




**AS RESSONÂNCIAS POSSÍVEIS EM TEMPOS DE TRAVESSIAS DIGITAIS:
experimentações do Afecto através de uma oficina de teatro online para adolescentes**

POSSIBLE RESONANCES IN TIMES OF DIGITAL CROSSINGS:
affection experiments through an online theater workshop for teenagers

Patrícia Gusmão Maciel

 <https://orcid.org/0000-0002-8354-2774>

 doi.org/10.70446/ephemera.v7i13.7255

**As ressonâncias possíveis em tempos de travessias digitais:
experimentações do *Afecto* através de uma oficina de teatro *online* para adolescentes**

Resumo: Este ensaio aborda as relações construídas em espaços digitais e *online* com experiências artísticas e estéticas facilitadas a partir de uma oficina de teatro *online* para adolescentes. As reflexões desenvolvidas passam pelos conceitos de ressonância e corporeidade, tensionadas com uma contemporaneidade frenética tecnológica e digital, e como a arte pode alinhar-se com perspectivas mais qualitativas e significativas nas relações entre os sujeitos. A metodologia utilizada baseou-se na escuta *flânerie*, que tem como premissa trazer polissemias e abertura de sentidos para o que foi vivenciado e observado durante a oficina de teatro *online*. Autores como Gilles Deleuze, Maurice Merleau-Ponty, Hartmut Rosa, Pierre Lévy, entre outros, auxiliam na conceituação teórica e embasam o desenvolvimento do trabalho. Conclui-se que os encontros em ambiente tecnológico e digital, quando direcionados de forma criativa e sensível, podem favorecer o *afecto*, sendo este categorizado como a autoconstrução de subjetividades a partir das relações.

Palavras-chave: *afecto*; teatro online; adolescência; Deleuze; *flânerie*.

**Possible resonances in times of digital crossings:
affection experiments through an online theater workshop for teenagers**

Abstract: This essay addresses the relationships built in digital and online spaces with artistic and aesthetic experiences facilitated through an online theater workshop for teenagers. The reflections developed involve the concepts of resonance and corporeity, tensioned with a frenetic technological and digital contemporary world, and how art can align itself with more qualitative and significant perspectives in the relationships between subjects. The methodology used was based on *flânerie* listening, which has the premise of bringing polysemy and opening of meanings to what was experienced and observed during the online theater workshop. Authors such as Gilles Deleuze, Maurice Merleau-Ponty, Hartmut Rosa, Pierre Lévy, among others, help with the theoretical conceptualization and support the development of the work. It is concluded that meetings in a technological and digital environment, when directed in a creative and sensitive way, can promote affection, which is categorized as the self-construction of subjectivities based on relationships.

Keywords: affect; online theater; adolescence; Deleuze; *flânerie*.



As coisas a serem feitas, os desafios e as aventuras me interpelam. Entre mim e o mundo, eu sinto uma interpenetração ou, para retomar a formulação de Herbert Marcuse, uma “energia libidinal”.
(Rosa, 2018)

1 Primeiras Palavras

O encontro com o outro em um mundo que é estranho e provocador de ações e atitudes diversas, de acordo com as situações, nos coloca em estado constante de reação, que é instintiva e primária quando ainda estamos construindo nossa afetividade, racionalidade e maturidade perante as experiências que o mundo nos proporciona. Assim, na autodescoberta e na descoberta do que é externo a mim, mas que me toca e me modifica, encontro reverberações que me constroem enquanto ser de relações, influenciando e deixando-me influenciar, acrescentando entendimentos sobre o estar no mundo e como transitar nele, sendo agente modificador e modificado, em um ciclo espiralado de constantes rearranjos corporais e sociais.

O presente ensaio ocupou-se em refletir a respeito das possibilidades da corporeidade juvenil adolescente em espaço tecnológico digital a partir de uma oficina de teatro *online*, ministrada em 2023 para estudantes de escola pública entre 12 e 15 anos. Como um “pretexto” para a escrita, a oficina permitiu desdobramentos ensaísticos filosóficos, compreendendo elementos presentes em um encontro teatral com objetivo de facilitar experiências artísticas e estéticas. Aqui, debruçamo-nos sobre o *afecto* como lugar de afetações significativas entre os sujeitos, especialmente relacionado à corporeidade juvenil adolescente nos espaços digitais e online, em contato com a arte. *Afecto*, conceito importante para esse trabalho, é baseado nos estudos de Gilles Deleuze, que o relaciona com o percepto. O homem, ao interagir com a natureza, desperta em si o percepto, que “é a paisagem anterior ao homem, na ausência do homem” (Deleuze; Guattari, 1992, p. 219). Consequentemente, o *afecto* surge como decorrente dessa experiência de coexistência, de relação, considerado como “devires não-humanos do homem”, pois “[...] não estamos no mundo, tornamo-nos com o mundo, nós nos tornamos, contemplando-o” (Deleuze; Guattari, 1992, p. 220). Desse modo, o *afecto* está ligado ao ato de ser afetado pelo outro e pelo entorno, gerando [auto]construção a partir das relações. Esse contato, essa fricção de subjetividades, não raro se dá através de conflitos, que podem ser desdobrados sob diferentes aspectos.

Quando tratamos o conflito sob o ponto de vista da arte, especificamente em uma estrutura tradicional de narrativa teatral, ele é abordado como enfrentamento ou oposição de ideias (Pavis, 2008). Conflito, assim, constitui-se como fator gerador de ressignificações de mundo, uma dicotomia considerada a diferença que acaba por somar (Spiga, 2023). Ele pressupõe estranhamento daquilo que é apresentado como intocável ou permanente e propõe uma relação de transformação, pois o que está posto não serve à situação em questão. Assim, em uma perspectiva de coexistência humana,



o mundo avança através de tais relações que vão ora se reafirmando, ora se transmutando, em constante movimento, uma espécie de dança universal ao som das inter-relações de subjetividades e *afectos*: “E eu me pergunto se viver não será essa espécie de ciranda de sentimentos que se sucedem e se sucedem e deixam sempre sede no fim” (Abreu, 2007, p. 89). Pensar o mundo e o humano através do *afecto*, especialmente em uma realidade atual insuflada pelas tecnologias digitais, se torna a matéria desse ensaio. E mais ainda, articular a essa realidade à movimentação de sujeitos em [trans]formação como os jovens adolescentes e seus interesses relacionais. A arte poderia ser uma provocadora de *afecto* nesse sentido? Mesmo cerceada pela aceleração contemporânea?

Alguns excertos ocorrerão ao longo do ensaio intitulados como “Notas de navegação”, que são ecos registrados de vozes dos participantes adolescentes. Suas indicações se darão apenas através das iniciais dos seus nomes, para preservar suas identidades. Tais notas são resultado de uma metodologia baseada na escuta *flânerie*, que se baseia em três elementos: “da *flânerie* como um modo de olhar do pesquisador, do ensaio como a ‘janela da escrita’ e do tema da experiência como uma tentativa de produzir polissemia e criação ao invés de repetição e fechamento de sentidos” (Gurski, 2008, p. 25). Como parte da metodologia de pesquisa deste trabalho, revisitou-se posteriormente as gravações dos encontros das oficinas online realizadas, com uma “outra” escuta, aquela oriunda da *flânerie*, que agregou em vários aspectos à escrita que se apresenta na sequência, perpassada por notas de navegação colhidas a partir de falas dos participantes durante a oficina, aparentemente cotidianas e, em uma primeira impressão, pouco importantes para os apontamentos previstos anteriormente no projeto. Porém, no *respectare* [etimologia de *respeitar* em latim] do material, no voltar a olhar e a escutar com mais sensibilidade e vagar, reconhece-se em tais falas a sua potência filosófica em profundo diálogo com vários conceitos trazidos e explanados na pesquisa. Foram mantidas em destaque ao longo do texto pelo seu caráter de importância como fala genuína e espontânea durante os encontros da oficina, se caracterizando como elementos emersivos das experiências vividas pelos estudantes.

2 Uma oficina de teatro em ambiente *online*

Como motivação primeira deste trabalho, houve o questionamento a respeito das possibilidades do desenvolvimento da experiência estética e criação artística através do teatro em ambiente digital *online*, para além de um período de isolamento social que foi determinado pelas autoridades mundiais face à pandemia de Covid-19, levando-nos à utilização - quase que inevitável - das tecnologias digitais em rede nos diversos âmbitos das relações sociais, nessa abordagem, em especial, nas artes e na educação. A atuação na área de Arte com os jovens adolescentes nos Anos Finais da Educação Básica foi a motivação para olhar para esse público e entender como a corporeidade juvenil poderia se beneficiar das relações com o teatro [área de formação da pesquisadora] no ciberespaço, potencializando a sua experiência pessoal no encontro com o coletivo, sua criação



a partir da imaginação, sua corporeidade conscientizada e presente ativamente, e também a sua virtual potência de vir-a-ser enquanto ser-no-mundo singular em constante aprendizado e [trans] formação.

Para tanto, se propôs o desenvolvimento de uma oficina de teatro *online* voltada para jovens adolescentes, estudantes dos Anos Finais do Ensino Fundamental, visando relacionar algumas práticas do ensino do teatro inspiradas na metodologia de Viola Spolin, a fim de criar personagens e estabelecer relações entre eles a partir de uma história improvisada pelos próprios jovens, ao longo de seis encontros remotos, ocorridos dentro da plataforma de conferência chamada *zoom*. Após a experiência pessoal da pesquisadora com algumas possibilidades de trabalho artístico e estético nesses ambientes, foi compreendido que esta plataforma auxiliaria nas propostas de trabalho teatral que se objetivavam realizar com estes estudantes. O ciberespaço pode ser um excelente disparador de experiências para o indivíduo, desde que haja um entendimento consciente e um distanciamento refletido sobre como esse espaço interage e constitui a nossa corporeidade, para o que se faz fundamental, e mesmo indispensável, o exercício da mediação qualificada oferecida pelo arte-educador. Não se tratou do campo de pesquisa, ao modo de uma investigação empírica convencional, mas de um campo “pré-textual”, um pretexto para o ensaio e a especulação filosófica.

Ao propor uma experimentação artística no ambiente digital online, se refletiu sobre as possibilidades de tentar furar essa bolha da alienação a que todos nós estamos sujeitos, mas, em maior conta, as crianças e os jovens adolescentes. Como futuros adultos e aqueles que seguirão após a nossa estadia por aqui, se torna preocupante o fato de que esses indivíduos não tenham a possibilidade, ofertada amplamente, de explorar suas capacidades cognitivas, sensíveis e reflexivas de modo a ampliar seus modos de ser-no-mundo. Que suas corporeidades não possam estar no mundo afirmando suas singularidades, por se manterem reféns de um sistema de poder que os deseja inexpressivos. Sofremos os impactos de um isolamento social, predominantemente entre os anos de 2019 e 2021 que, em grande parte, possibilitou que as tecnologias digitais e *online* fossem nosso suporte, inclusive socioemocional, para sobrevivência nesse período. Na nossa fragilidade, elas nos conquistaram e pacificaram sua presença na nossa vida, se tornando aparentemente indispensáveis para as mínimas coisas. Dessa forma, potencializar protagonismos e autonomia de pensamento e ação é premissa indispensável que a arte, e especialmente o teatro, podem lançar mão nesse ambiente tecnológico, tentando, de alguma forma, romper com automatismos tão largamente utilizados e manipulados por interesses específicos, criando as massas de manobra.

2.1 A prática metodológica da oficina

Inicialmente, os participantes do primeiro encontro do laboratório foram convidados a se [re]conhecerem através da voz na sala *online*, sem o uso da câmera. Também foram orientados a escolherem um nome fictício para entrarem no ambiente da plataforma *Zoom*. A primeira



orientação foi para que os participantes contassem sobre si uma história verdadeira e uma história inventada, enquanto os outros reproduziriam através de desenho a sua imagem, do jeito que soubessem e conseguissem, de acordo com a sua imaginação, sobre a voz que ouviam. Também deveriam prestar atenção nas histórias e identificar qual era verdadeira, para posterior confirmação. Ao final das apresentações através das histórias individuais, todos foram convidados a abrirem suas câmeras e finalmente visualizar quem estava participando. Havia uma certa expectativa, pois alguns reconheciam certas vozes, mas sem ter certeza a quem pertenciam.

Na sequência, houve a solicitação para fechar as câmeras e apenas abrir quando os participantes se identificassem com as afirmações que seriam faladas, fazendo uma pose congelada, segurando algum objeto que estivesse perto deles, ficando em torno de 5 segundos parados para a observação do uso dos objetos e organização do corpo na tela. As afirmações eram variadas, como por exemplo: “Quem tem menos de 13 anos?”; “Quem tem nome de menino?”; “Quem tem nome de menina?”; “Quem usa óculos?”; “Quem está feliz de estar aqui?”. Esse primeiro encontro serviu como exercício exploratório tanto de percepções do campo *online* como de [re]conhecimento de si e dos outros.

No encontro seguinte, foi pedido para que os participantes abrissem o seu aplicativo de mensagens instantâneas [*WhatsApp*] e procurassem a última mensagem recebida antes das mensagens do grupo do laboratório, de maneira particular. Depois da surpresa vieram os risos constrangidos, talvez buscando uma mensagem mais adequada para ser escrita no *chat* da sala de reuniões. Com as mensagens devidamente transcritas para o *chat*, foi dada continuidade às atividades do encontro.

Orientou-se que os adolescentes criassem de forma coletiva uma mascote para o laboratório de teatro, de forma que todos teriam que coordenar esforços para tal criação, através de organização e construção em grupo. Em uma aba paralela do computador, se disponibilizou o acesso a um aplicativo que traz um quadro branco [*jamboard*], no qual é possível interagir colaborativamente de forma *online* na construção de imagens e textos. O grupo primeiramente foi explorando diferentes possibilidades de ferramentas disponibilizadas no aplicativo, entendendo como poderiam efetivamente desenvolver a criação. Entre riscos, rabiscos, borrachas e recomeço do zero, aos poucos foram sendo trazidas imagens mais consistentes. Os adolescentes, após várias tentativas e muito debate em torno do que se construiria, conseguiram desenhar coletivamente a figura de um peixe. Era necessário então dar um nome para a mascote. Foi solicitado que lessem a frase que separaram no *chat* e escolhessem apenas uma palavra dessa frase, para criar o nome da mascote, a partir da reescrita dessas palavras, de forma criativa. O peixe mascote, então, foi batizado de Teodoro Azetomu.

No terceiro encontro da oficina, os participantes tiveram a oportunidade de criar gestualidades individuais a partir do uso de objetos do cotidiano. Houve a orientação para que eles usassem esses objetos de forma cotidiana e em velocidade média para lenta, um por vez, no enquadramento da câmera, para que todos visualizassem. Assim, os participantes foram realizando



suas ações corporais individualmente de modo mais pausado, cuidadoso, demonstrando com um pouco mais de detalhes o que estava sendo elaborado como gesto corporal, buscando entender que existe um sentido para a ação, e esse deve ser exacerbado em uma situação teatral, a fim de que o espectador possa de fato acompanhar essa subjetividade, mesmo que em um ambiente *online*. Foi solicitado que memorizassem o gesto realizado na ação com o objeto, a fim de que esse gesto fosse realizado posteriormente sem o objeto, e para que retomassem a frase do encontro anterior, retirada de alguma conversa do aplicativo de mensagens instantâneas, procurando conectar o gesto com a frase. A princípio os adolescentes ficaram bastante confusos. A abstração do objeto apenas transformado em gesto foi desafiadora para eles, assim como utilizar a frase durante a reprodução do gesto. Nesse momento, foi necessário um tempo maior para que fizessem um breve ensaio de como isso deveria ocorrer. Após a apresentação dessa prática, se direcionou o trabalho para outra atividade, agora no espaço do *chat* da reunião, em que eles deveriam construir uma história coletiva, escrevendo frases que se conectassem com a frase escrita anteriormente durante essa atividade, até formar a estrutura criativa e improvisada de uma história a ser trabalhada teatralmente nos próximos encontros. A história incluiu a mascote criada [o peixe Teodoro] e outros animais, assim como personagens humanos, como uma senhora idosa e um *hacker*.

No intervalo entre o terceiro e quarto encontro, foi solicitado que os adolescentes escolhessem o personagem com o qual mais se identificavam, retomassem o gesto e a frase criados individualmente e pensassem durante esse período sobre que voz o seu personagem teria, a partir das características que lhes fossem atribuídas por eles. Então, no quarto encontro, se propôs que esses personagens, devidamente pensados pelos adolescentes, pudessem estabelecer um contato improvisado, trocando informações entre si. Salas simultâneas *online* foram disponibilizadas para os participantes, dentro da própria plataforma do *Zoom*, bem como as duplas, sorteadas para dialogarem, buscando interpretar os seus personagens durante uma troca de informações entre os mesmos. No retorno à sala principal, cada um foi convidado a apresentar o seu personagem para o grande grupo, com a voz, o gesto e a frase sendo inseridos durante essa apresentação.

Para o quinto encontro, foi solicitado que os participantes separassem um figurino e um acessório cênico para a continuação da construção dos seus personagens. A oficina começa com uma atividade que foi retomada do encontro anterior, com a separação das duplas em salas simultâneas e utilizando a voz, o gesto, o figurino e o acessório cênico, deveriam contar uns para os outros uma história inventada, vivida pelo seu personagem. Tal fato poderia ser cotidiano, trágico, cômico, uma viagem ou situação inusitada. No retorno para a sala principal, aquele que ouviu a história deveria contar para o grande grupo, acrescentando uma *fake news*, que o grupo teria que adivinhar qual era, ou seja, um fato que não fazia parte da história original. Para isso, era necessária extrema atenção do grupo durante a escuta da história. Um fato que foi surpreendente esteve ligado à criação também, por parte dos adolescentes, de uma ambientação cênica, produzindo, com efeitos da plataforma ou do próprio *smartphone*, cenários diferenciados que dialogavam com as características de cada personagem. Por exemplo, um fundo desfocado rosa para uma personagem mais sonhadora, sendo



realizado ao pintar com canetinha rosa a câmera do celular, ou então, um plano de fundo de oceano para o peixe da história.

No sexto e último encontro, se optou por adequar a história criada no *chat* de forma improvisada, modificando alguns elementos e adicionando outros, para que então se pudesse dar sequência à construção cênica e apresentação do trabalho em processo estruturado até então. Houve também a orientação para que a história pudesse conter um conflito como fato gerador de instabilidade e conseqüente busca de equilíbrio da narrativa a ser desenvolvida. Assim, a história se configurou como uma fábula, em torno de uma promoção de hambúrguer em um *shopping* local, onde os personagens recebem um tíquete promocional de hambúrguer grátis. No entanto, apenas um hambúrguer é disponibilizado para a promoção, fazendo com que os personagens entrassem em discussão para saber quem teria direito a ele. Os adolescentes utilizaram, durante a improvisação, recursos conhecidos do universo digital *online*, como redes sociais, *live*, *hackers*, *likes*, entre outros. Como estava sendo detectada uma dificuldade de participação dos adolescentes nos encontros, houve a decisão de encerrar a oficina com o experimento do processo criativo, culminando na história criada e exposta acima. Mesmo assim, as experiências produzidas durante os encontros foram valiosas e enriquecedoras para todos, gerando farto material de reflexão sobre práticas teatrais em ambiente *online*, bem como corporeidades e *afectos* em tal ambiente.

3 Corporeidade, *afecto* e as relações com o teatro no formato online

“A gente deveria separar o que cada um tem que fazer [...] tá todo mundo fazendo rápido e ao mesmo tempo, daí não dá [...]” (Nota de navegação, participante C., 2023).

Colocar-se em busca de respostas daquilo que se entende como importante nessa trajetória, como experiência humana, passa por uma série de averiguações sobre quem somos, o que fazemos/queremos, qual o objetivo disso tudo. Questões profundamente filosóficas que instigam a humanidade há milênios. Nesse ínterim, o sujeito não caminha sozinho, ele segue em comparação (Nancy, 2003), que é o ato de aparecermos juntos ao mundo e uns aos outros. A comparação se coloca como ação fenomenológica, abrindo um novo espaço do sentir; nessa condição, o sujeito existe a partir desse “com”, que “revela como cada aparecer, enquanto vir ao mundo, é sempre um com-parecer. [...] é na apresentação [exposição] e não na representação, que podemos encontrar essa dimensão constitutivamente relacional” (Spiga, 2003, p. 188). Quando se evidenciam as relações dos jovens adolescentes, é importante perceber como essas comparecem e influenciam na sua vida. O ato de se relacionar é uma incógnita loteria. Olhamos o outro, o escutamos, entramos em contato com a sua sinestesia e criamos intersensorialidades (Merleau-Ponty, 1999). Percebemos que reverberações ele nos causa, como o nosso corpo sente a sua presença, que similaridades de vida,



gostos e experiências ocorrem, assim como as diferenças que nos provocam a olhar a vida sob um outro ponto. Deslocar-se de/por lugares em função dos *afectos* talvez seja um dos maiores ganhos que o sujeito pode ter, a fim de ampliar a sua perspectiva de mundo.

“Como é que faz isso? Vamos trabalhar em grupo, porque senão [...]” (Nota de navegação, participante R., 2023).

Se o meu corpo, enquanto corporeidade, coloca-se como potência relacional, de mim para mim e de mim para/com os outros, ele gera movimento em relação ao mundo. Só sou eu enquanto sou conjunto (Nancy, 2001). Corporeidade aqui relaciona-se com o conceito desdobrado por Merleau-Ponty, em que “a teoria do esquema corporal é implicitamente uma teoria da percepção. Nós reaprendemos a sentir nosso corpo, reencontramos, sob o saber objetivo e distante do corpo, este outro saber que temos dele porque ele está sempre conosco e porque nós somos corpo. Da mesma maneira, será preciso despertar a experiência do mundo tal como ele nos aparece enquanto estamos no mundo por nosso corpo, enquanto percebemos o mundo com nosso corpo” (Merleau-Ponty, 1999, p. 278). Nesse sentido, essa forma não significa que eu vejo e sinto através do outro, até porque não necessariamente o outro e eu compartilhamos o mesmo tempo e espaço como algo exterior (Spiga, 2023). Porém, esse lugar do “entre”, que se encontra em suspenso, para além do tempo e espaço físico, flutua na partilha, como condição relacional, em simultaneidade de trocas sensoriais, subjetivas, experienciais, que proporcionam um outro tipo de espaço de interação e auto percepção.

Ao pensarmos sobre os espaços digitais online de relações humanas, eles são verdadeiros propositores de virtualidades, essas entendidas como potências individuais (Lévy, 1996) provocadas por encontros diversos, simultâneos, em tempos e espaços diferentes, que causam no sujeito uma implicação de atenção e curiosidade. Em um mar de informações soltas em dados digitalizados e espalhados em lugar atemporal como a *web* se apresenta, eu, enquanto corporeidade, entro em contato com pessoas, informações, imagens e movimentos localizados na maior parte das vezes no passado. Passado considerado um segundo atrás, no instante que termino de ler a última palavra aqui digitada. A *web* é como um grande cemitério de pequenos movimentos. A vida digital morta e revivida o tempo todo. Um presente vivido no passado e no futuro, nunca no próprio aqui e agora do instante, por causa de uma paradoxal velocidade que impede o sujeito de se encontrar consigo mesmo: “A regra é: geleia amanhã e geleia ontem... mas nunca geleia hoje” (Carroll, 2015). Uma fuga da corporeidade enquanto intersensorialidade no encontro e na presença do outro, esses últimos entendidos como processos de ressonância (Rosa, 2019).

O sujeito acelerado, amplamente debatido nos estudos do filósofo e pesquisador Hartmut Rosa (2017), é parte de um contexto tecnológico moderno/contemporâneo que tem como objetivo principal a busca incessante do crescimento, inovação e aceleração. Citando Max Weber, Rosa aponta que a Modernidade criou uma jaula de ferro, cuja necessidade de crescer, inovar e acelerar



[n]o tempo é um pressuposto para continuarmos onde estamos (Rosa, 2017). Essa postura causa um cansaço e um esgotamento extremos, e leva os sujeitos a um comportamento de alienação, em que se configura uma relação sem relação, em que não há tempo para apropriação do mundo. Promove uma espécie de dissociação das sensorialidades e subjetividades humanas, em que o sentido vai sendo anestesiado e colocado à distância da própria corporeidade. O autor entende que o tempo é capital corporal, e na medida em que este tempo do mundo é subtraído na necessidade de aceleração constante, perde-se o seu valor.

Assim, uma consideração importante a fim de retomar esse capital é se esvaziar, abrir espaço, promovendo, dessa forma, “um território fértil para a afetação” (Lodi, 2016, p. 49). Esse vazio, que pode vir de momentos de atenção e presença na relação consigo e com o entorno, em atividades que proporcionem essa desaceleração, tende a favorecer efetivas experiências: “O mais importante e bonito, do mundo, é isto: que as pessoas não estão sempre iguais, ainda não foram terminadas – mas que elas vão sempre mudando” (Rosa, 1994, p. 20).

Não há nada a acrescentar onde já não existe espaço. Um espaço compacto e altamente formatado não tem o arejamento necessário para o movimento. Um corpo e[m] mente compactados[a] não se mostra capaz de encontrar reverberações nem em si, e nem no outro, impedindo o afloramento de subjetividades. Partindo dessa situação, é necessário compreender como as relações afetivas podem ser firmadas através da ressonância, que é entendida como “um modo relacional no qual sujeito e mundo colocam-se numa relação responsiva” (Rosa, 2019, p. XXXI).

“A gente vai ter que achar um outro aplicativo, cada um tá vendo uma tela diferente [...] ninguém encontra ninguém” (Nota de navegação, participante M., 2023).

Uma das características da ressonância é a impossibilidade de enquadrá-la e fechá-la em modos específicos de ocorrência entre os sujeitos. Ela pode acontecer sob certas circunstâncias que não podem ser controladas ou subjugadas, pois, como fenômeno, ela se ajusta na sua aparição ao que é posto entre os diferentes sujeitos e tempos, espaços e situações diversas. Logo, a ressonância, segundo Rosa, não pode ser instrumentalmente reproduzida, pois não há garantias que ela irá se dar desse ou daquele modo sempre. Assim, “o conceito de ressonância não apenas amplia o conceito de reconhecimento em direção ao âmbito da intersubjetividade, mas modifica também o conceito do fundamento da relação humana [bem-sucedida] com o mundo” (Rosa, 2019, p. XXXVI). Ela é entendida como o contraponto da alienação, que afasta o sujeito das possibilidades de desenvolvimento de empatia e autoafetividade, porque paralisa as [boas] relações, fechando o indivíduo em si mesmo.



Olhar especialmente para as juventudes e identificar essas questões é algo bastante relevante, porque o desenvolvimento humano passa pelos estágios iniciais [primeira infância] baseado em processos de ressonância. Porém, com a necessidade de reificar o mundo a partir das diferentes culturas, o sujeito jovem acaba por se render à alienação da sensorialidade em função da necessidade de controle e verificação racional das relações. Tal limitação não permite que relações ressonantes se efetivem, pois essas, como já explanado antes, só ocorrem em condições que fogem dos métodos normatizadores propostos pelas sociedades. Dessa maneira, como se aproximar da miragem das relações ressonantes? “Pode um homem enriquecer a natureza com a sua incompletude?” (Barros, 1993, p. 50).

“Eu prefiro ficar com os acessórios, porque eu sou péssima nisso [...]” (Nota de navegação, participante V., 2023).

Para Hartmut Rosa (2019), a relação de ressonância possui quatro elementos centrais: a afetação, a autoeficácia, a transformação e a indisponibilidade. A afetação caracteriza-se como aquela experiência externa que nos toca, nos impulsiona; a autoeficácia é a possibilidade de gerar respostas em relação à afetação sentida, capacitando o indivíduo para agir através de uma dimensão física e afetiva, mobilizando também o outro; a transformação é a consequência de uma responsividade ressonante em que sujeito e objeto se modificam; e, por fim, a indisponibilidade é um aspecto da ressonância na qual ela não tem como ser prevista, nem como efetivar-se previsivelmente e tampouco os seus resultados. Assim, colocar-se em modo de expectativa para o mundo e na relação com esse é um aspecto que pode favorecer as relações ressonantes, aquilo que poderíamos chamar de uma disposição sensível para o jogo dos *afectos*.

O jogo entre abertura e direcionamento de disponibilidade para a afetação mostra-se como prática propositiva de ressonância entre os sujeitos, desmobilizando, desse modo, a alienação que paralisa as relações. Mas é importante aprofundar que experiências efetivas podem favorecer a ocorrência da ressonância na sociedade tecnológica digital contemporânea, que tem como uma das suas principais mobilizadoras a alienação. Rosa aponta que além das experiências de ressonância, existem também os eixos e as esferas de ressonância (Rosa, 2019). As experiências de ressonância ocorrem sem uma previsibilidade, são efêmeras em relação ao tempo e modos de existência, são momentâneas e únicas, por isso consideradas especiais para “olhos-presença”, mas uma impressão vaga e às vezes inexistente para olhos alienados. Os eixos de ressonância são um pouco mais estáveis do que as experiências, por estarem ligados a uma relativa estabilidade temporal, porém, de forma distinta, individual, criando relação entre o sujeito e um fragmento do mundo. Um evento específico que reúna indivíduos no seu entorno, especialmente aquele que tenha alguma ligação com a arte, com a natureza ou com a religião, é capaz de proporcionar esses eixos de ressonância, ainda que tais indivíduos sejam afetados diferentemente dentro das especificidades desses campos. Essas últimas



são consideradas esferas de ressonância, “que representam zonas de experiência coletiva” (Rosa, 2019, p. XLIII). Não são as únicas, porém significativas e resistentes à aceleração da Modernidade que promove a alienação dos sujeitos, pois as relações de trabalho e de família já sofrem com tal dinâmica.

“Calma, deixa eu me ajeitar aqui pra virar artista” (Nota de navegação, participante V., 2023).

Ao direcionarmos os elementos da ressonância para a relação com a arte e os sujeitos jovens adolescentes em uma realidade contemporânea tecnológica e digital, podemos estabelecer alguns diálogos e compreensões apuradas sobre o conceito que Rosa explicita nas suas pesquisas e reflexões. Do macro para o micro, e esses em contínua interatividade, observamos que a esfera de ressonância em que se coloca a arte promove eixos de ressonância diversos, onde tempos e mundos diferentes perpassam através de uma grande provocação que são as experiências artísticas.

Cada sujeito, a partir das suas peculiaridades de experiências humanas, sociais, históricas, filosóficas, espirituais, irá se alinhar com determinadas ações e indivíduos, se colocando, assim, em possibilidade de experiência ressonante. Podemos pensar na experiência de ressonância como a “virada de chave” que o indivíduo proporciona à sua corporeidade ao se colocar em estado de afecção com o mundo e com o outro, evidenciando sua presença no aqui e agora, no jogo constitutivo das sensorialidades e subjetividades, pois “entre minha sensação e mim há sempre a espessura de um saber originário que impede minha experiência de ser clara para si mesma, [...] consagrada a um mundo físico, e que crepita através de mim sem que eu seja seu autor” (Merleau-Ponty, 1999, p. 291). Essas experiências marcam o sujeito de modo a retirá-lo de um modo alienado de vida, em que se preza por uma passividade permanente.

“Alguém gostaria de arriscar?” (Nota de navegação, participante T., 2023).

Mas ainda se apresenta como problemática nessas discussões a existência e a intervenção irrefreável das tecnologias digitais na sociedade contemporânea. Não há como negar ou suprimir tais dispositivos que também atuam positivamente nos processos sociais atuais. Então tal entendimento se coloca sobre o equilíbrio desses mundos. O homem, como sujeito de relações, se constrói em si, para si e para o mundo a partir do encontro com o outro. É fato que na mudança das relações, de acordo com as transformações humanas e sociais, os indivíduos foram se adequando ao que se lhes apresentava, modificando estruturas de interação e necessidades individuais e coletivas. Demonizar as estruturas tecnológicas de interação digital e *online* é criar mecanismos de exclusão para um sistema que não irá desaparecer pelo simples desejo de não querer enxergar essas questões. Enquanto



se “tapa o sol com a peneira”, outras instâncias de interesses nem sempre claros e democráticos estarão dispostas a se apropriarem daquilo que pode ser rentável economicamente e alienante em termos da passividade induzida: “[...] eu sempre achei que era vivo [...] mas lá vem eles novamente [...] reinstalar o sistema” (ADMIRÁVEL, 2003).

“Eu tô começando a achar que cada um está vendo uma imagem que não é a mesma [...] as ideias não estão batendo [...]”(Nota de navegação, participante M., 2023).

Desse modo, pensar e desenvolver métodos passíveis de serem colocados em prática, atendendo a realidades distintas nesse quesito, se mostra como uma condição interessante a fim de propor espaços de existência que estejam ligados às singularidades humanas, especialmente nos contextos da experiência artística. Em condições alienantes, sentimentos como o medo, o estresse e a pressão temporal impõem o fechamento disposicional que proponha um olhar para outro objeto que não seja fruto de tais sentimentos, diminuindo sistematicamente uma disposição à empatia. Assim, ao se compreender que a empatia é um fator imprescindível às experiências de ressonância, ofertar espaços e ações que inibam esses sentimentos e situações limitantes é essencial na busca de outras possibilidades interativas entre os sujeitos. A arte, como resistência, se faz no mundo como uma espécie de atrator caótico facilitador da invenção (Kastrup, 2001).

Ao modo da ressonância, suas instâncias de criação, fruição e interação não podem ser mensuradas, pois se comportam como efemeridade: “a noite me pinga uma estrela no olho e passa” (Leminski, 1985, p. 71). Propor ações que possam provocar experiências de ressonância em meio tecnológico e digital *online* através da arte, mostra-se, assim, um território a ser investigado, experimentado e sensorializado no desafio da presença em ambiente “pixelizado”. Construção-desconstrução-reconstrução, parece ser um caminho em diálogo com a ressonância e os processos efêmeros da arte. O sujeito, enquanto navegador desconstruído em ambiente desterritorializado como a *web*, coloca-se em constante estado de fluir pelo tempo. Pode fluir em modo alienado ou modo ressonante. Em modo alienado, é apenas um espectador passivo/reactivo de expressões de outros, repetidor de discursos e ações vazias que o mantém em *looping* eterno, um fortalecedor de padrões estáticos de pensamento, uma verdadeira paralisia frenética (Rosa, 2019). Porém, em modo ressonante, esse sujeito se dispõe a construir modos relacionais afectivos; desconstruir padrões anteriormente adotados como paradigmas pessoais e coletivos; reconstruir entendimentos sobre si mesmo e sobre o entorno, ancorado nas intersubjetividades e intersensorialidades para, novamente, colocar tudo em suspenso e explorar outros tempos/espços de vivência, coexistência e experiência.

“Como eu queria ter a coragem dela pra fazer as coisas”(Nota de navegação, participante V., 2023).



4 Considerações finais

Durante o desenvolvimento biológico, psicológico, social, cultural do sujeito, especialmente na experiência adolescente, estar em contato com os meios tecnológicos digitais e *online* é quase uma regra na contemporaneidade. Um novo espaço de inter-relações equivocadamente entendido como “seguro”, em vista de um mundo violento, potencialmente perigoso, no qual as experiências podem ser traumáticas ou causarem danos àqueles que se arriscarem no trânsito físico, palpável, das relações humanas do toque do corpo. A *web*, nesse sentido, traz uma ilusória tranquilidade para os corpos que não podem, em tese, ser alcançados. Ora, se pudermos entender que os modos de alienação do indivíduo geram, sim, efeitos no seu corpo físico e mental, logo, eles são potencializadores de desequilíbrio das relações humanas na sociedade, pois a corporeidade está em relação estreita com vários elementos de *afecto*.

Assim, os eixos que a arte propõe em busca de experiências ressonantes podem também ocorrer em espaços tecnológicos digitais e *online*, alcançando da mesma forma estes corpos. Porém, ao contrário das experiências de alienação, a arte fomenta lugares de “objetividade e subjetividade [...], apontando zonas de passagem e indiscernibilidade, suas vizinhanças e seus movimentos de fecundação e transformação recíproca” (Barbosa, 2014, p. 80). Os signos apresentados nos ambientes da *web* são dados como intuitivos, ou seja, facilmente perceptíveis e decodificáveis.

Ao manterem sempre os mesmos significados, eles são pacificados no entendimento dos sujeitos, com efeitos recognitivos e conservadores do *status quo*. Já os signos que envolvem a arte provocam uma constante resignificação desses elementos, pois são atemporais e estão em constante transformação, assim como o próprio ser-no-mundo. Não há como fugir das modificações das estruturas, haja vista as diversas influências que perpassam a sociedade e as formas interacionais desta. Tudo joga e se *afecta* o tempo todo. Os signos da arte têm potência de diferença (Kastrup, 2001), desse modo, implicando sempre em problematização das experiências. Manter-se inerte é um objetivo insuflado na humanidade para fins de controle. Uma fingida liberdade de “navegação” e autonomia amplamente embalada pelo convencimento alienante de poderes ocultos. Problematizar a repetição do mesmo como força de manutenção da ordem instituída é provocar experiências de ressonância e favorecer o jogo dos *afectos*.

Sair da comodidade de ser o coadjuvante da criação do próprio mundo exige, por isso, rachar os conceitos pré-determinados e direcionados aos jovens adolescentes, que já exercitam os espaços sociais enquanto cidadãos, muito além da condição de “moratória” para o futuro, como os descreveu a Psicologia do Desenvolvimento norte-americana por várias décadas. Que fiquem tranquilos assistindo seus *feeds* nas redes sociais, que criem seus conteúdos ancorados em uma realidade algoritmizada que não promove os *afectivos* encontros, as singularidades e as estranhezas humanas que nos constroem e fazem avançar o mundo com humanidade, e, mais tarde, veremos a conta chegar.



Mas eu gosto dos inconvenientes. Nós, não. Preferimos fazer as coisas confortavelmente. Mas eu não quero conforto. Quero Deus, quero a poesia, quero o perigo autêntico, quero a liberdade, quero a bondade. Quero o pecado (Huxley, 2003. p. 112).

O trabalho de mediação nas experiências artísticas *online* é fundamental para imprimir outros ritmos às aceleradas temporalidades digitais e suas aparentes lógicas intuitivas, favorecendo a abertura aos jogos dos *afectos*, dos quais depende a experiência estética efetivamente [trans] formadora das sensibilidades.

Temos sorte quando o jovem adolescente que ainda vive em nós consegue atualizar as potências dos *afectos*, enquanto fricções corporais, erotizantes, no corpo-a-corpo dos olhares, das vozes e dos gestos, dentro ou fora dos espaços digitais online. Não é do *online* ou do *offline* que depende a potência de nossos encontros *afectivos*, mas da abertura sensível à alteridade, que envolve reescrever nossa relação com o tempo e com a sensorialidade. Trata-se, antes de tudo, dessa disposição para o desconcertante e turbulento corpo-a-corpo com o mundo, do qual os *afectos* emergem como precipitados, restos deixados pelos intermináveis encontros de tudo que sendo vivo, pulsa e busca formas de expressão. Esse é um caminho possível, nomeado aqui como “devir-adolescente do *afecto*”. O devir, como conceito desenvolvido por Deleuze e Guattari, está alinhado com as possibilidades existentes fora de conceitos pré-definidos pela sociedade ou outras regras que modelem e planejem a forma do ser humano estar no mundo. Devir, nesse sentido, se aproxima da “molecularização das atividades cognitivas que promovem experiências únicas e significativas ao sujeito, através de pontos diferenciais” (Kastrup, 2000, p. 380).

Aproximando esse conceito da experiência da adolescência, poderíamos pensar em uma espécie de “devir-adolescente”, em que os movimentos de mudança não estariam somente atrelados às mudanças físicas e emocionais como uma necessidade da fase do crescimento do sujeito, mas sim como potência do vir-a-ser, em que se busca o desassossego não como algo negativo e que deva ser superado, mas como um constante estado de não aceitação das estratificações e cristalizações das regras e limitações impostas para a manutenção de um dito bem viver, que atende a algumas expectativas, mas que não supera a si mesmo. Esse devir-adolescente seria um combustível da indignação, da não-conformação, da tentativa de compreensão daquilo que ainda oferece possibilidades de reinvenção. Considerando esses apontamentos, a ciência e a arte são espaços privilegiados de devir-adolescente.



Referências

- ABREU, Caio Fernando. *Limite Branco*. Rio de Janeiro: Agir, 2007.
- ADMIRÁVEL chip novo. Intérprete: Pitty. In: ADMIRÁVEL chip novo. Intérprete: Pitty. Rio de Janeiro: Deckdisc, 2003. Faixa 2. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aXJUb1xbhw>. Acesso em: 9 dez. 2023.
- BARBOSA, Mariana T. Pintar e pensar as forças: a criação em pintura e em filosofia segundo Deleuze. *Viso - Cadernos de estética aplicada*, n. 15, 2014.
- BARROS, Manoel de. *Livro das ignoranças*. Rio de Janeiro e São Paulo: Record, 1993.
- CARROLL, Lewis. *Alice através do espelho e o que ela encontrou lá*. Tradução de Cynthia Beatrice Costa. Design de Marcela Fehrenbach. São Paulo: Poetisa, 2015.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é a Filosofia?* Tradução de Bento Prado Jr. e Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 1992.
- GURSKI, Rose. *Juventude e paixão pelo real: problematizações sobre experiência e transmissão no laço social atual*. 2008. 219 f. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2008.
- HUXLEY, Aldous. *Admirável mundo novo*. Tradução de Lino Vallandro e Vidal Serrano. São Paulo: Globo. 2003.
- KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, Arte e Invenção. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun. 2001.
- KASTRUP, Virgínia. O devir-criança e a cognição contemporânea. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 2000, v. 13, n. 3, p. 373-382.
- LEMINSKI, Paulo. *Caprichos & Relaxos*. 3 ed. Editora Brasiliense: São Paulo, 1985.
- LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.
- LODI, Adriana F. Coelho. *Expedições à deriva com a Pedagogia Teatral por uma Pedagogia da Invenção*. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-graduação em Arte, Instituto de Artes, Universidade de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UNB_0142a3fd66a195b7032994b992789063 Acesso: 21 jul. 2022.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da Percepção*. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. 2 ed., São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- NANCY, Jean-Luc. *El olvido de la filosofía*. Madrid: Arena Libros, 2003.
- NANCY, Jean-Luc. *Essere singolare plurale*. Tradução de D. Tarizzo. Torino: Einaudi, 2001.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. Editora Perspectiva: São Paulo, 2008.
- ROSA, Guimarães. *Grande Sertão: Veredas*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1994.
- ROSA, Hartmut. *Aceleração: a transformação das estruturas temporais na Modernidade*. Tradução de Rafael H. Silveira. São Paulo: Editora Unesp, 2019.
- ROSA, Hartmut. *Remède à l'accélération*. Impressions d'un voyage en Chine et autres textes sur la résonance. Tradução de Diogo Silva Corrêa. Paris: Philosophie Magazine Éditeur, 2018.



SPIGA, Deborah. *Corpo e imagem na filosofia de Jean-Luc Nancy*. Tese (Doutorado) - Escola de Filosofia, Letras e Humanas, Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2023. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/bitstream/handle/11600/67553/Corpo%20e%20imagem%20na%20filosofia%20de%20Jean%20Luc%20Nancy.pdf?sequence=2&isAllowed=y> Acesso: 02 out. 2023.



Biografia acadêmica

Patrícia Gusmão Maciel - Universidade La Salle

Doutora em Educação pela Universidade La Salle, Programa de Pós-graduação em Educação, Canoas, Rio Grande do Sul, Brasil.

E-mail: patricia04maciel@gmail.com

Financiamento

Não se aplica

Aprovação em comitê de ética

Não se aplica

Conflito de interesse

Nenhum conflito de interesse declarado

Contexto da pesquisa

Não declarado

Direitos autorais

Patrícia Gusmão Maciel

Contribuição de autoria (CRediT)

Não se aplica

Licenciamento

Este é um artigo distribuído em Acesso Aberto sob os termos da Creative Commons 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.pt-br>

**Modalidade de avaliação**

Avaliação Duplo-Cega

Editor responsável

Marcelo Rocco

André Magela

Histórico de avaliação

Data de submissão: 04 de abril de 2024

Data de aprovação: 10 de outubro de 2024