

CORPOS “BUGADOS”, TRIDIMENSIONALIDADE E PROVÁVEIS CATEGORIAS DE PROXÊMICA NA WEB

Luiz Daniel Lerro¹

RESUMO: O presente artigo descreve percepções e inquietações sobre práticas e técnicas corporais desenvolvidas na modalidade *online*, em período de Ensino Remoto Emergencial (ERE), no Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Rondônia (UNIR), bem como problematiza a experiência corpóreo-sensorial na *web*, tendo como referência o modelo antropológico de estudo do espaço e das distâncias entre seres humanos, proposto pelo antropólogo americano Edward T. Hall (1977). Para além dos estudos antropológicos, buscamos apoiar nossa análise a partir de experiências empíricas realizadas no evento *19Distâncias* organizado pelo Grupo de Pesquisa e do Departamento de Artes da UNIR. A partir dessas experiências prático-reflexivas – do e com o corpo na *web* – e dialogando com a teoria de Hall, propomos uma ressignificação das categorias proxêmicas de Edward Hall para o ciberespaço.

PALAVRAS-CHAVE: Ensino remoto, expressão corporal, antropologia do espaço, licenciatura em teatro, proxêmica.

BUGGED BODIES, THREE-DIMENSIONALITY, AND PROBABLE PROXEMIC CATEGORIES ON THE WEB

ABSTRACT: This article describes perceptions and concerns about bodily practices and techniques developed in the online modality during the period of Remote Teaching and Learning in Theater Teaching Program at the Universidade Federal de Rondônia (UNIR). It also problematizes the corporal-sensorial experience on the web, using the anthropological model of the study of space and distances between human beings proposed by American anthropologist Edward T. Hall (1977) as a reference. In addition to anthropological studies, we seek to support our analysis based on empirical experiences carried out in the *19Distâncias* event organized by the Paky'op Research Group of the Arts Department at UNIR. From these practical-reflective experiences – of and with the body on the web – and engaging with Hall's theory, we propose a redefinition of Hall's proxemic categories for cyberspace.

KEYWORDS: Remote teaching, bodily expression, anthropology of space, degree in theater, proxemics.

¹ Artista-docente do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal de Rondônia (UNIR). (lerro3@hotmail.com)

CORPOS “BUGADOS”, TRIDIMENSIONALIDADE E PROVÁVEIS CATEGORIAS DE PROXÊMICA NA WEB

INTRODUÇÃO

A inteligência é a capacidade de se adaptar à mudança.

Stephen Hawking

Em pleno século XXI, o corpo novamente se transforma em uma “bomba-relógio”². Os seres humanos assombrados – devido às consequências e às reverberações do novo coronavírus – voltam a lembrar do inevitável: somos finitos, frágeis e vulneráveis. Corpos são expostos em jornais, telejornais, *internet* e outros veículos de comunicação. Imagens, cada vez mais impactantes, remetem-nos a questões profundas, sobretudo quanto ao bem-estar social, o convívio e o compartilhamento espacial entre os seres humanos.

Antes, todavia, desse assombramento mundial, ainda em outubro de 2019, estava na Itália, Roma, na sede da Academia Nacional de Arte Dramática Silvio D’Amico para desenvolver atividades do projeto *Commedia Dell’Arte Contemporânea: máscaras e pedagogias corporais na Licenciatura em Teatro*. A pesquisa, que seria finalizada em março de 2020, foi interrompida. A Itália dividiu-se em zonas de risco: vermelha, alaranjada e verde, cores que representavam níveis de emergência. O governo italiano publicou o primeiro decreto contendo regras e determinando como os corpos deviam *coexistir* em espaços coletivos. Instaurou-se, via decreto, a distância social entre duas pessoas: dois metros. O curso *Atelier de Comédia Dell’Arte Contemporânea* foi suspenso, as escolas e as universidades interromperam suas atividades presenciais. Foi instaurado o primeiro *lockdown*. Estabeleceu-se o medo: de se aproximar, de se expor, de tocar e encontrar outros corpos, tidos como potencialmente contaminados.

Neste artigo, abordo – enquanto artista-professor e pesquisador de poéticas corporais – percepções biopsíquicas sobre esse corpo contaminado, não pelo vírus em si, mas por regras, limites e incertezas. Junto a essas percepções, discorro sobre o projeto *19Distâncias*, totalmente desenvolvido na *web* durante a interrupção de atividades do ensino presencial, antes, ainda, da implementação do Ensino Remoto Emergencial (ERE) pelas instituições públicas de ensino superior. Busco finalizar introduzindo e problematizando questões acerca desse corpo afetado por distâncias sociais e proxêmicas. Para tanto, uso os estudos antropológicos desenvolvidos por Edward T. Hall (1977), mais especificamente sobre seu modelo de antropologia do espaço e suas proposições sobre distâncias entre seres humanos.

O CORPO EM *MARCIA MODERATO*

Ao reentrar em território brasileiro, em março de 2020, percebi que meu corpo estava ligeiramente *sequelado*. Não que tivesse sido *contaminado* pelo coronavírus. Ao contrário, havia percebido que minhas atitudes em relação às distâncias entre os corpos não estavam “normais” – sobretudo àquelas estabelecidas no convívio sociocultural brasileiro, tendencialmente voltadas para a distância íntima. Importante destacar que, antes de chegar em território brasileiro, eu já estava confinado, devido ao severo controle estabelecido na Itália mediante regras do primeiro *lockdown*.

Voltando para o Brasil, percebi que, para locomover-se em espaços públicos, o meu corpo havia assumido uma espécie de *marcia moderato*, isto é, uma marcha que age quase em modo de fuga. Meu corpo *sequelado*,

² O corpo sempre foi uma “bomba-relógio” pronta para “explodir” as normas institucionais, sejam elas da Igreja e/ou do Estado, instituições reguladoras das ações e funções corporais. Mas a “bomba” a que faço referência está conectada ao surgimento do Vírus da Imunodeficiência Humana (HIV) nos anos oitenta do século XX, que solapou e segregou uma miríade de corpos.

na realidade, estava “contaminado” por regras que delimitavam o contato físico entre seres humanos; estava ele em direção oposta ao corpo de desejo, que palpita, devora e aglomera. O meu corpo “assumiu” uma espécie de máscara dramática, com resquícios de pavor. Máscara vivenciada pelos seres humanos em casos extremos, e que requer poucas gestualidades: o olhar e a respiração.

Esse corpo contaminado, pedaço de carne ambulante, sem perspectivas imediatas. Limitado. Determinado por distâncias sociais. Não toca e tem pavor da possibilidade de ser tocado. Fechado em espaços, ele perambula. O pavor, no entanto, não está restrito somente às gestualidades desse corpo – vai além e se sutaliza. Nas entranhas, deixa registros e passa a habitá-las. Ele escapa daquilo que causa pavor: o corpo do outro.

A fuga de outros corpos, ou os *ritos de evitamento* – que, de acordo com Le Breton (2016, p. 151) são promovidos com a intenção de apagar os corpos – é reforçada, confirmando, ainda mais, o aumento das distâncias espaciais entre corpos e privilegiando o olhar, tão corrente nas sociedades ocidentais, as quais, por sua vez, ainda insistem em enaltecer a visão em detrimento aos outros sentidos. Enquanto figura corporal, a *marcia moderato* envia sinais, compartilha experiências e ritos que possibilitam a comunicação e a transmissão de sentidos em um determinado grupo social.

ECO POSTURAL, PROXÊMICA E COMUNICAÇÃO

Eco postural é a capacidade humana de, em eco, assumir uma atitude gestual de outra pessoa – é um termo que faz parte de uma série de aspectos da comunicação não verbal, que contempla, também, os quatro tipos de distâncias, identificados por Edward T. Hall³. Segundo o antropólogo americano (Hall, 1977), a observação prolongada de seres humanos em *situações sociais* lhe apresentou quatro distâncias, cada qual com uma fase de proximidade e outra de afastamento. São elas: i. **distância íntima (fase próxima)** – usada especificamente para praticar o amor, lutar, confortar e/ou proteger; ii. **distância íntima (fase afastada)** de 15 a 45cm) – na qual as cabeças, coxas e pélvis não entram em contato com facilidade, mas as mãos podem ser estendidas e agarrar as extremidades; iii. **distância pessoal (fase próxima)** de 50 a 80cm) – neste tipo de proxêmica, a pessoa pode segurar ou agarrar a outra; iv. **distância pessoal (fase afastada)** de 80cm a 1,20m) – verifica-se quando a pessoa não pode com facilidade colocar as mãos em cima de outro corpo; v. **distância social (fase próxima)** de 1,20 a 2,10m) – é nesta dimensão proxêmica que os negócios impessoais ocorrem; vi. **distância social (fase afastada)** de 2,10 a 3,50m) – na qual pode-se perceber que seu uso é voltado, genericamente falando, para isolar ou proteger as pessoas umas das outras; vii. **distância pública (fase próxima)** 3,50 a 7,50m) – segundo Hall, essa fase estaria relacionada ao estado de alerta, necessário para o indivíduo empreender ação de fuga ou defesa; viii. **distância pública (fase afastada)** 7,50m ou mais) – é a distância que se estabelece automaticamente em torno de figuras públicas importantes.

Apesar de Hall (1977) destacar que os seres humanos deveriam compreender que “a maneira das pessoas se sentirem com relação umas às outras, em cada ocasião, é um fator decisivo na distância a ser empregada” (p. 106), o autor alerta para a dificuldade de os seres humanos adquirirem a percepção sobre as distâncias espaciais entre corpos, suas relações e reações. Pergunta o autor: voz, posição ou distância? São tantas as percepções, diz Hall (1977), e tantas “coisas diferentes acontecem de uma só vez, sendo difícil escolher as fontes de informação nas quais basear nossas reações” (HALL, 1977, p.106).

Todavia, durante a pandemia de covid-19, vimos que a percepção de proxêmicas foi potencializada,

³ Edward Twitchell Hall (1914-2009) foi um antropólogo americano responsável, principalmente, por estudos sobre proxêmica, isto é, a relação entre o corpo humano, o espaço e as subjetividades. Mais informações: HALL, Edward T. **A Dimensão Oculta**. 2 ed. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977. HALL, E.T. **The Silent Language**. New York: Doubleday & company, 1959.

sobretudo devido aos decretos impostos e à instauração de inúmeros *lockdowns*. A voz, nesse caso, passa a ser uma percepção secundária. Até porque as bocas estavam literalmente *tapadas*, e o ar, que poderia sair de nossas bocas e narinas, deveria ser evitado. As gestualidades, os olhares e as atitudes são enfatizadas e, talvez, nesse sentido, pode-se dizer que os seres humanos tiveram que compreender, à força, a importância das distâncias espaciais na organização da comunicação humana.

ANTROPOLOGIA DO ESPAÇO, CIBERESPAÇO E TERRITORIALIDADE

Quando o antropólogo Edward T. Hall publicou, nos anos sessenta, um ensaio sobre um possível modelo de antropologia do espaço – dando ênfase aos estudos de territorialidade, espaçamento e controle populacional –, sequer tínhamos ideia sobre as possibilidades que o ciberespaço poderia oferecer às experiências corporais humanas. A *internet* ainda estava incipiente, muito distante da experiência que temos hoje em pleno século XXI, sobretudo a partir da eclosão do covid-19. As experiências espaciais – sejam elas com características fixas, semifixas ou informais – ainda estavam determinadas por atividades e práticas culturais envolvendo a presencialidade de corpos humanos.

Segundo David Le Breton (2013), o ciberespaço é um meio “de existência completo, portador de linguagens, de culturas, de utopias” (p. 141). Nele, completa o autor, produz-se “simultaneamente um mundo real e imaginário de sentidos e de valores que só existem por meio do cruzamento de milhões de computadores e do emaranhamento de diálogos, de imagens, de interrogações de dados, de discussões em *chats*”(LE BRETON, 2013, p.141). E é nesse mundo, no qual as fronteiras do real e ficcional se cruzam, que o “corpo se apaga”. “Sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque do teclado do computador, sem outro olhar além do olhar da tela” (LE BRETON, 2013, p. 142). É nesse ciberespaço – com inúmeras possibilidades de interação, mas sem o toque da carne –, que se evidencia “a apoteose da sociedade do espetáculo, de um mundo reduzido ao olhar, à mobilidade do imaginário, mas à inspeção dos corpos que se tornaram inúteis e estorvantes.” (LE BRETON, 2013, p. 142).

Se o ciberespaço é um ambiente de existência completo – portador de linguagens e culturas, como sugere Le Breton –, nada nos impossibilitaria, enquanto artistas da cena, de usá-lo para criar, experimentar e produzir arte. Restava-nos – para aquelas e aqueles que possuíam *internet*, dados e equipamentos indispensáveis para entrar na rede – experimentar um espaço que abria perspectivas de “um mundo sem corpo, sem interioridade e puramente superficial” (LE BRETON, 2013, p. 143).

De que modo, ou modos, poderíamos *invadir* o ciberespaço produzindo arte e cultura, usando o corpo para simular experiências, sem o intermédio de equipamentos específicos? como a desassociação do corpo orgânico – a falta de impedimentos corporais habituais em um *mundo sem carne* – nos possibilitaria criar, experimentar, jogar e improvisar? Foram essas e tantas outras perguntas que me levaram a realizar uma experiência de criação e organização de performances na *web*, na modalidade *online*.

EXPERIMENTOS CRIATIVOS ONLINE: 19DISTÂNCIAS

Em maio de 2020, realizamos o primeiro experimento criativo na *web*. Convidamos docentes (UNIR, UFAC, UFPA e UFMG), discentes e artistas portovelhenses para realizar o evento *19Distâncias*: uma série de dezenove *webformances*, com o propósito de compreender quais os desafios de produzir arte *online* e como estabelecer “novas” modalidades colaborativas que pudessem contribuir para a inclusão, a educação e a humanização do sujeito que produz e consome arte.

O conceito *webformance*, cunhado durante os experimentos criativos, pressupõe a realização de

ações performativas na *web*, nesse ciberespaço que se torna “o” espaço “invertido” a ser ocupado. Assim, a *webformance* necessariamente deve problematizar o espaço bidimensional da tela (do computador, do *smartphone*, do *tablet* etc.), buscando inverter aquela noção estática de superfície, bem como deve instigar o corpo – do atuante ou do performer – sobre a necessidade de estabelecer conexões sensoriais com o organismo do/da fruidor/a, que também está *online* e sendo intermediado por uma tela bidimensional. Em poucas palavras, a *webformance* busca problematizar a noção abstrata do espaço tridimensional, que nos envolve enquanto seres humanos, e busca experimentar possibilidades *online* de o corpo lidar com o espaço da *web*, que se pressupõe livre, universal e capaz de conectar uma infinidade de objetos virtuais.

Importante destacar que, a *webformance* depende exclusivamente de um espaço *online* protegido. Somente os/as participantes do evento, seja o/a atuante e/ou o público, têm acesso ao endereço eletrônico, não sendo, posteriormente, gerado um *link* para a divulgação do ato performativo gravado. De fato, podemos dizer que, de forma análoga ao evento performativo ao vivo, a *webformance* prevê que tanto o público quanto a/o atuante testemunhem e compartilhem uma ação, em um espaço e em um determinado tempo ao vivo. A gravação, não sendo disponibilizada na *internet*, é exclusiva para as/os artistas-pesquisadores envolvidos no processo.

Dito isso, *19Distâncias* tornou-se um lócus privilegiado de promoção de ações artístico-investigativas em rede de computadores; um espaço, repito, protegido para que pudéssemos experimentar metodologias abertas e colaborativas. E tudo começou com a publicação de uma carta-convite, aberta à comunidade em geral, direcionada para quem estivesse interessado/a em “se arriscar” *online*. Nessa carta, informamos sobre o objetivo do projeto e solicitamos que cada participante, caso estivesse disponível, escolhesse até duas cartas do tarô de Marselha, dentre as seguintes opções: O Mago (1); A Imperatriz (3); O Papa (5); O Eremita (9) e a Roda da Fortuna (10). Nosso intento foi experimentar combinações numéricas que remetessem ao número 19, tal qual uma espécie de *filó de Ariadne* que pudesse nos conduzir à saída de um labirinto: nossa própria casa (corpo).

Em seguida, cada participante recebeu uma espécie de guião com uma série de tópicos (gatilhos) que pudessem inspirar o processo criativo: 1) **arquétipo** – as cartas do tarô de Marselha serviam para estimular os sentidos do sujeito, possibilitando-o estabelecer associações entre o simbolismo dos números, das cores e das figuras geométricas; 2) **tempo** (duração) da *webformance* que, dependia da somatória das cartas selecionadas, por exemplo: IMPERATRIZ (3) e O PAPA (5) – $3 + 5 = 8$. Nesse caso, a/o participante teria oito minutos, no máximo, para realizar a ação. A soma final das cartas deveria conter apenas uma unidade, isto é, se a pessoa escolhesse as cartas 9 e 10 [$9 + 10 = 19 = 1 + 9 = 10 = 1 + 0 = 1$], a sua proposição deveria ser realizada em 1 minuto, no máximo. A unidade final, neste caso o número 1, seria a referência arquetípica; 3) **tempo** (prazo) para a realização e o compartilhamento *online* da *webformance*, ou seja, dezenove dias; 4) **espaço-proxêmica** – estudo das linhas espaciais, perspectivas e as relações do corpo com o espaço bidimensional da tela; 5) **objeto** – a máscara, o mascaramento, o “tapar a boca” e as prováveis interpretações simbólicas. O “con-tato” do objeto com o corpo humano, assepsias e vigilância biológica.

Importante destacar que, em *19Distâncias*, questionamos a noção de “estar e não estar” no espaço virtual, buscando compreender como podemos ocupar e ressignificar o ambiente online. Da mesma forma, exploramos as dicotomias entre o “real e o virtual”, investigando as nuances que permeiam esses conceitos no contexto da cibercultura. A reflexão estende-se à dualidade “online e off-line”, examinando como essas esferas se entrelaçam e se distinguem no processo de ocupação e ressignificação do espaço na *web*. A análise abrange ainda a relação entre “cultura e cibercultura”, indagando de que maneira esses termos

coexistem e se transformam no ambiente digital, influenciando a forma como percebemos e ocupamos o espaço na web. Nesse sentido, convidamos docentes de outras instituições públicas de ensino superior – das universidades federais do Acre, do Pará e de Minas Gerais (representadas pelas professoras Valeska Alvim, Ana Flávia e Denis Pedron, respectivamente) – para que pudessem introduzir temas e “gatilhos”, com o objetivo de contribuir à produção e à organização de proposições performativas *online*. Devido ao limite deste artigo, darei destaque somente às minhas “provocações” e aos meus estímulos.

Naquela ocasião, estava – e ainda estou – interessado em compreender, por meio da prática, modos de usar o corpo em um espaço/tela bidimensional: como provocar sensações usando o corpo pixelado, “bugado”, reduzido e “chapado”? Como potencializar o *corpo-pele* na web? Essas foram algumas questões que nos atravessaram durante os encontros realizados nas plataformas *Google Meet*, *Zoom*, *WhatsApp* e *Sympla*.

Desse modo, as interrogações foram voltadas para os corpos dos/das participantes, buscando lembrá-los que, no ciberespaço, o corpo humano “deixa de se impor como materialidade” e que os “(...) pesos do corpo são eliminados, qualquer que seja a idade, saúde, a conformação física [e que os] internautas encontram-se num plano de igualdade justamente pelo fato de esse espaço colocar o corpo entre parênteses” (Le Breton, 2013, p. 142). As dinâmicas e os exercícios objetivavam potencializar os corpos, bem como fornecer conhecimentos e noções técnicas, a partir de experimentos concretos, sobre a inteligência espacial. Introduzimos noções sobre ângulos e planos de câmera, como também as possibilidades desses ângulos e planos despertarem sensações nos corpos do público. Afinal, buscávamos “acordar” o organismo humano para que pudesse entrar na lógica do ciberespaço que, de acordo com Le Breton (2013, p. 142), trata-se de um espaço “apoteose da sociedade do espetáculo” que reforça “um mundo reduzido ao olhar”; logo, um mundo em que os corpos “se tornaram inúteis e estorvantes”. Um mundo,

(...) em que o tempo, liberado da duração, converte-se em espaço de puras informações que não requerem mais a corporeidade humana. O imediato não é nem o tempo, nem o espaço do corpo que permanece imóvel. (...) Diante da tela, está como astronauta em sua cápsula; seu corpo é uma densidade estorvante que o impede de conhecer a perfeição da rede, tornando-se ele próprio informação pura se insinuando entre os interstícios de mundos sem viver mais limites. (Le Breton, 2013, p.144)

Se de um lado, nas “encruzilhadas” do ciberespaço o corpo pode ter uma “densidade estorvante”, conforme sinalizado por Le Breton, do outro lado é justamente essa embaraçosa falta de carne e órgãos – sobretudo a pele, enquanto maior órgão do corpo humano, que propicia e estabelece o *con-tato* com o espaço e os seres – que nos coloca, enquanto artistas-professores-pesquisadores educados/as em contexto pandêmico e digital em uma cena inusitada: a “falta” do espaço tridimensional, enquanto categoria expressiva compartilhada por corpos.

Juntamente a essa ausência de tridimensionalidade compartilhada devemos acrescentar que nossas experiências ainda são determinadas pela noção de que um corpo muscularmente subdesenvolvido pode ofuscar as atividades da mente, embotar os sentimentos ou debilitar a vontade e, por consequência, inibir os impulsos criativos.

Assim, nas práticas criativas *online*, o célebre binômio corpo-mente deve ser reavaliado, bem como as práticas corporais que, necessariamente, devem estimular o corpo da/do artista da cena no sentido de “torná-lo” uma espécie de “membrana sensitiva”, capaz de receber e conduzir imagens, sentimentos, emoções e impulsos volitivos de extrema sutileza em um espaço bidimensional, pixelado e não compartilhado fisicamente.

O corpo que está *online* – no aqui e agora do ciberespaço – em um espaço bidimensional, não compartilhado por artistas e público simultaneamente, deve estar disponível para renunciar à imagem de seu corpo inteiro em cena – obtida mediante o uso de um plano geral, por exemplo – e investigar outros procedimentos que possam ser eficazes (mesmo que fragmentando a imagem corporal) no sentido de “converter” o organismo humano em uma *membrana sensitiva* capaz de tocar e ser tocada. Evidentemente, isso tudo sem o auxílio de equipamentos específicos, tais quais: capacete de visão e luvas hápticas com retorno sensorial⁴.

Pois, se no ciberespaço o “indivíduo desloca-se concretamente em um universo reconstituído”, que possibilita a dissociação entre “corpo e experiência, fazendo a relação com o mundo perder o caráter real e transformando-a em relação com dados” (Le Breton, 2013, p. 142), é justamente essa dissociação entre corpo e experiência o procedimento mais desafiador que os/as participantes de *19Distâncias* enfrentaram: como decompor o binômio corpo-experiência para recompô-lo em outra realidade que já não mais requer a presença física humana?

As incertezas foram tantas, mas manifestaram-se, sobretudo, em relação à falta de um “retorno” imediato, isto é, o corpo do sujeito que performa *online* não tem como experienciar a presença de outros corpos; estar *online* é perceber-se em uma espécie de vácuo. A ação está sendo transmitida ou não? Impossível para a/o atuante e/ou performer ter a noção, durante a ação em si, se aquilo que estava sendo executado também estava sendo compartilhado com o público.

Ainda não estávamos habituados com algumas normas necessárias para o evento *online*, como, por exemplo, manter os microfones e as câmeras desligados durante a apresentação. A falta de experiência do público também refletiu no resultado, pois constantemente sons e outros ruídos externos interferiam na ação principal, bem como aquilo que alguns espectadores faziam, sem ter a noção que estavam com as câmeras ligadas. Algumas “cenas” do público acabaram competindo com as webformances, pois traziam, em si, a presença plena do sujeito que não está atuando.

Outra preocupação – ou fantasma – que também se apresentou inevitável durante os experimentos *online* foi o *bug*, isto é, os defeitos e os problemas devidos à instabilidade de conexão. O corpo quando “bugado”⁵, paralisado na tela, gerava uma percepção até então jamais sentida: o mal-estar de se ver inerte, impossibilitado de ir adiante com as ações, fortalecendo, assim, a sensação do vácuo e da falta de percepções físicas. Literalmente uma *quarta parede* se materializa entre o sujeito que performa e o público que frui. “*Tem alguém aí? Vocês estão me ouvindo? Fulano, você bugou! Travou tudo*”.

RESSIGNIFICANDO CATEGORIAS PROXÊMICAS PARA O CIBERESPAÇO

Após a apresentação de *19Distâncias* e sobretudo durante os processos de investigação e criação do evento, percebi que as categorias proxêmicas sistematizadas pelo antropólogo estadunidense Hall (1977) deveriam, de alguma forma, ser repensadas, pois é impossível negligenciar as experiências corporais no ciberespaço – até então não exploradas pelos seres humanos – e os impactos no processo educacional do/da artista da cena.

4 O termo “Capacete de visão” refere-se a um dispositivo que você coloca na cabeça, semelhante a um capacete, que exibe imagens para que você possa ver e interagir com um ambiente virtual. Já as “Luvas hápticas com retorno sensorial”, como o próprio nome indica, são luvas especiais que você coloca nas mãos e que proporcionam uma experiência tátil em ambientes virtuais. Elas têm sensores que permitem sentir e tocar objetos virtuais, e também fornecem *feedback* tátil, transmitindo sensações como pressão, textura ou resistência ao toque. Isso cria uma sensação mais realista ao interagir com objetos no mundo virtual.

5 O termo *bugado*, do verbo *bug* em língua inglesa, literalmente está associado ao erro ou à falha de um determinado código que impossibilita o funcionamento do software. Apropriamo-nos do étimo para tentar demonstrar como o congelamento da imagem corporal, recorrente nas atividades *online*, poderia influenciar nos processos criativos, colocando o sujeito em um estado psíquico-corpóreo de receio até então não experienciado.

Na ocasião em que Hall determinou as características fixas e básicas relacionais entre o corpo humano e o espaço tridimensional, sequer tínhamos ideia das possibilidades relacionais em um espaço bidimensional da *web*. A despeito disso, ainda naquela conjuntura, o antropólogo estadunidense havia apontado que – salvo algumas exceções – duas distâncias espaciais (de fuga e crítica) não fariam mais parte das reações humanas (Hall, 1977). Essa observação de Hall enfatiza o entendimento de que existe uma estreita relação entre as experiências humanas e o espaço compartilhado, bem como a fluência de possibilidades e a ressignificação dessas experiências a partir dos sentidos associados às regularidades e às mudanças das distâncias entre os seres humanos e o espaço.

Dito isso, podemos admitir que as possibilidades de experiências proxêmicas entre os seres humanos “tombam” após a pandemia de covid-19 e que, com o uso cada vez mais difuso de interfaces – ser humano e tecnologias –, as práticas relacionais *com* e *no* espaço tridimensional serão, inevitavelmente, ressignificadas.

Especificamente sobre o corpo e suas relações proxêmicas, no âmbito de pesquisas e processos criativos em Artes Cênicas, podemos testemunhar, a partir da prática em si, que as quatro distâncias elencadas por Hall – íntima, pessoal, social e pública –, em *As distâncias entre os homens* (Hall, 1977), não são totalmente aplicáveis no ciberespaço. As distâncias social e pública “se atrofiam” ou entram em desuso prático, porque, se usarmos estas duas distâncias, social e pública, que estão entre os limites de 1,20m e 7,50m (ou mais), para criar e/ou investigar possibilidades artísticas na *web*, teremos que inevitavelmente: a) possuir amplo espaço, para que seja posicionado o *olho* da câmera do dispositivo; b) ter uma câmera com alta resolução, para capturar a imagem em movimento sem o risco de comprometer o resultado desejado; c) levar em conta que, quanto mais distante o posicionamento do corpo humano no espaço, menor ele fica e, portanto, seus segmentos corporais não são plenamente percebidos, dificultando, assim, o contato com a pessoa que está por detrás do dispositivo.

Diante disso, como lidar com essa categoria expressiva e abordar determinadas dinâmicas, como, por exemplo, jogos e improvisação para a cena em que se pressupõe o compartilhamento de um determinado espaço tridimensional? A resposta pode ser arriscada, mas podemos demonstrar, mediante a prática *online*, a impossibilidade de o corpo orgânico – evidentemente não descartamos as infinitas perspectivas de outros corpos criados artificialmente, que habitam e coparticipam de experiências em ciberespaços – compartilhar com outro corpo, orgânico, um espaço tridimensional; pelo menos na atual fase em que estamos, com limitações de uso do corpo e aparelhagens específicas de simulações.

A partir dessas limitações, buscamos, na prática *online*, entender quais artifícios utilizar em um espaço bidimensional para que o corpo do/da artista da cena pudesse *tocar* (de alguma forma) aquele outro corpo, normalmente invisível, protegido por uma imagem estática. Os exercícios práticos nos consentiram perceber a distância íntima – que, segundo Hall (1977), é aquela “distância de praticar amor e de lutar, confortar e proteger” (p. 108) – enquanto a distância fundamental e imprescindível para se estabelecer um contato *de pele* entre pessoas conectadas.

Para obtermos uma sensação análoga àquela do corpo orgânico em cena, ao vivo, que compartilhe seu espaço íntimo com outros corpos, pesquisamos a exposição da pele – enquanto órgão da sociabilização humana – para, desse modo, entrar em contato com a pessoa que estava do lado de lá, por detrás da câmera. Buscamos, por meio do uso da distância íntima, “explodir” a noção estática de um corpo “chapado”, bidimensional. O corpo teve que ocupar e preencher o espaço quadrado da tela apenas com a pele. A intenção foi *desenquadrar* o corpo, sair das bordas, expandir a musculatura com a intenção de ampliar e estimular a experiência visual compartilhada.

Assim, durante a prática, utilizamos diversos “gatilhos”, estímulos e/ou perguntas com a intenção de potencializar esse corpo, até então educado para agir na presencialidade. De que modo provocar sensações a partir de uma imagem visual em movimento? Quais as sensações despertar/provocar no espectador? Como ativar o *corpo-pele* na *web*? As respostas partiram exclusivamente das experiências na *web*: de seus limites, de nossas incertezas e de nossos medos.

Nesse sentido, destaco a importância do desenvolvimento da inteligência visuoespacial, da capacidade de visualizar as ações físicas antes de realizá-las, para assim ser capaz de perceber o mundo visual bidimensional com mais precisão. A partir de minha experiência *online* no evento *19Distâncias* – do qual também participei enquanto artista-pesquisador, a partir da criação e da apresentação da *webformance* “Pés pelas mãos” –, posso depor que o estado de presença cênica na *web* é análogo àquele vivenciado durante a apresentação ao vivo, em um espaço tridimensional compartilhado (seja ele instaurado a partir de um palco italiano, em um espaço alternativo e/ou na rua).

Estar em cena *online* é entrar em um espaço de *pixels*; o corpo fragmenta-se em pequenas células luminosas e se recompõe na bidimensionalidade da tela do dispositivo. E o corpo (ou presença) da outra pessoa é experienciado como uma espécie de eco. Diferentemente da sensação obtida em um teatro convencional, em que sentimos a presença dos corpos, como vultos na escuridão da sala, na *web* estamos em uma espécie de túnel de energia: onde estaria aquela pessoa? deitada em sua cama, sentada confortavelmente em sua poltrona predileta, ou no assento de seu carro, em um trânsito enlouquecido de qualquer metrópole? Impossível saber. São apenas pontos conectados: computadores, *tablets*, *smartphones* que disparam energia para quem está em cena *online*. Não sinto os corpos fisicamente, e não compartilhamos concretamente – eu e o espectador – da tridimensionalidade espacial.

Ainda assim, paradoxalmente, aqueles corpos estão ali comigo. Mesmo que estejam à minha frente apenas como vultos em uma tela bidimensional, aqueles corpos *ecoam* energia de um organismo: em ondas luminosas e sonoras. Quanto à noção de proximidade entre seres humanos, é impossível, de imediato, ter noção sobre as distâncias espaciais: esses corpos podem estar distantes alguns passos, mas podem estar em um outro continente.

Sequer temos ideia da massa muscular daquele corpo, de qual seria sua altura e seu peso. Por isso, a facilidade (e o terror, sobretudo para as/os adolescentes) de “*bugar*” durante algum ato. Isso porque o corpo de órgãos “se apaga” para dar vazão a outro tipo de corporeidade: fragmentada por infinitos pontos e feixes de luz que são reconectados a partir de qualquer lugar. E, nesse qualquer lugar que experienciamos na *web*, onde nossos pensamentos podem se transformar em corpos e nossos corpos podem modificar os pensamentos, o corpo de órgãos – pele, ossos e líquidos – pode se tornar “inútil e ao mesmo tempo estorvante”, como afirma Le Breton (2013) – ou não. Somente a experiência poderá nos dizer.

Nesse sentido, invalidar as possibilidades de *experienciação* criativa na *web* – simplesmente porque as Artes Cênicas são executadas ao vivo, em um espaço tridimensional compartilhado – poderia nos afastar das infinitas possibilidades de ressignificar o presente, o passado e o futuro. Não deveríamos – aliás, não devemos – nos esquecer de que, enquanto corpos orgânicos, somos mutantes e, por isso mesmo, é necessário permitir-se ao ridículo de, por exemplo, “*bugar*” em cena.

Congelou, caiu a conexão? Não se preocupe, a ação na *web* também é – análoga àquela da presencialidade – instável, e cheia de surpresas. “Arriscar” poderia ser a palavra-chave para as práticas *online* na *web*. Nada de novo, não é? Sobretudo no âmbito das Artes Cênicas, no qual o risco é inerente; aliás, já diz o dito popular: quem não arrisca, não petisca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas e técnicas corporais desenvolvidas *online* na *web*, em período de Ensino Remoto Emergencial (ERE), apresentaram novos desafios para docentes e discentes que, inevitavelmente, precisaram se adaptar em um ambiente virtual até então pouco ou quase nada explorado. Constatamos, a partir da prática em si, que, apesar das limitações impostas pelo ambiente virtual, é possível simular e experienciar práticas corporais *online* de forma significativa e expressiva. Os experimentos corpóreo-sensoriais na *web* também nos permitiram refletir sobre as categorias proxêmicas adotadas por Edward T. Hall (1977), e de que modo elas se aplicavam, ou não, no ciberespaço. Observamos, por exemplo, que a ausência do toque e da presença física, orgânica, pode afetar as noções das distâncias: íntima e pessoal, assim como a falta de tridimensionalidade em ambiente virtual pode interferir nos processos criativos. Portanto, faz-se necessário ressignificar e explorar outras possibilidades de interação entre os seres humanos e os dispositivos eletrônicos, pois aquela noção “clássica” de proxêmica, que estabelece parâmetros sobre as distâncias espaciais entre corpos e ambiente, já não nos atende plenamente. Para além das distâncias espaciais, lidamos também com a impossibilidade, ao menos por enquanto e com as tecnologias disponíveis, de experienciar a massa muscular, a altura e o peso do corpo humano. Dito isso, que a mobilidade de Baco, *Evoé!*, nos torne disponíveis para lidar com corpos orgânicos e outras máscaras corporais cibernéticas. Pois, se a inteligência é a capacidade de se adaptar à mudança, do mesmo modo podemos afirmar que somos corpos mutantes: nada é imutável. Tudo é movimento.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- HALL, Edward T. **A Dimensão oculta**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1977.
- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**: antropologia e sociedade. Campinas, SP: Papirus, 2013.
- LE BRETON, David. **Antropologia do corpo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.