

**WILTON AZEVEDO: ARTISTA-PESQUISADOR-PROFESSOR,  
UM PERCURSO NA CIBERCULTURA.**

**Regina Lara<sup>1</sup>; Ângelo Dimitre G. Guedes<sup>2</sup>; Rita Varlesi<sup>3</sup>; Fernanda N. Bellicieri<sup>4</sup>**

Resumo: O artigo apresenta reflexões apoiadas nas ideias do artista-pesquisador-professor Wilton de Azevedo, que nos deixou em julho de 2016. A imensa trajetória do artista visual, poeta, músico e professor que estimulou seus alunos a pesquisar sempre, influenciando processos criativos em coautoria e deixando marcas indeléveis na formação destes artistas-pesquisadores-professores. Os autores mostram quatro diferentes experiências expostas em mesa proposta ao simpósio: Regina Lara observa a convergência de ideias gerada no LHUDI, Laboratório de Humanidades Digitais da Universidade Presbiteriana Mackenzie, como consequência positiva do ambiente presencial e virtual cultivado por Wilton Azevedo; Ângelo Dimitre aponta intersecções e paralelismos entre conceitos desenvolvidos por Wilton Azevedo, Vilém Flusser e Wassily Kandinsky; Rita Varlesi apresenta a criação de personagens na obra de Wilton Azevedo e Fernanda Nardy exemplifica o Teatro de Arquivo em coautoria com Wilton Azevedo. Cientes de que se apresenta aqui uma pequena parte da imensa produção, esta homenagem é um convite ao reconhecimento do legado deixado à pesquisa acadêmica e sobretudo à arte por Wilton Azevedo.

**Palavras-chave:** humanidades digitais; ambiência; personagem; narrativa expandida; Teatro de Arquivo.

---

<sup>1</sup>. Regina Lara Silveira Mello é Docente Pesquisadora no Programa de Pós-Graduação Educação, Arte e História da Cultura, CEFT - Universidade Presbiteriana Mackenzie, Doutora em Psicologia, participa do Grupo de Pesquisa Arte e Linguagens Contemporâneas. E-mail: reginalara.arte@gmail.com

<sup>2</sup>. Ângelo Dimitre G. Guedes é Doutor em Educação, Arte e História da Cultura - Universidade Presbiteriana Mackenzie) e Docente no Curso de Design (Universidade Nove de Julho) E-mail:contato@angelodimitre.com

<sup>3</sup>. Rita Varlesi é Doutoranda em Educação, Arte e História da Cultura - Universidade Presbiteriana Mackenzie e participa do Grupo de Pesquisa Arte e Linguagens Contemporâneas. E-mail:ritavarlesi@terra.com.br

<sup>4</sup>. Fernanda N. Bellicieri é Doutora em Educação, Arte e História da Cultura - Universidade Presbiteriana Mackenzie e Docente no Curso de Publicidade e Propaganda, CCL-UPM. E-mail:fernandavns@yahoo.com.br

## **1. Criador e Criatura: Wilton Azevedo e o LHUDI - Laboratório de Humanidades Digitais da Universidade Presbiteriana Mackenzie, por Regina Lara.**

Criado e coordenado por Wilton Azevedo, o LHUDI - Laboratório de Humanidades Digitais, é um espaço de estudo interdisciplinar que promove a oportunidade de reflexões acerca da produção digital na contemporaneidade, atuando no Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie. Projeto concretizado em 2014, numa iniciativa pioneira incubada há anos, em 2015 o LHUDI atuou como uma metadisciplina, denominada Humanidades Digitais, que se faz através da intermediação de dispositivos tecnológicos, quando doutorandos e mestrands frequentaram o espaço físico do laboratório, desenvolvendo pesquisas supervisionados por Wilton Azevedo. Pesquisadores interessados eram frequentemente procurados para oferecer palestras e discussões que promoviam o surgimento de ideias inovadoras e estimulavam processos de criação artística. O espaço multidisciplinar oferecia a possibilidade de produzir e refletir sobre Arte, onde artistas-pesquisadores-alunos convivem num espaço criativo multidisciplinar à semelhança de uma Bottega Renascentista (RIZOLLI, 2015), como um ateliê contemporâneo orbitando no Ciberespaço.

O primeiro projeto do laboratório, a performance audiovisual digital “DeZenLeio”, foi apresentada no evento *Understanding Visual Music* 2015, realizado pela UnB em Brasília e na Virada Cultural 2015, em São Paulo.

### **1.1. Humanidades Digitais – um termo novo, um conceito em formação.**

A partir da década de 1990, com o boom da internet, arquivos que antes estavam restritos a obras em bibliotecas foram digitalizados e compartilhados. Nesse contexto, surgem as Humanidades Digitais, termo que abriga projetos e reflexões sobre a relação entre as disciplinas tradicionais das humanidades e as tecnologias digitais. Ideias sobre as variações humano + digital, humano e digital, humano ou digital, humano e/ou digital, passaram a povoar o universo da pesquisa científica ramificada nas universidades e também no campo interdisciplinar com as artes.

Lev Manovich, da City University of New York, desenvolveu em 2005, o conceito de análise de grandes conjuntos de dados culturais e fluxos usando técnicas computacionais e de visualização. Ainda sem termos bem definidos, entre propostas como Computação Social, Humanidades Digitais, Análítica Cultural, novos campos do conhecimento se delimitam diante da possibilidade de se analisar uma grande quantidade de dados (MANOVICH, 2005).

Surge a grande questão que ainda persiste: como relacionar e analisar estes dados? A nova tecnologia permitiu a entrada da imagem como dado, com imensa facilidade. Hoje há diversos pesquisadores no Brasil trabalhando com as Humanidades Digitais, como projetos na área da linguística em conjunto com a computação e a matemática; literatura e poesia no meio digital; historiadores, sociólogos e antropólogos cujas pesquisas utilizam e geram bancos de dados eletrônicos; e cientistas da informação envolvidos na construção de bibliotecas e outros acervos digitais.

## **1.2. Uma Bottega Renascentista orbitando no Ciberespaço.**

O laboratório LHUDI, por suas aproximações com a Arte seria mais apropriadamente chamado de ateliê, disponibiliza infraestrutura tecnológica em ambientes reais e virtuais compartilhados, permitindo a ação reflexiva e estimulando a criatividade dos participantes. Como numa Bottega Renascentista, quando era comum aos grandes pintores congregarem no mesmo espaço assistentes que atuavam como auxiliares em processos criativos. Com responsabilidades bem definidas, o ateliê era o ambiente metodológico que resultava num espaço formativo do artista criador, possibilitando tanto o aprimoramento técnico-militar dos aprendizes, quanto a convivência com projetos em andamento, o desenvolvimento de temas e a observação de experiências no percurso criativo do pintor.

A ação contemporânea que acelera dia após dia o compartilhamento de dados também amplia as possibilidades de criação e favorece a interdisciplinaridade entre os campos da Arte e da Ciência. Por outro lado, o atual excedente de imagens, conceitos e inovações favorece a dispersão; um local, o ateliê viajando como uma nave ancorada no espaço da Cibercultura, conduzido e liderado por um artista-pesquisador-professor como Wilton Azevedo propicia o ambiente metodológico seguro aos novos artistas-pesquisadores e futuros professores.

Estabelecendo regras de convivência, usos do espaço e das ferramentas disponíveis, bem como vislumbrando potenciais projetos, indicando teóricos, Wilton Azevedo congregou criadores, somando esforços, facilitando as relações entre os grupos e permitindo a absorção de outros olhares.

**Figura 1 - Wilton Azevedo em performance com o Pantharei no Congresso de Sinestesia realizado em Alcalá la Real, Espanha, 2015.**



**Fonte: fotografia de Ângelo Dimitre.**

## **2. Wilton Azevedo, Vilém Flusser e Wassily Kandinsky: encontros interdisciplinares, por Ângelo Dimitre.**

A produção, o armazenamento e a disseminação de informações têm apresentado uma série de alterações correlacionadas à escritura digital e isso envolve novas variáveis para pensar a aprendizagem de novos conhecimentos, a atribuição de significados, as narrativas, os registros memoriais e o ato de compartilhar informações no mundo contemporâneo. A internet e a crescente automação das várias atividades humanas são exemplos de fatores que têm contribuído para a complexidade desse cenário. Embora um tom defensivo tenha marcado muitos dos discursos proferidos sobre tais assuntos, também parece haver espaço para explorar as potencialidades dessa comunicação contemporânea.

Algo que tem se destacado com o desenvolvimento da escritura digital é a relação entre visual, sonoro e verbal. A unidade mínima dessa nova escritura – o bit – permite gerar, arquivar e disseminar qualquer signo. Este e outros aspectos das relações informacionais atuais têm colaborado para experimentações que perscrutem as fronteiras entre o visual, o sonoro e o verbal: criações poéticas que desbravem as veredas de um território em contínua expansão.

Aqui, apresentar-se-ão possíveis paralelos entre pensamentos de três relevantes autores para essa jornada: Wilton Azevedo, Vilém Flusser e Wassily Kandinsky. Esta reflexão foi proposta inicialmente na Tese de Doutorado do autor deste artigo: "Re-Visão dos aspectos de linguagem da escritura fotográfica na ambiência digital" (GUEDES, 2016). Com isso, o

objetivo é apresentar e aproximar, de maneira muito breve, algumas ideias para pensar as potencialidades da escritura digital ao diálogo interdisciplinar, ao intercâmbio de linguagens e à relação entre visual, sonoro e verbal. Tal discussão colabora com a pesquisa de estratégias envolvidas na criação artística contemporânea.

## **2.1. Vilém Flusser: diálogo criativo**

A obra de Flusser<sup>5</sup> tem lugar de destaque na reflexão sobre relações sociais, função das novas mídias e novas tecnologias. Em seus ensaios, o autor constituiu um conjunto de conceitos e ideias chaves para estudar uma sociedade assinalada pela presença de aparelhos.

Seus comentários sobre superfícies e programas parecem beneficiar a análise dos atuais aspectos do trânsito informacional (FLUSSER, 2008). O jogador escolhe opções de um programa que conhece a cultura da humanidade. A criação passa a ser vista por outra perspectiva: destaca-se a liberdade do jogar. A produção de algo novo é uma potencialidade programada no aparelho (prevista em seu programa) e a criação se encontra neste jogar; no diálogo criativo com o programa para gerar situações pouco prováveis. Produtores de imagens buscam estratégias e procedimentos para a atribuição de significado à sua condição no mundo atual: ser-estar-jogar-dialogar. Todo este movimento não deixa de enriquecer o programa e ajuda a manter a circularidade: dispersão que programa o comportamento social por meio de espetáculos que se repetem e substituem uma linearidade caracteristicamente histórica.

São as superfícies que possibilitam a significação, o reconhecimento e a categorização de acordo com algum código, meio ou linguagem culturais (FLUSSER, 2008). O propósito das imagens técnicas está em seu programa, cuja meta é programar quem as recebe. Apesar de enfatizar a crescente automatização que dispersa cada vez mais a sociedade, Flusser não desconsidera as potencialidades que o diálogo criativo e a sociedade telemática podem oferecer.

No capítulo intitulado “Música de câmera”, Flusser (2008) compara o diálogo telemático com a improvisação que músicos podem realizar sobre uma partitura e a possibilidade de gravarem suas performances para futuros improvisos, explorando, assim, diversas coordenadas de espaço e tempo. Flusser atinge assuntos decisivos para pensar a

---

<sup>5</sup>. Foram consideradas algumas ideias apresentadas, sobretudo, no livro “O Universo das Imagens técnicas: elogio da superficialidade” (FLUSSER, 2008) e apoiadas no “Filosofia da Caixa Preta: Ensaio para uma Futura Filosofia da Fotografia” (FLUSSER, 2011) em que o autor discute o jogo do fotógrafo com o aparelho para examinar a sociedade pós-industrial. Nela, as máquinas foram substituídas por aparelhos e os homens se tornaram funcionários desses aparelhos.

criação poética contemporânea, como, por exemplo, diálogo com o já produzido, processos colaborativos, comunicação não linear, etc.

## 2.2. Wilton Azevedo: Escritura Digital Expandida

Artista, professor e pesquisador, Wilton Azevedo experimentou múltiplas linguagens. Atuou e colaborou para o pensamento de várias áreas, como, por exemplo, Design, Artes Plásticas, Música, Poesia Digital, etc. A correlação tecnologia-linguagem esteve bem presente no decorrer de sua obra e essa interdisciplinaridade parece ter sido decisiva para suas observações sobre a escritura digital e os demais aspectos das relações informacionais contemporâneas.

Como um dos pioneiros da Poesia Digital no Brasil, Azevedo explorou expressivamente a criação poética por meio da articulação de dispositivos tecnológicos e de seus programas. Sua obra provoca o desmoronamento de muros entre imagem, palavra e som. Ademais, constitui uma referência fundamental à investigação sobre narrativas e registros memoriais produzidos com a escritura digital.

Azevedo (2009) apresentou importantes ideias e conceitos sobre essa escritura composta por um código binário, como, por exemplo, a ideia de *Ambiência Digital*<sup>6</sup> e de *Escritura Digital Expandida*: “um sistema de articulação de signos que vivem em trânsito migratório interdisciplinar no que diz respeito à linguagem como um sistema em expansão”. (AZEVEDO, 2009, p. 11).

Essa nova escritura impossibilita a demarcação de onde começa e onde termina a mensagem. Pode deslocar-se por inúmeros caminhos: trata-se de um signo volátil, sempre potencial e inconcluso; aspectos que sublinham a fluidez desse novo tipo de escritura. Para o autor, é exatamente essa expansão dos signos o que caracteriza sua poética. Signos que podem se expandir e continuar em expansão, se deslocar por múltiplos caminhos e não respeitar as conhecidas fronteiras que delimitam o espaço dos meios e linguagens tradicionais, pelo menos não como obstáculos que não possam ser transpostos para a sua articulação. (GUEDES, 2016, p. 126).

As ideias de *endossistema* e *exossistema* (AZEVEDO; VIGAR, 2013) também são fundamentais e, talvez, permitam comparações com as ideias de programa e superfície apontadas por Flusser. *Endossistema* é a própria escritura numérica: o código binário (0 ou 1). Já o *exossistema* é a camada exterior gerada por essa escritura (forma exterior que equivale,

---

<sup>6</sup>. Segundo (AZEVEDO & VIGAR, 2013) a programação – a articulação da escritura digital expandida - pode ser pensada como a criação de uma ambiência em que os signos gerados se expandem, permanecem abertos e não se reduzem aos códigos, meios e linguagens tradicionalmente vinculadas ao visual, ao sonoro ou ao verbal. “A ambiência digital em que se dão essas relações é a própria escritura digital expandida *in processing*” (AZEVEDO & VIGAR, 2013, p. 89).

em alguma medida, à *superfície flusseriana*). Tal camada autoriza a atribuição de significados de acordo com o repertório cultural do interlocutor.

Azevedo (2009) dividiu em três categorias a articulação da escritura digital: a) Escritura Matricial Digital Legível; b) Escritura Matricial Digital Intermediária; c) Escritura Digital Expandida. Na primeira – EMDL – os elementos empregados ainda são classificados como visuais, sonoros ou verbais e podem ser reconhecidos de acordo com alguma linguagem, código ou meio tradicional. A segunda categoria experimenta a transposição das fronteiras entre visual, sonoro e verbal, mas o *exossistema* ainda permite a divisão. A última categoria corresponde a já citada Escritura Digital Expandida, cuja articulação se dá no *endossistema*, livre dos códigos e linguagens tradicionais. Conforme já comentado, não há diferença entre palavra, imagem e som. Tal escritura gera signos potenciais que permanecem em expansão e trilham rumos indefinidos.

Se analisarmos a escritura digital expandida e seu formato em ambiência, perceberemos que essa expansão está no nível endossistemático da programação, em que os signos são elaborados numericamente para se tornarem apenas um código. Essa é a natureza desse dispositivo de linguagem (AZEVEDO; VIGAR, 2013, p. 100).

### **2.3. Wassily Kandinsky e a sonoridade interior**

Kandinsky é fundamental para pensar a criação artística que desafia os limites entre visual, sonoro e verbal. Sua trajetória revela um rico diálogo interdisciplinar entre diferentes meios, linguagens e campos do conhecimento.

Uma das chaves para compreender sua obra consiste em seu princípio da necessidade interior: a arte deve tocar e vibrar a alma. Kandinsky (1990) dividia em duas partes um elemento artístico: sonoridade interior (o conteúdo interior/espiritual) e forma exterior (o que materializava isso).

Para o autor, o sentido absoluto de uma obra está em seu interior, que responde ao princípio supracitado, ou seja, o que faz a alma vibrar. Conforme o autor é isso que nutre o movimento da humanidade em direção ao espiritual. Neste conteúdo interior, não há diferença entre visual, sonoro ou verbal, tampouco ele permite a significação mediante o repertório cultural. O fundamental é contestar a necessidade interior. Já a forma expõe o sentido relativo que permite aos interlocutores significarem de acordo com seu repertório cultural e vinculá-la aos meios e linguagens tradicionais.

A cor é a tecla. O olho é o martelo. A alma é o piano de inúmeras cordas. Quanto ao artista é a mão que, com a ajuda desta ou daquela tecla, obtém da alma a vibração certa. (KANDINSKY, 1990, p. 66).

O meio correto encontrado pelo artista é uma forma material de sua vibração anímica, para a qual ele é obrigado a encontrar uma expressão. (KANDINSKY, 2013a, p.192).

#### 2.4. Aproximações

Na seleção de ideias dos três autores pode-se apontar sempre um conteúdo interior e uma forma exterior. Azevedo nomeia como *endossistema* e *exossistema*; Flusser, *programa* e *superfície*; Kandinsky, *sonoridade interior* e *forma exterior*. Os três compartilham a opinião de que a camada exterior é o que possibilita a classificação e a significação de acordo com algum código, meio ou linguagem estabelecida no decorrer da história. É ela que permite o sentido relativo apontado por Kandinsky. Já do ponto de vista interior, não há diferenças entre visual, sonoro e verbal.

Conforme comentado, Kandinsky entrega ao conteúdo interior o sentido absoluto. Considerando o princípio da necessidade interior, quando o artista escolhe uma determinada tecla, encontra a forma de materializar seu conteúdo interior para vibrar a alma do espectador. Este movimento, segundo Kandinsky, contribui para guiar a humanidade ao espiritual. Na abordagem de Flusser, um movimento social também se sobressai. Imagens produzidas por aparelhos visam programar o comportamento de quem as recebe. Ao apertar determinada tecla, o produtor de imagens joga com o programa (conforme discutido, isto ajuda a enriquecê-lo): mantém a circularidade e a dispersão características da sociedade pós-industrial e pós-histórica, repleta de aparelhos, programas e funcionários. Dessa forma, o propósito se encontra no interior da superfície: em seu programa. Wilton Azevedo também situa o substancial no interior (*endossistema*). Segundo o autor, esse novo tipo de escritura articula um programa que possui todas as informações produzidas antes e compreender isso é vital para analisar narrativas e registros memoriais contemporâneos; qualquer produção e disseminação de linguagem hoje em dia tem a máquina e seu programa como partes integrantes.

Os processos de criação são cada vez mais assinalados pela presença de dispositivos automáticos e isso traz muitos questionamentos à criação artística, como, por exemplo, que tipo de criação interior pode ser considerada. As observações de Kandinsky à sua época reagem ao distanciamento do espiritual provocado, em boa medida, pelo crescimento e desenvolvimento tecnológico. Contudo, parece uma provocação interessante cogitar como ele se posicionaria em relação à escritura digital e seu potencial de relação entre o visual, o sonoro e o verbal, bem como outras variáveis do atual cenário.

Mesmo com possíveis conflitos na aproximação das ideias selecionadas, este exercício parece contribuir para pensar processos de criação contemporâneos que articulem a escritura digital, que busquem intercâmbio de linguagens, novas potencialidades e novos rumos.

[...] nas palavras de Flusser, situações pouco prováveis; nas de Kandinsky, uma resposta ao materialismo excessivo e um retorno a uma criação interior, porém com as regras atuais do jogo; nas de Azevedo, a exploração de novas potencialidades poéticas da escritura digital (endossistema) e dos dispositivos de registros memoriais que não pertencem mais somente ao homem. (GUEDES, 2016, p. 133).

### 3. Poéticas narrativas digitais: Os personagens na obra de Wilton Azevedo, por Rita Varlesi.

#### 3.1. “Atame”, o livro-arte.

Em 2003 Wilton Azevedo foi convidado por Caterina Davineo, para participar do Wandering Library na Bienal de Veneza, com a obra de um livro-arte. Neste período Rita Varlesi cursava o mestrado na PUC e estava trabalhando em experimentos estéticos sobre o olhar da máquina/*scanography*<sup>7</sup> diante do movimento de um corpo. Azevedo achou este trabalho visual interessante para construir o livro-arte e convidou Varlesi para o desenvolvimento da obra.

**Figura 2 - Páginas escaneadas da obra “Atame” de Wilton Azevedo, 2006.**



**Fonte: Arquivo pessoal de Rita Varlesi.**

Buscava-se criar um livro analógico que tivesse uma possibilidade interativa de leitura não linear e para tanto o livro foi elaborado com lâminas sobrepostas que possibilitavam visualizações diferenciadas como um palimpsesto, utilizando as imagens criadas num *scanner* com as deformações propostas por Varlesi e o poema “Atame” de Wilton Azevedo.

<sup>7</sup> *Scanography* é referente ao processo de produção artística, através da captura de imagens digitalizadas por um scanner de mesa, processo este semelhante ao da Arte Xerox que teve seu início em 1968, a *scanography* iniciou-se na década de 90.

Para o desenvolvimento do livro foram utilizadas lâminas soltas de acrílico com as imagens impressas e posicionadas para o manuseio sobre uma mesa iluminada.

A construção do olhar sobre as imagens trabalhava em dois percursos da leitura, um no sentido vertical da captação imagética pela varredura do *scanner*, no qual a imagem é lida em partes cortadas e outro no sentido da leitura horizontal em que a formatação do texto é linearmente continuada em todas as imagens, porém podendo na sua quebra de texto poético ser lida a cada lâmina com sentido finalizado. Este percurso de leitura do texto e das imagens possibilitava ao público leitor interagir, de modo não linear, elaborando sua escolha do caminho narrativo a ser percorrido. Este trabalho promoveu um start para o desenvolvimento da obra hipermídia “Atame – Angústia do Precário” de Wilton Azevedo.

### **3.2. “Atame – Angústia do Precário”- a narrativa hipermídia.**

“Assim como as primeiras navegações foram um dos principais fatores para a expansão humana de cultura e misturas étnicas, a cultura digital, por meio de seus sistemas informacionais, oferece este mesmo diagrama de transformação por meio da migração virtual. Não à toa, usamos o mesmo verbo, navegar, para esta ação do clicar e adentrar este labirinto narrativo, uma nova etapa para que códigos, que viviam em sistemas matriciais isolados, verbal, visual e sonoro, passem, a partir da era do software, a explorar novas formas de se fazer perceber como linguagem. (Azevedo, palestra proferida na Ohio University no Fourth Annual McKay Costa Symposium, em 25 de abril de 2002, transcrita por Rita Varlesi).

A estrutura hipermídia nos proporcionou desde seu início um emaranhado de possibilidades que fomos aprendendo a questionar e trabalhar de forma a compreender a linguagem computacional e colocá-la ao dispor das nossas realizações.

A obra “Atame – Angústia do Precário” teve algumas formatações conceituais ao longo do tempo e a concepção visual das personagens foi desenvolvida de modo a acompanhar a evolução dos trabalhos.

Inicialmente Azevedo criou o roteiro da obra e designou Varlesi para a criação das personagens que comporiam esse roteiro. No percurso do trabalho de criação foi apresentada a proposta de alguns tipos físicos femininos montados em uma mesma persona. Os papéis foram elaborados explorando características da sensualidade e sexualidade feminina, e acompanhando o texto do roteiro e das poesias construíram juntos a imagem das personagens através de fotos, filmagens, com pós-produção gráfica em paralelo com a elaboração da narrativa sonora do roteiro, dos poemas e a trilha para a aplicação interativa nos softwares que disponibilizariam o envolvimento imersivo do público leitor na hipermídia.

**Figura 3 - Páginas escaneadas da obra “Atame” de Wilton Azevedo, 2006.**



**Fonte: Arquivo pessoal de Rita Varlesi.**

A linguagem utilizada nesta narrativa contou com uma estrutura elaborada a partir da *scanography* com partes do corpo da personagem e colagens fotográficas que exploravam o movimento deformante objetivando apresentar visualmente angústias interiores, as filmagens eram focadas na captação dos movimentos das personagens e na ambientação do cenário.

Os estudos da Gestalt de identificação do todo através das partes tiveram importância na elaboração fotográfica que buscou detalhes do corpo feminino das personagens trabalhados com iluminação e tonalidade confortantes para a sensualidade explorada e também vibrantes através da saturação de cores de outras imagens.

Em princípio, a visão do corpo dividido produz uma angústia de morte que conjuramos, restabelecendo mentalmente a sua forma global, como se a reconstituição imaginária da unidade corporal respondesse a própria regra da especularidade. Somos levados a crer que a parte possa ser tomada pelo Todo, mas a visão do corpo desmembrado impõe o fato de que a parte é em si – e já – um Todo. (JEUDY, 1993, pág. 98).

Na concepção visual da forma ou na interface de interação que determina novos caminhos e imagens temos o “Todo” se constituindo nesta literatura hipermidiática, construindo a persona, não somente de imagens estáticas e em movimento, mas também de textos e sons.

Segundo Jeudy, o signo visual de uma parte do todo, contém o “Todo” pela força da sua representação e a Gestalt reforça esse conceito pela construção imagética do fechamento que se faz pelo referencial da nossa mente.

Todo o processo de criação das personagens de Atame aconteceu de modo uníssono entre a performance do ator e a captação estética da imagem performada. Este processo de análise do duplo é peça chave na elaboração e reelaboração das imagens. Debray diz: “... a

verdadeira fase do espelho antropiana: contemplar-se em um duplo, alter ego, e, no visível bem pertinho, ver algo diferente do visível.”<sup>8</sup> e Artaud completa: “Saber antecipadamente que pontos do corpo é preciso tocar significa jogar o espectador nos transe mágicos.”<sup>9</sup>

As possibilidades que o corpo na performance pode apresentar são grandes e contam com o conhecimento expressivo de atuação do ator e os planos de câmera determinam o encaminhamento do olhar e o percurso da obra compondo uma narrativa de envolvimento visual interativo. Portanto captado e captante devem estar na sintonia sinestésica da obra para a contemplação e interação do público.

O foco principal na criação das personagens de *Atame – Angústia do Precário*, foi montá-las visualmente pensando em várias configurações femininas e avaliar os movimentos de ação destas personagens a cada *take*. A interação hipertextual constrói uma ambiência narrativa que molda esta de modo a transitar no digital como uma narrativa onírica, permeando pelos pensamentos das personagens.

### **3.3. “Volta ao fim” – obra de Wilton Azevedo e Alckmar dos Santos**

A Obra *Volta ao fim* de Wilton Azevedo e Alckmar dos Santos deu continuidade a narrativa digital, agora de modo mais atuante na construção sonora, na qual ao longo do tempo, Azevedo investiu em pesquisas de softwares para a elaboração da estrutura musical e sonora. A narrativa poética foi trabalhada sobre um conto de Santos (“Volta ao fim”) e a personagem foi absorvida das pesquisas de Rita Varlesi na caracterização andrógina para constituir a personagem desta obra. Essa personagem andrógina já havia sido inserida em outros trabalhos como *Eletroacústica* e outros estudos visuais pertencentes ao *Teatro de Arquivo* que Azevedo vinha desenvolvendo com o grupo *Interacto*, para tanto iniciou-se a elaboração da personagem trabalhando a pantomina sobre a locução do texto.

Nesta criação a personagem utilizava máscara e foi trabalhada sobre as características expressivas da face. A máscara utilizada buscava na pintura da pantomima esconder o gênero e a expressividade dos movimentos faciais foram desenvolvidas sobre a ótica da gestualidade exagerada de mestres como Marceau<sup>10</sup> e comparadas a interioridade existente na relação corpo e espaço do *Butô*<sup>11</sup>.

<sup>8</sup>. DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*, Petrópolis: Editora Vozes, 1993. p.29.

<sup>9</sup>. ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*, São Paulo: Editora Martins Fontes, 1938. p.172.

<sup>10</sup>. Marcel Marceau foi um francês estudioso das práticas da pantomina conhecido mundialmente pela sua maestria nesta arte.

<sup>11</sup>. O *Butô* é uma dança contemporânea que surgiu no Japão na década de 50 e tem como percussores deste movimento artístico Tsumi Hijikata e Kazuo Ohno. Trabalha a expressividade explorando o máximo do corpo

“... há de novo magia de viver; o ar do subterrâneo, que está ébrio, reflui-me da boca fechada como um exército até as narinas completamente abertas, num terrível ruído do guerreiro. Quer isso dizer que o meu grito deixou de dar voltas sobre si próprio, quando represento, mas desperta seu duplo de fontes nas muralhas do subterrâneo. E este duplo é mais do que um eco, é a memória de uma linguagem com um segredo que o teatro perdeu.”(ARTAUD, 1938, p. 49).

A androginia desta personagem caracteriza uma forma de expressar o todo e qualquer um, e no desenrolar do tempo no qual a obra é pontuada, a personagem atua nesse *environment* como referencial de temporariedade envolvendo toda a ambiência narrativa.

Quando inserimos um vídeo que representa um rosto mapeado nas formas da escultura temos a linguagem digital interferindo na estrutura analógica, que se transforma visualmente adquirindo vida digital através das elaborações gráficas de luz, sombra e cores juntando-se a textura tridimensional da escultura. Esta interação do digital no analógico proporciona vida ao objeto inanimado escultórico.

Sobre a questão do mito, Jeudy (2002) diz que “o mito não é um referente, ele é, antes de mais nada, um lugar-texto da transfiguração do corpo”, a androginia da personagem na obra “Volta ao Fim”, busca a relação de transfiguração do tempo inserida no texto de Santos<sup>12</sup> e materializada nas projeções bidimensionais e no mapeamento tridimensional da escultura. A personagem andrógina representa o tempo levada pela máscara pantomima que encobre as marcas da sua passagem (tempo).

É possível que, na escultura ou na pintura, o que nós chamamos de imagem não deva nada à imitação. No momento da criação, uma escultura não é a apresentação neutralizada, nem de uma mulher de carne, nem de uma mulher de pedra. Ela não tem modelos para semelhanças ou dessemelhanças ao qual tenha que seguir.” (MALDINEY, 1993, p. 251 apud Jeudy).

A cenografia apoia-se na potencialidade de ambientes 3D analógicos e digitais em que a projeção sobre a personagem analógica, ou a projeção da personagem sobre o objeto e a transparência planificada apresentam uma linguagem dinâmica em que arte e tecnologia promovem uma nova linguagem sobre a narrativa. Em cada apresentação buscamos a espacialidade do local para trabalhar a cenografia que se renova ambientando a obra apresentada, afinal as memórias ficam e o tempo modifica o *environment*.

A performance pode ter um roteiro ou um fio condutor das ações e falas, mas não tem isto como regra, a exemplo de outros tipos de arte, o seu desenvolvimento acontece pela

---

e da (sub)consciência.

<sup>12</sup>. Alckmar dos Santos é doutor em Etudes Littéraires, em Paris, professor de Literatura Brasileira pela Universidade Federal de Santa Catarina, poeta e romancista e autor do conto “Volta ao fim”.

orientação do artista e pode ser alterado a cada apresentação, como diz Cohen, “A performance não se estrutura numa forma aristotélica (com começo, meio, fim, linha narrativa, etc.), ao contrário do teatro tradicional. O apoio se dá em cima de uma *collage* como estrutura e num discurso da *mise en scène*.”<sup>13</sup>

O roteiro é dividido em capítulos que marcam o posicionamento no tempo e espaço do texto narrado pelo autor em uma performance, pontuando a localidade da cena que designa um tempo específico na história do texto.

**Figura 4 - Fotos de “Volta ao fim” de Wilton Azevedo e Alckmar dos Santos, 2011.**



**Fonte: Arquivo pessoal Rita Varlesi.**

#### **4. A experiência do corpo-texto, por Fernanda Nardy.**

A fala sobre a experiência do corpo-texto na mesa "Wilton Azevedo: artista-professor-pesquisador, um percurso na cibercultura", ancorou-se em tese doutoral de Fernanda Nardy: “A experiência do corpo-texto: um aceno à reconstrução da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena”, orientada por este que foi, e continua sendo, referência obrigatória à construção narrativa via linguagem (diferentes linguagens), e a construção da linguagem enquanto narrativa. O recorte da apresentação diz respeito à teoria do Teatro de Arquivo, um conceito em processo, por empírico e reflexivo, do "em processo" na narrativa, mais precisamente, na narrativa performática. Uma tentativa-narrativa que abre mão da necessidade dramática assertiva em prol de sua desconstrução ou de sua invalidação enquanto estruturalmente prévia e hierarquizada em unidades dramáticas ou códigos. O Teatro de arquivo é, na verdade, um aceno ao dado performático e ao uso da presentidade/atualização no algoritmo complexo de composição cênica, via tecnologia digital. Pode-se caracterizar o Teatro de arquivo enquanto uma modalidade de expansão narrativa.

---

<sup>13</sup>. COHEN, Renato. Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação. São Paulo. Editora Perspectiva, 2002. p.57.

A escritura expandida aparece nessa ambiência, em um formato de sistemas combinatórios no qual o produto “escritura” se faz de maneira interdisciplinar, aumentando não apenas seu caráter de permuta, mas o estado de migração de código para código, proposto e experimentado pela poética do século XX [...] (AZEVEDO, 2010, p.103).

A pesquisa doutoral anteriormente citada teve como objetivo criar um memorial descritivo de um processo criativo autoral, cujo percurso essencialmente empírico-teórico foi a base conclusiva dessa experiência inconclusa que é lida com os códigos, sobretudo no que diz respeito à variável tecnológica que nos coloca diante da inevitável dissolução destes códigos enquanto significados de aplicação semântica restrita. A referida metodologia autoral tem origem na transcrição do que denomina-se "corpo-texto", o verbo ou o texto em seu caráter emético, como essencial à expressão do sujeito (um verbo, portanto, performático), a um "texto-corpo" ou cena, em resgate re-calculado e resultante desse verbo de característica orgânico-atual, residual de um fenômeno; estando ambos os conceitos, "corpo-texto" e "texto-corpo", imantados da corporeidade ancorada na fenomenologia existencialista de Merleau Ponty. Um processo autoral "derivado da" e "derivando na" percepção contextual de um sujeito em seu espaço-tempo, estruturalmente algorítmico-dependentes (todos: sujeito, espaço, tempo e processo); metaforicamente, em se considerando a transcrição cênica com ênfase na linguagem analógica mas que, em se tratando de sua expansão via linguagem digital, tornam-se algorítmico-dependentes também em “sintaxe”, aproximando-se, a cena, do que se tem como conceito enquanto performática, subjetivada, dada a variáveis e responsiva ao tempo atual.

**Figura 5 - Experimento com o Teatro de Arquivo.**



**Fonte: BELLICIERI, Fernanda Nardy. A experiência do corpo-texto: um aceno à reconstrução da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.**

Em seu caráter essencialmente teórico-prático e reflexivo, através da análise de trabalhos autorais influenciados em diferentes níveis pela tecnologia, a tese orientada por Wilton Azevedo, em direção à conceituação do Teatro de arquivo, delineou possíveis relações entre alguns indicadores performáticos estabelecidos: Palco, Protagonismo, Tempo de exposição ao personagem e Decantação da narrativa em códigos e unidades dramáticas. Parâmetros esses caracterizados como variáveis incidentes no processo de transcrição cênica em que um texto de raiz performática, resíduo de linguagem da intencionalidade atual de um autor-intérprete, alcança a cena, estetizado (enquanto cristalizado), mítico (enquanto inevitavelmente efêmero) e expandido para além do verbal.

E é nesse sentido, da constituição cênica influenciada e condicionada tecnologicamente e parametrizada por indicadores de maior ou menor aproximação desta referida cena, do dado performático e, portanto, do uso atualizado da linguagem, ou seja, sua manipulação/organização/reconfiguração em tempo presente, que se estrutura o Teatro de Arquivo. Importante salientar que a pesquisa doutoral foi realizada sob a perspectiva do autor, ou autor-intérprete, na elaboração e participação ativa na construção cênica. O Teatro de Arquivo é cena que corporifica algoritmicamente a intencionalidade do autor ou autores (afinal o conceito de base de dados é altamente colaborativo), fisicalizando-se no uso de arquivos contextuais destituídos de sua função hierárquica enquanto analisados em predominância de códigos, já que expandidos via software e, portanto, responsivos ao tempo real, como ambiência e em múltiplo potencial de configuração.

Sendo o foco deste artigo o trabalho artístico-teórico e, claro, inevitavelmente filosófico e empírico, de um pesquisador que, de fato, exercia-se corpo-texto nesse mesmo sentido da corporeidade encarnada linguagem, é interessante adentrar à lógica estrutural do conceito do Teatro de Arquivo, de Wilton Azevedo, ilustrando-o através de um dos trabalhos idealizados no LHUDI (Laboratório de Humanidades Digitais).

Azevedo e Nardy desenvolveram alguns experimentos com o conceito de Teatro de arquivo, uma modalidade de expressão artística derivada da lógica hipermidiática, não linear, baseada no uso da casualidade e do algoritmo enquanto conceito, ou ainda de desvelamento participativo do fenômeno performativo, em tese de Nardy orientada por Azevedo, analisado sob a perspectiva da fenomenologia existencialista de Merleau Ponty para quem o ser (e aqui o ser em cena) é absolutamente atualizado em sua percepção e em sua corporeidade. A lógica do Teatro de arquivo é ancorada no software e também no dado atual e na corporeidade transcrita: a partir de uma base de dados imputados em um algoritmo pré-setado, ou randomicamente constituído, tem-se a cena resultante enquanto imagem, verbo, som (enquanto dígitos), em um discurso estruturado sem predominância de uma ou outra matriz de linguagem. A lógica de Teatro do arquivo é a evocação do perceber enquanto fenômeno de atualização incessante. O Teatro de Arquivo é um conceito desenvolvido a partir da experimentação e da disponibilidade ao ruído como linguagem, em um trajeto que parte de uma inicial lida com a linguagem e expressão através do verbo, até a verificação da necessidade da experimentação do tempo real performático em cena, apontando à direção da expansão dos códigos. Dessa forma, códigos não mais se distinguem enquanto matriciais, mas expandem-se, reconfiguram-se, contracenam e, mutuamente, através de um algoritmo procedimental responsivo, evocam uma cena que, mais do que cena, ambiência. Metáfora do tempo urgente da performance: mais que presente, atual.

"Alchemedia - História das Rosas" foi um dos últimos experimentos realizados, elaborado a partir de uma base de dados, ou plataforma de arquivos: 1 - um poema autoral (Historia das rosas) que já havia sido apresentado algumas vezes sob outros formatos, sendo "declamado" ou performado ao vivo por Fernanda Nardy; 2 - uma série de poemas sonoros, da autoria de Wilton Azevedo, pré-gravados e randomicamente utilizados em cena; 3 - imagens e sons de arquivo, produzidos no LHUDI - Laboratório de Humanidades Digitais; todos enquanto input, operados por Wilton (também um performer) em tempo real, algoritmicamente, via software (Modul8). Segundo a artista, seu intento como performer neste trabalho foi aproximar-se de um estado perceptivo inicial (ou de partida) correlato ao ímpeto



as experiências estéticas residuais criadas por ele e/ou não (seus arquivos e/ou arquivos terceiros) trazidas à cena, mediadas ou encarnadas pelo algoritmo de um software, sob forma de base de dados imputada digitalmente. Performer e arquivos, corpo e códigos, fazem parte de uma mesma base operacional de constituição cênica, interdependentes, já que alinhavados, respondentes e responsivos ao software.

**Figura 7 - Experimento com o Teatro de Arquivo.**



**Fonte: BELLICIERI, Fernanda Nardy. A experiência do corpo-texto: um aceno à reconstrução da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.**

Pode-se dizer que a performance digital ou, ancorando o conceito de Wilton Azevedo, o Teatro de arquivo, em ambiente digital, é a encarnação, via indistinção de códigos, de um fenômeno-algoritmo, em cuja essência também reside a indistinção entre códigos. O software dilui essa diferença conceitual entre os códigos porque o processo é linguagem e cálculo; algoritmo e resíduos: uma retomada do fenômeno da percepção.

O Teatro de arquivo, com elevado índice de protagonismo digital, figura-se enquanto simulação, cena, o texto-corpo síntese do que o próprio autor, performer, ofereceu enquanto imagem do mundo em si e imagem de si no mundo. E pode, em termos comparativos, já que ambiência e imersão, já que fenômeno, representar o ponto de partida motivacional de todo o processo de existência fincada carnal: a percepção, em um percurso espiralado, já que regido pelo indeterminismo do tempo do ser no mundo, onde pontos coincidentes não existem, e uma experiência nunca é igual a outra, seja em dígitos, verbo, imagem, som ou na tentativa da síntese totalitária. De qualquer forma, a imersão no fenômeno, inevitavelmente regido pela indistinção de códigos, traz ao corpo seu lugar e seu espaço de reflexão: um distinto imerso em um universo indistinto de si.

**Figura 8 - Professor Wilton Azevedo no Studio Underlab, making of das produções do Teatro de Arquivo.**



**Fonte: BELLICIERI, Fernanda Nardy. A experiência do corpo-texto: um aceno à reconstrução da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.**

### **Conclusão**

O LHUDI, Laboratório de Humanidades Digitais da Universidade Presbiteriana Mackenzie, vem atuando como plataforma ao desenvolvimento de pesquisas inovadoras e incubadora de projetos no campo da arte e da ciência. Wilton Azevedo constituiu o LHUDI como um espaço de troca e compartilhamento de pesquisas, ampliando o horizonte criativo dos artistas-criadores-pesquisadores muito além das fronteiras conhecidas, apontando avirtualidade da nascente cibercultura.

**Figura 8 - Wilton Azevedo em performance no projeto “Volta ao Fim” realizado com o Professor Alckmar dos Santos, apresentado na Casa das Rosas. São Paulo, 2015.**



**Fonte: fotografia de Ângelo Dimitre.**

**Referências bibliográficas**

- ARTAUD, Antonin. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1938.
- ARTAUD, Antonin. **Eu, Antonin Artaud**. Lisboa: Hiena Editora, 1988.
- AZEVEDO, Wilton. **Obra narrativa hipermídia, Atame: A Angústia do Precário**. São Paulo, 2006.
- AZEVEDO, Wilton. **Interpoesia: o início da escritura expandida**. Pós Doutorado - Université Paris VIII, Paris, 2009.
- AZEVEDO, Wilton. **Ambiência da escritura expandida**. **Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Passo Fundo**, Passo Fundo, v. 6, n. 1, p. 102-112, jan/jun. 2010.
- AZEVEDO, Wilton; VIGAR, Vivian. **Introdução ao Conceito de Endossistema na Escritura Digital Expandida**. In: SANTOS, Alckmar Luis dos; SANTA, Vinicius de (Orgs). **Literatura, arte e tecnologia**. p. 87-102. Tubarão: Editora Copiart, 2013.
- BELLICIERI, Fernanda Nardy. **A experiência do corpo-texto: um aceno à reconstrução da cena no corpo e à reinvenção do corpo em cena**. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.
- COHEN, Renato. **Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2002.
- DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1993.
- FLUSSER, Vilém. **O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta: Ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Relume Dumará, 2011.
- GUEDES, Ângelo Dimitre Gomes. **Re-Visão dos aspectos de linguagem da escritura fotográfica na ambiência digital**. Tese (Doutorado em Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2016.
- JEUDY, Henri-Pierre. **O corpo como objeto de arte**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- KANDINSKY, Wassily. **Do Espiritual na Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.
- \_\_\_\_\_. **Olhar no Passado**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- \_\_\_\_\_. Sobre a composição cênica. In: **Almanaque Cavaleiro Azul (Der Blaue Reiter)**. Schwartz, Jorge (org.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, p.191-208. 2013a.
- \_\_\_\_\_. Sobre a questão da forma. In: **Almanaque Cavaleiro Azul (Der Blaue Reiter)**. Schwartz, Jorge (org.) São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, p.136-190. 2013b.
- \_\_\_\_\_. A sonoridade amarela. In: **Almanaque Cavaleiro Azul (Der Blaue Reiter)**. Schwartz, Jorge (org.). São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, p. 209-227. 2013c.
- MANOVICH, Lev. **Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições**. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio, reflexões sobre as novas mídias**. p.23-50. São Paulo, 2005.

\_\_\_\_\_. A Ciência da Cultura? In: **Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural**. V.9 - Nº 2 jul./dez. p. 67-83. São Paulo. 2015. Acesso em 10/12/2016: <http://dx.doi.org/10.11.606/issn.1982-8160.v9.i2p.67-83>

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

\_\_\_\_\_. **O olho e o espírito & A dúvida de Cézanne**. São Paulo: Cosac Naif, 2004.

RIZOLLI, Marcos. Linguagem e Cultura: Formação e Atuação Artística e Ambientes Criativos. In: Santos, Mírian dos; Souza, Luciana Coutinho P.(Orgs.). **Arte, Mídia e discurso, interface e produção dos sentidos**. São Paulo: Annablume, 2015.