacto que não eram de menor importância, uma vez que funcionavam como um quebra-cabeça, onde cada peça era apresentada como adequada.

A Imprevisibilidade de um trabalho aberto

De acordo com Cohen (2009), a dança, assim como o teatro, compartilha de objetivos que, através da representação, buscam a empatia do espectador de forma a provocar uma espécie de catarse psíquica como resultante de suas obras. Para Eco (1989), a forma da obra de arte ganha sua validade estética precisamente em proporção ao número de diferentes perspectivas a partir das quais ela pode ser vista e compreendida.

Diferente das artes estáticas como a pintura e a fotografia, as perspectivas formuladas partem de diversos direcionamentos não cristalizados pois, na arte performática, existem várias forças trabalhando juntas, como dançarinos, espaço, tempo, elementos cênicos e o espectador. A arte criada pelo espetáculo PFdFSRI faz parte do dinamismo da arte viva da performance. Eco (1989), ressalta ainda a ideia que, para essas obras de arte, um conhecimento incompleto do sistema é, de fato, uma característica essencial em sua formulação. Da mesma forma, a perspectiva da arte performática é então estabelecida com base em diferentes aspectos da co-criação independente e, conseqüentemente, eles se tornam continuamente mutáveis.

Ao investigar a construção cênica do grupo Cena 11, percebe-se a proposição de um radicalismo constante na busca de criar um dualismo entre o corpo biológico real e o corpo máquina inorgânico. Esse dualismo pode ser visto em um tipo de minimalismo fantástico, misturado à estética de fábulas, enquanto explora o efeito da dilatação do tempo em uma cena. Segundo Cohen (2009, 66), "a eliminação de um discurso mais racional e o uso mais elaborado de sinais tornam a performance uma leitura que é, acima de tudo, uma leitura emocional". No caso do PFdFSRI, a expansão do tempo em cena poderia revelar um contraste entre alguns elementos cênicos que incluíam o próprio artista. Esse contraste pode causar a sensação de uma cena "vazia", embora cada cena seja essencial para concluir a narrativa.

Para Arantes (2015), a implementação da estratégia de arte midiática é uma forma de designar as investigações poéticas apropriadas sobre os recursos tecnológicos como forma de propor diferentes alternativas estéticas. No caso do programa de reconhecimento facial, ele é usado junto com a performance de dança, mas sempre de forma a combinar parte da construção narrativa. Desde o primeiro momento, em que um rosto foi projetado com ou sem tarjas, mas a exposição no tempo variou entre curto e longo. Esse efeito *collage* entre palco (Ficção) e público (Realidade) rompe com o fluxo da narrativa. Cohen (2009, 66) afirma que

"essa intenção reforça uma das principais características da performance artística e de toda arte ao vivo, que é reforçar o momento e romper com a representação".

A ruptura com a representação teatral também poderia ser descrita no palco pelos momentos em que a maioria dos movimentos se distanciava da ideia de meros passos ensaiados de dança, como no caso da técnica das quedas. De acordo com Ahmed (2016), o grupo parte da ideia de que o movimento ataca o corpo (corpo do intérprete e do espectador), assim as ações são criadas como respostas a um estado de inevitabilidade, a fim de se adaptar e reforçar os momentos da realidade.

De acordo com Bolter e Grusin (2000), a lógica da hipermídia reconhece múltiplos atos de representação e os torna visíveis. Onde o imediatismo sugere um espaço visual unificado, a hipermídia contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a representação é concebida não como uma janela para o mundo, mas como "janelas" em si - com janelas que se abrem para outras representações ou outras mídias. Havia um conjunto de esforços explorados nesse espetáculo para se adaptar a momentos reais, que poderiam assumir a forma de um giro que parecia ser sem fim, mas que era interrompido por um sinal sonoro; um esforço para manter o equilíbrio em um bloco de madeira; a persistência do corpo forte e a fragilidade de sua barba branca; o cachorro da raça Border Collie; a deriva de um espeto que girava em alta velocidade e era interrompido quando a luz de uma lanterna era apontada para ele; a insistência na mesma posição até que o corpo começasse a trepidar ou a tentativa de asfixia, como uma alusão à emoções que nos afetam de maneira visceral, da bailarina com o rosto enterrado em um urso de pelúcia. Todas essas estratégias reforçaram os momentos hipermediados.

A história do espetáculo é dividida em diversos momentos e é contada de diversas maneiras complementares. De acordo com Jenkins (2007), a narrativa transmídia representa um processo em que elementos independentes de uma ficção podem se dispersar sistematicamente através de múltiplos canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada.

Ao analisar o conjunto de materiais selecionados para este trabalho, percebe-se que cada mídia usada durante e após o espetáculo, conta uma passagem diferente que complementa a outra. Por exemplo, como introdução ao espetáculo, o encarte foi entregue. O primeiro contato entre o espectador e o show inicia. O espetáculo em si é o próximo estágio e, após o show, o espectador sai com uma mistura de diferentes informações e percepções que se

mesclam como um novo componente do espetáculo. A tensão pode levar o espectador a entrar em contato com outras mídias, que podem incluir o próprio espaço em tempo real. Portanto, concordando com Jenkins, cada mídia faz sua contribuição única para o desenrolar da história.

O espetáculo do grupo Cena 11, utilizou e ainda faz o uso de referências atuais que expressam e questionam a forma de viver em sociedade. Conforme Eco (1989) a maneira como as formas artísticas são estruturadas sempre refletiu sobre como a ciência ou a cultura contemporânea não apenas vê, mas, de fato, descreve sua compreensão da realidade.

Considerações Finais

A ideia de “espelhamento” no telão, gerada pela projeção da imagem do espectador pela câmera do programa de reconhecimento facial, envolve intimamente o espectador de forma que sua interação com a exposição da sua imagem pode tornar-se retraída, neutra ou participativa.

A aplicação do programa, revela uma proposta de controle do “voyeur” onde o espectador é colocado no palco, de forma a operar como uma extensão do espetáculo como um todo. A co-participação do espectador, de acordo com Eco (1989), gera uma riqueza de diferentes ressonâncias e reverbera sem prejudicar a sua essência original.

Enquanto os espectadores estão em uma posição confortável como observadores, o palco se torna transparente e eles ficam imersos na história. No exato momento em que suas imagens são colocadas no palco, os espectadores emergem da narrativa e o palco se torna opaco. A oscilação entre imediação (mídia transparente) e hipermídiação (mídia opaca) descrita por Bolter e Grusin (2000), é definida como remediação. Esta remediação convida os espectadores a ver, fazer parte do show. Além disso, como parte do show, os espectadores poderiam mudar seu ponto de vista, entre olhar para o palco e olhar para o público. Embora eles não possam ver realmente do palco, eles se viram para ver quem está na plateia.

A poética identificada por meio de elementos transmídia retrata uma relação de interdependência entre espectadores e atores. A interferência, embora às vezes a contra-gosto, provoca fortes lembranças como no caso da exibição do espectador no telão. A experiência ciente de compor parte do espetáculo, que antes era apenas para ser visto, se transforma em uma experiência memorável que traz ao desejo de consumir o que foi vivido naquele

momento. Neste caso, além da memória do espectador, tudo o que resta é o encarte branco minimalista.

Conclusão

As relações estabelecidas entre o mundo da dança e as novas tecnologias são moldadas em diferentes formas de discutir comportamentos e suas percepções do mundo. Neste trabalho, o encarte, por exemplo, é considerado um meio pré-informativo ao espetáculo PFdFSRI do Cena 11, mas também, a relação estabelecida entre a mídia objeto de reconhecimento de padrões faciais e o público. A poética que emerge dessa interação entre os espectadores e o efeito gerado por essa exposição é chamada de remediação. Embora os espectadores se comportassem como componentes independentes na narrativa do espetáculo, eles pareciam interagir uns com os outros ao se reconhecer na tela.

A exposição da imagem do espectador projetada na tela, centrada no palco, pode ser divergente porque dialoga com diferentes personalidades, características pessoais e comportamentos encontrados no público. Explicita-se que essa remediação contribui para a percepção de uma colagem, ou seja, a composição cênico-visual entre espectador e espetáculo. Independente da reação do espectador, essa relação sempre ocorreu de maneira particular, revelando diferentes detalhes que foram acrescentados a uma nova versão do mesmo espetáculo PFdFSRI do grupo de dança Cena 11. A união da imagem do espectador com as cenas do espetáculo tornou-se necessária para criar sentido.

O objeto mídia de reconhecimento facial desempenha uma função simbólica ao projetar a tarja preta cobrindo os olhos do espectador. O espectador é retirado de sua zona de nulidade por um tempo específico onde ele tem seu papel revertido quando deixa de ser um mero observador para desempenhar um papel ativo. Em algumas cenas o espectador é então "convidado" a participar e testemunhar as cenas que poderiam movê-las ou perturbá-las, mantendo-as como uma testemunha composicional no palco. O espectador torna-se então uma extensão emocional desse espetáculo, pois essa relação de colagem compõe uma hipermediação a fim de romper com a narrativa tradicional do teatro. A hipermídia lida com um estilo de representação visual cuja finalidade é lembrar ao espectador sobre a mídia que ele usa para ver. Para Bolter e Grusin (2000), essa definição é contrária à ideia de imediação que reflete a capacidade da mídia de se tornar invisível, deixando apenas as informações que ela transmite. Assim, podemos considerar a oscilação entre os dois meios mais significativos

neste espetáculo: o palco (ou a história que está sendo contada) e o público (os espectadores). Enquanto o espectador é "invisível" ao assistir as cenas do espetáculo e que seria caracterizado como o momento da imediação, eles também não percebem o palco, mas apenas a história. Quando seus corpos de mídia são levados ao palco, eles são "removidos do transe" provocado pela imediação, o que os leva a "duelar" entre as relações de imediação e hipermídiação. Isso quer dizer que, no momento em que os espectadores são representados no palco, eles se tornam conscientes (percebem) do palco e de si mesmos.

Dessa maneira conclui-se que ainda que o espetáculo apresente um roteiro bem definido com começo, meio e fim, ele é composto por um trabalho que ocorre ao vivo, sendo passivo de erros e acertos, e ainda, com a intervenção de seres independentes de roteiro. O espetáculo PFdFSRI transforma sua complexidade em uma obra de arte aberta, sua narrativa, embora seguindo um roteiro, é aberta em seus detalhes e como um efeito borboleta, que pode ser recontado de várias maneiras. A melodia, estilo de dança individual de cada performer, elementos cênicos são construídos através da interdependência dos quais, enfim, destaca a dependência do espetáculo sobre o público, o que conclui seu papel hipermediático. São, então, uma união de antinomias (espetáculo e audiência - Realidade e Ficção) onde um não existe sem o outro.

Referências Bibliográficas

AHMED, Alejandro. **Grupo Cena 11 Cia de Dança**. 2016. Disponível em: <<https://www.cena11.com.br/>>. Acesso em: 05 dez. 2018.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Massachusetts: Mit Press, 2000. 312 p.

CAMARGO, Gilson. **Cena 11 cia. de dança: – “pequenas frestas de ficção sobre realidade insistente”**. 2007. Disponível em: <<http://www.gilsoncamargo.com.br/blog/cena-11-cia-de-danca-pequenas-frestas-de-ficcao-sobre-realidade-insistente/>>. Acesso em: 07 dez. 2018.

CENA11, Grupo. **GRUPO CENA 11**. 2023. Disponível em: <https://www.cena11.com.br/portfolio>. Acesso em: 9 nov. 2023.

COLLAÇO, Gabriel; AHMED, Alejandro. **Cena 11 Cia. de Dança em “Pequenas Frestas de Ficção Sobre Realidade Insistente”**. 2013. Disponível em: <http://www.olharcomum.com.br/cena-11-cia-de-danca-em-pequenas-frestas-de-ficcao-sobre-realidade-insistente/?fbclid=IwAR2ipuYRevyDiI9Qd5uuImK38VD-p_z4rSy1-THz-qdseO42cSMWjfhWFM>. Acesso em: 05 dez. 2018.

ECO, Umberto. **The Open Work**. Cambridge: Harvard University Press, 1989. 318 p. Translated by:

Anna Cancogni.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**: Criação de um tempo-espaço de experimentação. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009. 182 p.

FARIA, Alessandro de Oliveira. **Biometria: Reconhecimento Facial Livre!** 2018. Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/artigo/1813/biometria-reconhecimento-facial-livre.aspx>>. Acesso em: 13 nov. 2018.

INMAN, J. A. (2003). **Electronic Texts and the Concept of Close Reading**: A Cyborg Anthropologist's Perspective. In J. R. Walker & O. O. Oviedo (Eds.), *TnT: Texts and Technology*. Cresskill, New Jersey: Hampton Press, Inc.

JENKINS, Henry. **Transmedia Storytelling 101**. 2007. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html>. Acesso em: 13 nov. 2018.

TANENBAUM, Joshua Glen. **Identity Transformation and Agency in Digital Narratives and Story Based Games**. 2015. 447 f. Tese (Doutorado) - Curso de Interactive Arts and Technology, Simon Fraser University, Burnaby, 2015.