



# Universidade de Brasília

INSTITUTO DE ARTES

DEPARTAMENTO DE MÚSICA

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO MÚSICA EM CONTEXTO

AIRAN SANTOS BARBOSA DE SOUSA

***GESAMTKUNSTWERK:***

O desenvolvimento de um processo criativo artístico coletivo e polimático.

Brasília-DF

2018

**AIRAN SANTOS BARBOSA DE SOUSA**

***GESAMTKUNSTWERK:***

O desenvolvimento de um processo criativo artístico coletivo e polimático.

Trabalho de dissertação submetido à defesa e arquição da banca, ao Programa de Pós-Graduação Música em Contexto da Universidade de Brasília como requisito parcial para a obtenção do título de mestre em Música.

**Área de concentração:** Música em Contexto.

**Linha de Pesquisa:** Processos e Produtos na Criação e Interpretação Musical (Linha A).

**ORIENTADOR:** Prof. Dr. Mario Lima Brasil

Brasília

2018

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

SAI298g Santos Barbosa de Sousa, Airan  
GESAMTKUNSTWERK: O desenvolvimento de um processo  
criativo artístico coletivo e polimático. / Airan Santos  
Barbosa de Sousa; orientador Mario Lima Brasil. -- Brasília,  
2018.  
138 p.

Dissertação (Mestrado - Mestrado em Música) --  
Universidade de Brasília, 2018.

1. processos criativos. 2. gesamtkunstwerk. 3. música e  
interface. I. Lima Brasil, Mario, orient. II. Título.

AIRAN SANTOS BARBOSA DE SOUSA

***GESAMTKUNSTWERK:***

O desenvolvimento de um processo criativo artístico coletivo e polimático.

Esta dissertação foi aprovada em sua forma final  
pelo orientador e pela banca examinadora.

Orientador:

Prof. Dr. Mario Lima Brasil (IdA/Departamento de Música/UnB)

Banca Examinadora:

Prof. Dra. Suzete Venturelli (IdA/Departamento de Artes Visuais/UnB)

Prof. Dr. Marcus Mota (IdA/Departamento de Artes Cênicas/UnB)

Coordenador do PPG/MUS:

Prof. Dr. Ricardo José Dourado Freire

Brasília, 19 de outubro de 2018.

## DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus pais, Enan Barbosa de Sousa e Maria Osnete Santos Barbosa, pelo amor e pela dedicação integral ao meu desenvolvimento humano desde os primeiros passos nesta vida. Ao meu amor, minha bela esposa Fernanda Queiroz Neiva, pelo suporte nos momentos mais difíceis, quando o horizonte se tornava lúgubre e seu auxílio me trouxe a luz da esperança. Aos meus sogros, Rosa Queiroz Neiva e Cleitus de Menezes Neiva, por serem meus pais para além da lei, dando apoio nos momentos mais desesperadores. Aos artistas que trabalham incansavelmente na pesquisa de processos criativos inovadores e na integração das formas da Arte em prol do benefício da humanidade.

Por último e mais importante, a Jesus Cristo, por Seu amor incondicional e por Seus ensinamentos. Ele, em unidade com Deus Pai e Espírito Santo, é, para mim, artífice da mais excelente Obra de Arte Total: o ser humano! Esta magnífica criatura é a base referencial dos meus estudos, que buscam na *Gesamtkunstwerk* a unidade em meio à diversidade.

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Programa de Pós-Graduação em Música, PPG/MUS, pela oportunidade de realização de trabalhos em minha área de pesquisa.

Aos colegas do PPG/MUS, pelo seu auxílio nas tarefas desenvolvidas durante o curso e pelo apoio na revisão deste trabalho.

Aos artistas que colaboraram com essa pesquisa: Artur Cabral, Igor Passos, Monike Cardoso e Tainá Luise.

À minha querida amiga Luana Vargas, pela excelente revisão textual, que requereu paciência e zelo aos detalhes estruturais e gramaticais.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Mário Lima Brasil, por ser meu pai na ciência musical, orientando cada passo na longa caminhada dentro do universo da pesquisa científica. A este mestre devo gratidão eterna pelos ensinamentos acadêmicos e pessoais, um orientador que guia pelo exemplo e um ser humano de coração altruísta!

Aos meus avaliadores da banca examinadora, que, pelas correções, aprimoraram minha pesquisa ao nível merecido pela competência da Universidade onde realizei meus estudos. Agradeço também o empenho em abrir caminhos para a melhoria dos resultados. Ao Prof. Marcus Mota pela liberalidade em compartilhar materiais de referência e pela orientação na disciplina Produção e Realização Artística, que permitiu a concretização do experimento-piloto. À Profa. Suzete Venturelli, pela obra a mim concedida, que mostrou uma nova estrutura de pesquisa, e pela indicação dos artistas colaboradores do experimento final.

Considero a avaliação destes professores uma sorte incalculável.

Guardarei em meu coração estes semestres de profundo aprendizado e a demonstração de que os maiores pesquisadores, os que supracitei, são também excelentes seres humanos. A humildade e o carinho em educar são uma marca que levarei em todos os meus processos acadêmicos e pessoais.

Aos senhores docentes, muito obrigado por tudo!

## RESUMO

Esta dissertação refere-se a uma pesquisa de Mestrado realizada no Programa de Pós-Graduação em Música na Universidade de Brasília. A linha abordada tange à interface entre formas da Arte que se fundem em uma mesma expressão. A criação da música em interface com outras áreas desencadeia uma série de processos de criação e de interpretação que precisam ser analisados em suas nuances conceituais e performáticas. Escolheu-se como temática a proposição da *Gesamtkunstwerk*. Para tal, toma-se a pesquisa de base da Profa. Hilda Meldrum Brown, da Universidade de Oxford, quanto à compreensão do conceito filosófico e do histórico da *Gesamtkunstwerk*, em contraste à compreensão do Prof. Elliot Carter. São visões antagônicas que descrevem este processo de fusão de duas formas: a soma das Artes Separadas (Carter) e a materialização da Arte a partir do seu estado ideal (Tema Universal). Entende-se, nesta pesquisa, que a *Gesamtkunstwerk* é um processo criativo-interpretativo que funde duas ou mais formas numa só Arte, a partir do seu estado epistêmico para seu estado material. A unidade é desenhada no tema universal e não em uma matéria elaborada em uma determinada mídia, como acontece na proposição Wagneriana do *leitmotiv*. O objetivo é tomar a compreensão apresentada pelos teóricos que trazem a *Gesamtkunstwerk* para além de Wagner, tratando este fenômeno como pertinente não apenas ao século XIX, mas também ao século XXI. Um experimento criativo é realizado para a compreensão de como se estruturar uma pesquisa criativa que aplique de fato o pensamento escolhido. Este experimento é realizado como um processo criativo que se desenvolve em duas fases: piloto e final. O ambiente artificial é aplicado nas possibilidades adequadas ao cronograma da pesquisa. Espera-se o entendimento da estrutura necessária para uma pesquisa mais demorada, provavelmente em âmbito de Doutorado, que busque uma tese mais efetiva ao problema abordado e ao conceito de Hilda Brown.

**Palavras-chave:** processos criativos; gesamtkunstwerk; música e interface.

## ABSTRACT

This dissertation refers to a Master's research carried out in the Post-Graduation Program in Music at the University of Brasília. The line addressed refers to the interface between forms of Art that merge into the same expression. The creation of music in interface with other areas triggers a series of creation and interpretation processes that need to be analyzed in their conceptual and performance nuances. The proposition of the *Gesamtkunstwerk* was chosen as the main theme. For this, the basic research of Prof. Hilda Meldrum Brown - University of Oxford - on the understanding of the philosophical and historical concept of *Gesamtkunstwerk*, in contrast to the understanding of Prof. Elliot Carter was analyzed in the theoretical review of this research. They are antagonistic visions that describe this process of fusion in two ways: the sum of the Separate Arts (Carter) and the materialization of Art from its ideal state (Universal Theme). It is understood in this research that *Gesamtkunstwerk* is a creative-interpretative process that merges two or more forms into a single Art, from its epistemic state to its material state. The unit is drawn in the universal theme and not in a matter elaborated in a certain media, as it happens in the Wagnerian proposition of *leitmotiv*. The aim is to take the understanding presented by the theorists who bring the *Gesamtkunstwerk* beyond Wagner, treating this phenomenon as pertinent not only to the nineteenth century but also to the twenty-first century. A creative experiment is carried out to understand how to structure a creative research that actually applies the chosen thinking. This experimental creative process is carried out in two phases: pilot and final. The artificial environment is applied in the possibilities appropriate to the research schedule. It is expected to understand the structure needed for a more time-consuming research, probably at the doctoral level, that seeks a more effective thesis to the problem addressed and the concept of Hilda Brown.

**Keywords:** creative process; gesamtkunstwerk; music and interface.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	10
CAPÍTULO 1 – A CONCEITUAÇÃO DA <i>GESAMTKUNSTWERK</i> .....	15
1.1 - A GÊNESIS DA <i>GESAMTKUNSTWERK</i> .....	15
1.2 - A VISÃO DE WAGNER SOBRE A <i>GESAMTKUNSTWERK</i> .....	26
1.3 - O DESAFIO DA <i>GESAMTKUNSTWERK</i> NO SÉCULO XXI .....	31
CAPÍTULO 2 – A WERK FÜR DIE GESAMTKUNST .....	34
2.1 - COLAGEM X FUSÃO: PROPOSTAS DISTINTAS .....	34
2.2 - UM PROCESSO CRIATIVO PARA O CONCEITO DE BROWN .....	37
2.3 - UM NOVO PROCESSO CRIATIVO POLIMÁTICO COLETIVO.....	43
CAPÍTULO 3 – TESTANDO O PROCESSO CRIATIVO.....	54
3.1 – DADOS DO EXPERIMENTO-PILOTO .....	54
3.2 – DADOS DO PROCESSO DO EXPERIMENTO FINAL.....	59
3.2.1 – A APLICAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO .....	62
3.3 – DADOS DA PERFORMANCE DA <i>GESAMTKUNSTWERK</i> GERADA.....	73
CAPÍTULO 4 – ANÁLISE E CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	77
REFERÊNCIAS .....	88
ANEXOS .....	93
Relatório - Experimento Piloto - Colaborador - Igor Passos – Ator .....	93
Relatório - Experimento Piloto - Colaboradora - Monike Alves – Desenhista .....	96
Questionários - Experimento Piloto.....	98
Questionários - Experimento Final.....	118

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: full-page plate (220mm x 176mm) by Kent, engraved by Tardieu, for “Spring”, from The Seasons (London: printed for J. Millan and A. Millar, 1730) © The Trustees of the British Museum. ....	17
Figura 1.1 - The Temple of Venus at Stowe - ©Natural Trust Images .....	20
Figura 1.2 - Temple of Venus - Main Entrance - ©N.T. Images .....	20
Figura 1.3 - Bust of Cleopatra - ©N.T. I. ....	21
Figura 1.4 - Temple of Ancient Virtue - © N.T. I. ....	23
Figura 1.5 - The Temple of Ancient Virtue - Inside - ©N.T. I. ....	23
Figura 2 - Wörlitz Toleranzblick - © Kulturstiftung DessauWörlitz . Photo Heinz Fräßdorf .....	25
Figura 3 – Otoposoposto – Cometa Cenas 30/06/ a 07/07 de 2017 .....	55
Figura 4 – Gesamtkunstwerk: PARASENTIR – Instalação Interativa: a) Amor; b) Alegria; c) Saudade; d) Desejo. ....	71
Figura 5 - Grupo Criativo - Experimento Final .....	85

## **LISTA DE ABREVIATURAS**

PPG/MUS: Programa de Pós-Graduação em Música

PUC/GO: Pontifícia Universidade Católica de Goiás

PPG/IdA: Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes

## INTRODUÇÃO

“Meu hábito, mesmo quando estou compondo música instrumental, é ter sempre em mente o todo.” (BEETHOVEN apud SWAFFORD, 2017)

Esta pesquisa é fruto de diversas experiências no campo da composição e da performance musical em interface com outras artes. Nesta introdução, apresento-me em primeiro plano para facilitar o entendimento das tendências que me levaram à estruturação desta pesquisa na maneira como ela se apresenta. Portanto, aqui faço uma narrativa em primeira pessoa, em conversa direta, e abro parte da minha história, que considero importante para a análise daquilo que produzi juntamente com meu orientador e sob as observações da banca de qualificação e defesa.

Desde a minha infância toco piano, reajo, arranjo, componho e canto em musicais, oratórios, cantatas e espetáculos com trilha musical ao vivo para pantomimas. Sendo mais específico, começo minha caminhada no universo musical aos seis anos de idade, estudando piano e cantando em um coro infantil (Herdeiros) iniciado pela musicista Nelma Marques Soares na Primeira Igreja Batista de Gurupi, no estado de Tocantins. Não era uma criança muito afinada, mas, graças à musicalização aplicada no piano e no coral, pude desenvolver minha percepção e me tornar apto a atividades que hoje desempenho. Esta experiência, o estudo do piano erudito e o canto coral, foi fundamental para o desenvolvimento das habilidades necessárias como instrumentista, cantor, arranjador, regente e compositor.

Aos dezessete anos, encarei a grande dificuldade de escolher o caminho profissional a ser trilhado em nível superior. Antes de cursar o Bacharelado em Regência na UnB, fui para Goiânia estudar Psicologia, quando conheci a fenomenologia de Husserl e a abordagem do Professor Rodolfo Petrelli da PUC/GO (PETRELLI, R. 'Fenomenologia: teoria, método e prática'. Goiânia: Editora da UCG, 2004). Com essa forte influência do Professor Petrelli, desenvolvi um olhar fenomenológico para minhas práticas e composições musicais. Mesmo estudando Psicologia, trabalhei regularmente na função de pianista correpetidor e regente em alguns corais e grupos instrumentais de Goiânia. O trabalho era similar ao de kapellmeister, no qual, além de acompanhar e reger os coros e grupos instrumentais, precisava compor arranjos e novas peças para atividades especiais da Igreja. Essa outra experiência fortaleceu ainda mais meu interesse pela música barroca, “contaminando” os meus ornamentos composicionais.

A partir de então, meu olhar ficou mais atento na observação dos fenômenos musicais que conduziam as interações emocionais dos espectadores em cada apresentação. Iniciei várias experiências durante as performances nos serviços dominicais, para reparar o tipo de condução musical que traduzia melhor o roteiro que me fora apresentado pela liturgia. Desde pequeno ficava encantado com a teoria dos afetos, mas nunca havia tido a chance de testá-la. Por questões particulares, tive que interromper o curso de Psicologia no último ano e, então, ingressei no curso de Regência na UnB. Meu interesse era observar como o regente indica suas interpretações musicais por meio de linguagem gestual. A partir de 2008, me envolvi com o PEAC (Projeto de Extensão e Ação Contínua) Ópera Estúdio, para estudos mais concisos na interface entre música e teatro. Foi um trabalho de tutoria e parceria realizado sob a direção da Profa. Irene Bentley (Canto Lírico).

Nessa caminhada, estreitei relações com o Professor Mário Brasil (Composição), para a execução de sua Ópera Aquiry. Começamos um projeto composicional de uma Ópera sobre a vida de Chico Mendes e foi aí que percebemos um grande universo a ser explorado na composição musical em interface com outras formas da Arte. Resolvemos que era necessário o meu desenvolvimento como pesquisador para a elaboração de uma obra sólida e concreta. Tomei, portanto, o caminho que me conduz ao aprendizado do que se faz necessário para a realização de uma pesquisa bem estruturada.

Em suma, esta pesquisa em nível de mestrado trata da compreensão da *Gesamtkunstwerk* sobre uma revisão epistemológica do seu processo e teleologia. O experimento que desenvolve um processo criativo é aplicado para apontamentos de perspectivas futuras. Desejei ir além de uma análise teórica e me arrisquei em desenvolver uma análise em caráter criativo e performático. A partir do entendimento de duas vias aparentemente antagônicas, tomo o caminho que compreende que o TODO (GESAMT) deve ser criado em si mesmo, e não na amalgamação de suas partes.

Encaro, nesta pesquisa, um problema checado em experimentações anteriores: a hierarquia entre as mídias na fusão entre as formas da Arte. Em uma produção de um espetáculo interativo, o Prof. Mário Brasil e eu observamos que colocamos a música como forma dominante. Nosso processo criativo consistiu na elaboração de um roteiro e de uma partitura com áudio gerado por dois programas – Finale e Logic Pro X. Os demais artistas do grupo criador, um coreógrafo e um programador de *mapping*, tiveram que compor suas expressões artísticas a partir da nossa matéria previamente fabricada como *leitmotiv* do processo.

A obra final ficou muito interessante, e a estética agradou a equipe envolvida. O público parece ter sentido o impacto desejado. Contudo, em nossa observação, percebemos que a fusão almejada não aconteceu. A dança e o *mapping* (cenário virtual) foram, na realidade, expansões sensoriais e estéticas daquilo que estimulamos com a música. Com a conclusão do meu Bacharelado em Música especializado em Regência, pudemos nos concentrar no desenvolvimento de uma pesquisa que iniciasse a investigação de caminhos para a proposição de processos criativos polimáticos fusores.

Todavia, observei que me faltavam as ferramentas e o treinamento adequados como pesquisador para colaborar efetivamente nesse propósito. Minha compreensão de pesquisa estava estagnada apenas naquilo que aprendi na Psicologia. Confesso que o que aprendi nos laboratórios do curso de Psicologia ainda me influencia como pesquisador. Desta forma, achamos necessária uma pausa no processo criativo da Ópera em que estávamos trabalhando para minha formação como pesquisador.

Neste caminho, observei que, durante o processo do fazer artístico, entre a criação e a performance, estamos realizando a transferência de sensações psicossensoriais. Esse processo faz da arte um caminho peculiar de comunicação entre nós, seres humanos. Tomo como ponto de referência a análise da Arte a partir da sua relação com nossos meios de percepção ambiental. Não haveria tempo hábil para uma investigação estética do processo, o que deixarei para um futuro doutorado. Entretanto, não poderia deixar esta pesquisa sem uma compreensão mais profunda sobre os possíveis conceitos aplicados à *Gesamtkunstwerk* e o apontamento de qual destes considero mais salutar para a resolução do problema da hierarquização entre as formas.

É mister perceber que o conceito desenvolvido por Wagner não é algo estático e linear e, por este motivo, não se pode limitar a um único caminho de concretização. Todavia, sua conceituação é bem específica com o pressuposto teórico em que o fazer artístico se dá de forma integral dentro da arte una e total, e não somente uma colagem de diversos tipos de arte. Nem tudo o que é criado ou performado numa aglutinação de formas da Arte pode ser considerado como uma *Gesamtkunstwerk*. O termo *Gesamtkunstwerk* carecia de uma revisão teórico-conceitual que realizasse não apenas um upgrade no seu status histórico, mas precisava de um trabalho que nos posicionasse de maneira evidente sobre a realidade do ideal wagneriano desde as suas fontes pré-natais. Nosso debate tange à necessidade de uma nova forma de criação que consiga processar de maneira plena o que se espera de uma *Gesamtkunstwerk*.

O nosso desafio consiste em compreender e desenvolver um caminho que possibilite a materialização da Arte-Total. Tomei a *Gesamtkunstwerk* como uma materialização integral daquilo que já nasce no TODO conceitual, conclusão que será apresentada nas páginas do primeiro capítulo. Apesar de ser um pouco cedo para uma hipótese, enxergo que a possível causa da hierarquia dê-se no processo de tradução entre as formas. Creio, hipoteticamente, que a criação de uma forma com base em outra já formalizada impede que ambas se integrem em uma só expressão. Parece-me que a ressonância intermédias provoca a afirmativa de uma expressão em controle às demais, e não uma fusão entre elas. Contudo, é uma questão a ser checada com mais tempo. Nesta pesquisa, pretendo apenas tomar uma compressão mais detalhada da *Gesamtkunstwerk* no século XXI e estruturar um experimento que possa ser desenvolvido futuramente com as devidas propriedades acadêmicas.

Nas discussões de Hilda Brown e de Berghauss, evidencia-se que, em processos em que é proposta a plena fusão entre as formas da Arte, a hierarquização de uma mídia sobre a outra deve ser plenamente evitada. Por mais que haja a predominância de um sentido perceptivo, a criação dentro da *Gesamtkunstwerk* precisa considerar todas as formas como dissolvidas e integradas em prol da Arte como um todo. De outra forma, não se consegue a fusão com ecos criativos em que uma forma serve de guia midiático para as demais formas, como colocado acima.

O interesse desta pesquisa não é reprovar processos criativos que trabalhem com hierarquia intermédias ou com colagem e eco intermediário. O objetivo desse experimento é dispor um novo processo criativo que desenvolva criações artísticas coerentes à ideia do todo artístico proposto na *Gesamtkunstwerk*.

É uma pesquisa que trata de duas linhas conceituais sobre a *Gesamtkunstwerk*, sendo que o pesquisador decide pela ótica da Profa. Hilda Meldrum Brown, da Oxford University. Nessa linha, a pesquisadora entende a Obra de Arte Total como a materialização de um tema (conceito) universal em plena fusão entre duas ou mais formas da Arte.

Nessa ótica, apresenta-se a hipótese de um processo criativo em três procedimentos técnicos para a resolução de dois problemas típicos das produções híbridas que almejam a total fusão das formas: a tradução intermediária e a predominância de uma mídia sobre outra.

Na tradução intermediática, um autor materializa a arte em sua mídia e determina a criação das demais em órbita ao que ele desenvolveu. Por exemplo: o músico cria a partitura e solicita ao coreógrafo que crie em volta do material sonoro já elaborado. Nesse processo, o coreógrafo cria um “eco” por meio de uma tradução em movimento coreográfico do material sonoro já apresentado. Consequente a isso, a música pode desenvolver predominância em relação à coreografia, deixando esta última como complemento formal à obra de arte musical.

Para a compreensão desse processo, foram realizados dois experimentos. O experimento-piloto foi iniciado em 04/04/2017 e concluído em 10/07/2017. No experimento piloto, foram encontradas algumas falhas estruturais, que apontaram as devidas adaptações necessárias à concretização da proposta do processo criativo desenvolvido. Esse primeiro experimento foi possível graças ao laboratório desenvolvido em uma disciplina do PPG/IdA e ofertada pelo Prof. Marcus Mota, que permitiu um debate multidisciplinar a respeito dos processos criativos polimáticos coletivos. O experimento final teve início em 17/04/2018 e foi concluído em 06/07/2018.

Em suma, procuramos desenvolver um sistema criativo que permita uma criação multimídia horizontal sem utilizar uma mídia como base criativa para as demais. Ao final, espera-se o desenvolvimento do olhar acadêmico sobre uma pesquisa para a estruturação de uma investigação mais profunda a respeito de métodos que apontem para possíveis processos criativos para a *Gesamtkunstwerk*.

## CAPÍTULO 1 – A CONCEITUAÇÃO DA *GESAMTKUNSTWERK*

“Embora o termo ‘*Gesamtkunstwerk*’ tenha gozado de status canônico na teoria estética desde a segunda metade do século XX, nenhuma definição sustentável foi ainda fornecida.” (SCHIMIDT, 2011)

### 1.1 - A GÊNESIS DA *GESAMTKUNSTWERK*

Os caminhos da história humana são dinâmicos e multidirecionais, uma vez que não compreendem uma simples progressão cronológica de fatos e de acontecimentos. Com essa realidade, é crucial entender que não trataremos o conceito por uma via sequencial, mas por uma mobilidade temporal que nos permite adentrar no gene da *Gesamtkunstwerk*. Começamos nosso caminho com o surgimento do termo e do conceito *Gesamtkunstwerk*, no primeiro quarto do século XIX, publicado pela primeira vez em 1827 pelo filósofo Karl Friedrich Eusebius Trahdorff, na sua obra *Estética ou Doutrina de Fé (Cosmovisão) e Arte*. Trahdorff diz algo que, pela primeira vez na história ocidental na era cristã, sela um termo que será o símbolo do pensamento Wagneriano e o impulso para a unificação das formas em uma só Arte. Assim é cunhado o tão precioso conceito sobre a Obra de Arte Total:

“Falamos acima, na seção da arte do Som da Palavra (§. 57 S., 2z), sobre o fato de que as quatro artes, chamadas de Arte do Som da Palavra, da Música, da Mímica e da Dança, terem a possibilidade de fluírem em conjunto. No entanto, esta possibilidade é baseada em um comando que existe em toda a arte que se esforça para formar uma GESAMT-KUNSTWERK (OBRA DE ARTE - TOTAL) por parte de todas as formas da Arte. É uma busca que existe originalmente em todo o campo da arte. Uma vez que é reconhecida a unidade de sua existência, esta possibilidade não se dá apenas nas artes acima mencionadas, mas em todas. Somente no campo da arte, desde que se mostre na criação um princípio de forma eficaz, encontramos a energização do aspecto temporal ou teleológico para o espacial e elástico para prolongar a ligação do espaço- elástico para além do temporal ou teleológico.” (TRAHDORFF, 1827, p.312 – tradução própria)<sup>1</sup>

Tal conceito não foi aplicado imediatamente nos setores da Arte que são mais consolidados hoje em dia como detentores do processo da *Gesamtkunstwerk*, como o Teatro, a Música, a Dança e as Artes Visuais.

---

<sup>1</sup> “Wir sprachen schon oben in dem Abschnitt von der Kunst des Wortklanges (§. 57. S. ,2z.) davon, daß die vier Künste, die ebengenannte Kunst des Wortklanges, die Musik, Mimik und Tanzkunst die Möglichkeit in sich trügen zu einer Darstellung zusammen 'zu fließen. Diese Möglichkeit gründet sich aber auf ein in dem gesamten Kunst gebiete liegendes Streben zu einem Gesamt-Kunstwerke von Seiten aller Künste, ein Streben das in dem ganzen Kunstgebiete ursprünglich ist, sobald wir die Einheit seines iimern Lebens erkennen; diese Möglichkeit wird eben des halb aber auch nicht bloß die genannten Künste, sondern alle umfassen. Allein in dem Gesamtgebiete der Kunst, sofern sich darin das Leben eines Prinzips wirksam zeigt, fanden wir das Erregen von der Seite des Zeitlichen oder Teleologischen hinüber in das Räumliche und Plastische fortgebend, und ein Binden von dem Räumlichplastischeu aus, herüber in das Zeitliche oder Teleologische.” (Trahdorff, Karl Friedrich Eusebius. *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst*. Berlin: Maurer, 1827, p.312).

Houve um caminho anterior no qual foi desenvolvido um gene, um embrião que gestaria o termo cunhado por Trahndorff. De acordo com a análise histórico-conceitual da Dra. Hilda Meldrum Brown<sup>2</sup>, aconteceram diversas tentativas de síntese e de fusão entre as artes, em especial no campo do paisagismo e da jardinagem, antes que a ideia viesse a ser consolidada por Wagner. Sabemos que o espaço da Arte não está reduzido apenas ao ambiente do palco e, portanto, outros espaços físicos e virtuais contemplam também a possibilidade de criação e de performance. Um desses locais possíveis à criação e à apresentação da Arte é o jardim. A jardinagem desenvolve desde os idos do século XVIII, princípios de síntese e de fusão com a poesia que mereceriam, com certo cuidado, um reconhecimento de aproximação ao conceito da *Gesamtkunstwerk*.

Sobre este assunto, Hilda Brown<sup>3</sup> destaca:

“O conceito da *Gesamtkunstwerk* era, naturalmente, neste momento ainda desconhecido. O termo foi rastreado até o teórico Eusébio Trahndorff (1782-1863) e publicado em 1827, mas não se generalizou até os dias de Wagner. Muitos estudos da jardinagem de paisagem como um gênero têm ocorrido desde então. No entanto, é preciso ter cautela ao comparar exemplos do século XVIII com tentativas recentes de injetar ‘significado’ ou ‘arte’ na horticultura a um nível mais superficial - por exemplo, ‘parques temáticos’ ou ‘jardins conceituais’.” (BROWN, 2016, p.17 - tradução própria)

Olhando para este cenário, vê-se uma união entre texto e imagem, na conexão entre paisagismo, pintura e poesia. O universo do desenho, realizado pelas técnicas da pintura e da jardinagem, junta-se ao texto, expresso em prosa ou poema, em uma obra conjunta empenhada por um paisagista/pintor e por um poeta ou até mesmo por um polímata que possua todas essas competências. Em muitos casos, temos jardins como verdadeiros poemas vivos, numa fusão magnífica entre literatura e desenho, em um ambiente diferente dos palcos tradicionais. Por esta razão, Hilda Brown não atribui um status *Geramstkunswerk* ao conceito de fusão já desenvolvido pelos paisagistas e poetas do século XVIII.

Horace Walpole, importante poeta inglês do século XVIII, disse, em suas anotações críticas para a obra de William Mason, que “Poesia, Pintura e Jardinagem, ou Ciência da Paisagem, serão para sempre consideradas Três Irmãs por homens de bom

---

<sup>2</sup> BROWN, Hilda Meldrum. **The quest for the Gesamtkunstwerk and Richard Wagner**. Oxford: Oxford University Press, 2016.

<sup>3</sup> A professora Hilda Meldrum Brown publicou extensamente sobre temas literários alemães, de Goethe a Christa Wolf, e é internacionalmente conhecida por seu trabalho em Heinrich von Kleist. A sua pesquisa tem, há alguns anos, um forte viés interdisciplinar e envolve o estudo de conexões entre Literatura, Teatro, Música e Visuais, especialmente no campo do romantismo alemão e Richard Wagner. Seu novo livro sobre a Gesamtkunstwerk e Richard Wagner combina várias dessas áreas de pesquisa sendo apoiado pelo The Leverhulme Trust (Emeritus Research Fellowship) e um Hawthornden Fellowship no International Retreat for Writers.

gosto, ou as Três Graças que se vestem e decoram a Natureza”. Lemos, na sua fala, um sinal daquilo que já apontava para uma junção entre três diferentes formas da Arte. Observemos alguns exemplos da *Gesamtkunst* realizada em obras de ‘poema-paisagem’ para entendermos que, embora não houvesse o conceito formal, a ideia de uma única Arte “supramaterial” que se viabiliza em qualquer forma palpável, o conceito já era uma prática entre os ingleses do século XVIII, e até mesmo um gênero típico e aceitável. Tomemos como exemplo a Primavera, uma placa de William Kent sobre a qual, em um artigo publicado pela Oxford University, o Professor Richard Lamont observa:

“O frontispício de Kent apresenta a Primavera (Spring), personificado como um ser celestial, formando um círculo de mãos dadas com *putti* e outras divindades e suspenso em nuvens acima de uma paisagem não identificada. O arco-íris liga o mundo emblemático da primavera com a paisagem pastoral.” (LAMONT, 2013 - tradução própria).



Figura 1: full-page plate (220mm x 176mm) by Kent, engraved by Tardieu, for “Spring”, from *The Seasons* (London: printed for J. Millan and A. Millar, 1730) © The Trustees of the British Museum.

Temos na figura 1 um exemplo da arte arcadiana que emprega o método emblemático da alegoria. De acordo com o Professor Richard Lamont (2013), “Kent combina uma narrativa visual de uma paisagem inglesa e seus habitantes respondendo à chegada da primavera com um quadro mitológico” e, dessa maneira, vincula-se ao movimento da idílica arcadiana.

Nesse campo, os poetas paisagistas, como William Kent e Horace Walpole, utilizam a narrativa alegórica como elemento de construção de seus quadros-paisagem. Eles representam o jardim emblemático do “noble-savage” na exteriorização da paisagem pastoril ao propósito da bela natureza controlada. Também é importante pensar no contraste entre o alegórico e o simbólico, debate que é crucial para se entender a dimensão do poema-paisagem que adentra no simbólico por meio do alegórico, trazendo a materialização de um conceito virtual em uma arte concreta e palpável e, além disso, multiforme. Sobre esse aspecto, Hilda Brown escreve:

"O emblemático e o expressivo são princípios estéticos que podem ser aplicados a outras formas de arte “híbridas”, além da paisagem, que procurem intensificar e melhorar a experiência do espectador. A distinção desenhada por Whately entre as técnicas descritivas e simbólicas, por exemplo, é sugestiva desses mesmos dois níveis em que as estruturas ‘leitmotivicas’ se baseiam no musical e a *Gesamtkunstwerk* é aplicável também às artes visuais, onde aparece como um contraste entre o decorativo e o simbólico." (BROWN, 2016, p.22 - tradução própria)

Deste modo, é necessário que a obra atenda a uma demanda superior à decoração e em um aspecto ainda mais significativo do que um jardim conceitual. O pequeno exemplo do nosso recorte já nos traz uma amostra do que é necessário para que algo seja expressivo e simbólico, embora deseje caminhar pelo emblemático e pelo alegórico.

É possível que uma obra seja emblemática e ao mesmo tempo expressiva, mas, para isso, ela deve ir muito além da narrativa e transcender em símbolos o tema que deseja tratar. O expressivo é pensado fora do campo material, como veremos ao final deste trabalho, enquanto o alegórico é trabalhado no campo físico. O alegórico não é inimigo do simbólico; ele, na realidade, permite a realização da arte multiforme. A *Gesamtkunstwerk* trata da materialização multiforme da Arte. Ao invés de juntar as formas, a *Gesamtkunstwerk* nasce total e com possibilidade de materialização em qualquer forma da arte, sem a necessidade de uma mídia como guia.

Essa “multiformidade” é o que torna possível um poema ser materializado em conjunto a um jardim, sem que ambos sejam concebidos em colagem. Além de um poema-jardim, Kent acabou compondo um jardim-teatral, pois a narrativa alegórica permite o vislumbre de cenas à medida que passeamos em Stowe, o local viabilizado para algumas de suas obras. Mesmo que não tivessem formulado um postulado teórico, tal qual o de Trahdorff, os artistas do poema-paisagem da Inglaterra do século XVIII conseguiram demonstrar como as formas da arte possuem um magnetismo natural que as põe em trabalho conjunto. Esse magnetismo se processa em um comando congênito existente em todas as partes da Arte. Walpole dispõe às três irmãs - poesia, pintura e paisagem - uma possibilidade instintiva para a realização da paisagem arcadiana. Vejamos o jardim-teatral de William Kent, que descreve uma narrativa com cenas específicas figuradas nos emblemas de cada ponto do jardim. São histórias de personagens da antiguidade tratadas em espaços próprios para se especificar os caracteres mais importantes de cada personalidade. Além do que já foi exposto sobre a figura 1, vemos esse exemplo nas seguintes obras de Kent, materializadas nos jardins das paisagens de Stowe. Toma-se como ponto de partida a obra “O Templo de Vênus” que será demonstrada nas figuras a seguir.

## O TEMPLO DE VÊNUS



Figura 1.1 - The Temple of Venus at Stowe - ©Natural Trust Images



Figura 1.2 - Temple of Venus - Main Entrance - ©N.T.I

Como primeiro exemplo da ‘Paisagem-Poema’, tomamos ‘O Templo de Venus’, que é um dos emblemas alegórico-expressivos deixados por Kent nos jardins de Stowe. Mais precisamente, essa obra e as demais que se seguirão localizam-se na propriedade da Stowe House, que é um palácio localizado em Stowe/Buckinghamshire/Inglaterra, administrado pelo "National Trust for Places of Historic Interest or Natural Beauty". “O Templo de Vênus”, datado de 1731, foi o primeiro edifício nos jardins de Stowe desenhado por William Kent.

Localizado no canto sudoeste dos jardins, do outro lado do lago de onze hectares, o edifício de pedra assume a forma de uma das moradias de Palladio, a sala central retangular ligada por duas arcadas quadrantes aos pavilhões. Há dois nichos contendo bustos de Cleópatra e de Faustina de cada lado da porta, a êxedra é flanqueada por dois nichos contendo bustos de Nero e de Vespasiano, todas as pessoas conhecidas por seus grandes apetites sexuais. Os pavilhões finais têm cúpulas e acima da porta está esculpido *VENERI HORTENSI* que pode ser traduzido como "*para Vênus do jardim*".

O interior, de acordo com o Guia de Seeley de 1756, foi decorado com murais pintados por Francesco Sletter, o centro do teto teve uma pintura de uma Vênus nua e os compartimentos menores foram pintados com uma variedade de intrigas das personalidades destacadas: Vespasiano, Nero, Cleópatra e Faustina. As paredes tinham pinturas com cenas de *The Faerie Queene* de Spenser e, infelizmente, foram destruídas no final do século XVIII. O reverendo John Wesley, que o visitou em 1779, disse que as pinturas eram "obscenas", o que motivou a sua destruição.



Figura 1.3 - Bust of Cleopatra - ©Natural Trust Images.

O Templo de Vênus é um poema-paisagem que retrata parte das tragédias romanas com histórias de grandes escândalos e representa, assim, as paixões humanas e suas consequências.

Enquanto nesta obra William Kent busca refletir sobre os excessos da natureza humana em seu aspecto mais perverso, narrando as histórias de Cleópatra, Faustina, Nero e Vespasiano, ele constrói outro lugar que narra exatamente o oposto, as virtudes da nossa espécie. Nesta outra obra, em contraste simbólico com o Templo de Vênus, Kent conta sobre as virtudes humanas, expressadas nas histórias de vida de quatro personalidades, em simetria à quantidade de celebridades perversas destacadas no Templo de Vênus. O primeiro templo retrata a perversidade humana, enquanto o outro, “O Templo da Antiga Virtude” homenageia algumas virtudes humanas.

## O TEMPLO DA ANTIGA VIRTUDE



Figura 1.4 - Temple of Ancient Virtue - ©Natural Trust Images.



Figura 1.5 - Temple of Ancient Virtue - Inside - ©N.T.Images

As quatro personalidades destacadas por Kent são réplicas em gesso dos originais de Peter Scheemakers. Mesmo assim, tiveram uma preservação que nos permite observá-las nos dias de hoje, diferente do que aconteceu com os quadros pintados por Francesco Sletter no Templo de Vênus. As figuras escolhidas foram Epaminondas (general), Lycurgus (legislador), Homero (poeta) e Sócrates (filósofo).

Destaca-se a virtude do altruísmo heroico, da justiça praticada com equidade e isonomia, da habilidade do ser humano em falar com arte e, enfim, da capacidade suprema de raciocínio que temos em nossa espécie.

É muito simples entendermos como essas ideias se conectam ao que Trandorff afirma, algo já destacado na fala de Horace Walpole, em que as três irmãs (poesia, pintura e jardinagem) podem caminhar de uma maneira indissociável.

Também vemos a harmonia entre o emblemático e o expressivo, com a alegoria expressada pela arquitetura e pela escultura: os bustos não se remetem apenas às histórias das personalidades destacadas, mas também aos valores que representam.

Esse processo é transportado para Wörlitz, na Saxônia. Wörlitz estabelece uma ponte que importará de Stowe o conceito do poema-paisagem e será parte do ambiente de desenvolvimento da filosofia de Trandorff. “Tais dispositivos são remanescentes das características de transição ligando cenas em, digamos, um drama ou ópera.” (BROWN, 2016).

“De um lado do canal, uma urna funerária, que soneliza a morte prematura do filho de Fürst, lembra a percepção da fragilidade da vida humana, enquanto, por outro lado, o "Altar de Alerta", com sua mensagem "verde", insiste na nossa caminhada passageira.” (BROWN, 2016, pp. 28-29 - tradução própria)



Figura 2 - Wörlitz Toleranzblick - © Kulturstiftung DessauWörlitz. Photo Heinz Fräbendorf.

Em Wörlitz, uma paisagem poética transporta para a atual Alemanha a proposta dos jardins-poemas dos arcadianos ingleses. Aqui nos arriscamos a dizer que a *summa arte*, *gesamtkunst* ou arte total, é um sentimento universal que faz o ser humano conceber uma obra no campo da arte.

Este conceito é imaterial e pode ser aplicado a qualquer materialização da arte, possibilitando uma junção natural, consequencial e orgânica de qualquer mídia. Alguns concluem que a *Gesamtkunstwerk* é um processo de colagem que agrupa aquilo que compreendemos como ‘artes’. No entanto, pensar no processo de materialização da *Gesamtkunst* em uma obra (*werk*) nos faz entender as formas da Arte como instrumentos que encarnam o espírito total da Arte, e não como artes isoladas. Por esta razão, nossa compreensão, conforme o que postula Hilda Brown, disserta o termo *Gesamtkunstwerk* em formas **da** Arte e não em formas **de** Arte.

A Arte é uma só e suas formas são distintas e se expressam em diversos sentidos perceptivos (tato, olfato, paladar, visão e audição). Estas formas da Arte materializam o seu espírito virtual e eterno. Lançamos, portanto, um gancho para o que se seguirá: a *Gesamtkunst* é um lugar virtual onde a obra da Arte é concebida no todo para, então, ser materializada em um ou mais mecanismos (formas) da Arte. Essa obra (*werk*) será total, mesmo que concretizada em uma ou em várias mídias. O espírito da Arte é livre e pode ser encarnado em qualquer forma.

A *Gesamtkunst* nasce em um espaço eterno e virtual, como um espírito que aguarda um corpo, uma obra (*werk*) que materializará sua essência em uma ou mais formas da Arte. Antes de pensarmos como a *Gesamtkunstwerk* se processa em nossos dias, é crucial repensar como foi a leitura de Wagner sobre esse processo criativo. O primeiro ponto é lembrar que Richard Wagner viveu em uma época na qual qualquer inovação científica trazia grande frenesi social. Hoje, com já foi dito acima, poucas inovações conseguem “tirar o fôlego” da nossa sociedade, pois a alta tecnologia é algo que se torna cada vez mais banal. Ainda assim, é importante entender quais tecnologias a *Gesamtkunstwerk* pode gerar na materialização do seu espírito total. Ela nos possibilita enxergar alternativas diferentes daquelas vistas pelos olhos de Wagner, desde que entendamos o conceito em seu gene. Vejamos alguns apontamentos sobre as possíveis visões de Wagner sobre a *Gesamtkunstwerk*.

## 1.2 - A VISÃO DE WAGNER SOBRE A GESAMTKUNSTWERK

Conforme relatado anteriormente, o conceito da Arte Total (*Gesamtkunst*) precede o termo *Gesamtkunstwerk* cunhado por Trahandorff. Embora não saibamos exatamente como Wagner teve acesso ao texto de Trandorff (*Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst*), o termo *Gesamtkunstwerk* aparece como um selo suficiente ao seu pensamento de Arte-Total, refletido na forma como os antigos gregos pensavam a Arte. Wagner expressa esse termo em dois ensaios, *Die Kunst und die Revolution* e em *Das Kunstwerk der Zukunft*, que datam do período de exílio após o levante de Dresden, mais precisamente nos anos de 1849 e 1850. No primeiro ensaio, *Die Kunst und die Revolution*, Wagner diz:

“Não podemos dar um passo na nossa arte, sem encontrar a relação das mesmas com a arte dos gregos. Na verdade, nossa arte moderna é apenas um elo na cadeia do desenvolvimento artístico de toda a Europa, e isso tem sua origem a partir dos gregos.” (WAGNER, 1849 – tradução própria)

Richard Wagner caminha por um processo similar à inspiração dos poetas-paisagistas ingleses, percebendo que os gregos antigos tinham uma abordagem peculiar em relação à arte, na qual esta apresentava-se em totalidade. Por isso, enxergamos uma conexão conceitual entre o pensamento dos poetas-paisagistas ingleses do século XVIII e o conceito da arte-total wagneriana. Sobre isso, Wagner destaca:

“De mãos dadas com a dissolução do Estado Ateniense tivemos a queda da Tragédia. À medida que o espírito da comunidade se separou ao longo de mil linhas de clivagem egoísta, a GESAMTKUNSTWERK da Tragédia se desintegrou em seus fatores individuais. Acima das ruínas da Arte Trágica foi ouvido o grito do riso louco de Aristófanes, o criador das comédias.” (WAGNER, 1849 – tradução própria)

Este é o ponto do pensamento wagneriano que escapa a muitos dos compositores e intérpretes que pretendem trabalhar com a arte-total. Fala-se muito da *Gesamtkunstwerk*, encontramos uma infinidade de artigos, livros e experimentos que afirmam desenvolver propostas dentro do conceito da arte-total wagneriana. O problema é que existem duas compreensões distintas em relação à visão de Wagner sobre a unificação das “artes” em uma só Arte.

Uma linha teórica, que aqui será destacada no pensamento do Professor Elliot Carter, entende a proposta de Wagner para a *Gesamtkunstwerk* como uma unificação das artes a partir de suas partes combinadas, como em uma colagem. A outra linha, defendida pela Professora Hilda Meldum Brown, enxerga a *Gesamtkunstwerk* não como uma colagem das artes, mas como a materialização da Arte-Total em suas partes, que, nesse processo, fluem em uma só Arte a partir do todo. Sobre a linha de entendimento conceitual mais comum, Elliot Carter destaca:

“Antes de discutirmos a combinação de artes em uma única forma de arte, talvez seja melhor considerar as diferenças que existem em primeiro lugar entre as várias artes. Deve-se distinguir desde logo entre a pintura, a arquitetura, a escultura, a literatura e o filme, em um lado, pois lidam com objetos fixos e então, no outro lado as artes performáticas como a música, a dança e o teatro. A obra de arte combinada e integrada, a *Gesamtkunstwerk*, tornou-se uma concepção consciente com Richard Wagner e trata principalmente de duas artes de performance, música e teatro.” (CARTER, 1998 – tradução própria)

Publicado em 1966 e revisado em 1994, esta dissertação de Carter possui uma série de afirmativas que deduzem um pensamento no qual a *Gesamtkunstwerk* é uma forma gerada a partir da integração/combinação das partes para o todo. Carter está focado em uma visão desintegrada em que cada parte é distinguida como uma arte isolada e diferente, que deve

primeiro ser compreendida separadamente para, então, ser colada em uma forma combinada com as demais.

Além dessa percepção parcializada, ele traz afirmações categóricas de que o Teatro é mais interessado nos seus atores humanos do que as outras “artes” e, da mesma forma, que a interação do público com essa arte não exige uma preparação prévia como nas outras “artes”. Carter prossegue nessa linha, entendendo que a *Gesamtkunstwerk* é a colagem das artes em uma só forma de arte e que esta foi a interpretação coletiva sobre o tema:

“Além da manifestação wagneriana sobre a *Gesamtkunstwerk* como uma combinação de diferentes artes que apelam para diferentes sentidos, houve um desenvolvimento paralelo na Alemanha e depois na França, que salientou a noção de correspondência dos sentidos. Ideias sobre a relação entre campos musicais e cores tinham sido discutidas por Diderot e por Schlegel, e no período romântico toda a questão da sinestesia começou a ser examinada por Coleridge, De Quincey, e Edgar Allan Poe. Escalas de cores foram inventadas para órgão de cores, e uma destas foi utilizada por Scriabin em seu poema sinfônico *Prométhée*.” (CARTER, 1998)

Outros autores fazem uma órbita similar a essa compreensão da *Gesamtkunstwerk*.

Em consonância com esse pensamento, Lajosi postula:

“A noção de *Gesamtkunstwerk* tem sido muitas vezes interpretada como a descrição do drama musical wagneriano em que os diferentes tipos de mídia (música, texto e cenário de palco) juntam forças e interagem. Em seus chamados *Zürich-Writings* (1849-1851), mas especialmente em *Arte e Revolução (Die Kunst und die Revolution)* Wagner traça um retrato tradicionalmente idealizado da "arte combinada" da antiga Tragédia Grega. A tragédia foi uma forma de arte superior não só porque unia as "artes separadas" - poesia, dança e música - no serviço do drama, mas também porque tinha um forte aspecto "communal" ('gemeinsame').” (LAJOSI, 2010)

Esta linha interpreta a *Gesamtkunstwerk* como um processo criativo que se funde por meio da colagem das partes. Coloca-se aqui tanto o processo criativo quanto o interpretativo na amalgamação das formas para a geração do todo. Forma-se um fio condutor (*leitmotiv*) na intenção de unidade. Faz-se, assim, a órbita das formas em torno de uma mídia específica. Cria-se a música e põe-se o teatro em sua órbita, agregando ambos na intenção de se alcançar uma Obra de Arte Total. A segunda linha julga que, apesar da *Gesamtkunstwerk* poder se materializar em uma somatória de diferentes formas da Arte, ela não nasce a partir da simples combinação destas formas. Esta segunda linha, defendida recentemente pela Professora Hilda Meldrum Brown<sup>4</sup> (Oxford University), enxerga a *Gesamtkunstwerk* como a materialização da

---

<sup>4</sup> Hilda Meldrum Brown é Professora Emérita de Língua e Cultura Alemã na Universidade de Oxford e bolsista supranumerária do *St. Hilda's College*. Seus livros incluem *Leitmotiv* e *Drama: Wagner, Brecht e os limites do Teatro “Épico”* (Oxford UP, 1991); *Heinrich von Kleist: A ambiguidade da arte e a necessidade da forma* (Oxford UP, 1998); e *Crítica e Criatividade: E.T.A. Hoffmann e o Princípio Serapionico* (Camden House, 2006). Atualmente, ela está engajada em um projeto interdisciplinar: *The Quest for the “Gesamtkunstwerk” and Richard Wagner*.

Arte em suas partes, que, nesse processo, fluem em total fusão. Não se descreve cada forma como uma Arte separada, mas como uma forma da Arte que é tomada como uma só.

“O esclarecimento do termo *Gesamtkunstwerk*, em seu significado original, seria útil não só para os estudiosos e comentaristas, mas também para aqueles envolvidos nos aspectos musicais e teatrais da *performance* do que deveria ser, mas muitas vezes não é, sendo mais considerado como uma simples amalgamação de material textual e musical. É claro do acima citado que considero o termo *Gesamtkunstwerk* como um conceito criativo contínuo como problemático no contexto do século XXI. Recentemente, no entanto, ele foi reivindicado para cultura de massa e tecnologia.” (BROWN, 2016, p.12)

Aqui se reflete acerca do processo de unificação (fusão) das formas da Arte, proposto pela *Gesamtkunstwerk* wagneriana. Afirma-se que não é simplesmente um sinônimo de uma amalgamação de material textual e musical. O fato de se dispor de várias mídias para a composição de uma obra não torna esta uma Obra de Arte-Total. Nesta segunda linha, o todo deve ser compreendido a partir da sua totalidade e não apenas como a soma de suas partes:

“As características mais distintivas do conceito agora foram totalmente analisadas. A esses critérios, bem como envolvendo o processo de fusão entre duas ou mais formas de arte, devem ser adicionadas as qualidades de realização através dos meios formais apropriados e proporcionais em escala, capazes de EXPRESSAR UM ASSUNTO DE SIGNIFICÂNCIA TEMÁTICA UNIVERSAL. Os critérios sugeridos acima têm sido aplicados à tarefa de distinguir entre a *Gesamtkunstwerk* e outras formas de grande escala, que vão desde o 'Teatro Universal', o 'Teatro Global' quanto para a 'Multimídia'.” (BROWN, 2016, PP. 265-266)

Cabe aqui uma clara exegese de que o termo geralmente aponta para a multidisciplinaridade, o que pode ocasionar a confusão de ser naturalmente uma *Gesamtkunstwerk* a obra que se realiza em várias mídias simultaneamente. Consonante a isso, Berghaus afirma:

“Alguns artistas, repetidas vezes, reagiram contra esse empobrecimento da experiência teatral e criaram espetáculos, onde o texto dramático não alcançou uma posição dominante sobre a outra mídia empregada. Mas os eventos multimídia, que são caracterizados pelo uso simultâneo de várias mídias ordenadas em paralelo, não são iguais a uma *Gesamtkunstwerk*.” (BERGHAUS, 2012)

Wagner fala com limpidez que a *Gesamtkunstwerk* desintegrou-se em um paralelo com o esfacelamento do Estado ateniense. Portanto, de acordo com Wagner, a Tragédia Grega não era uma arte combinada, mas a Arte-Total que se fragmentou, algo bem diferente do que Lajosi fala em seu texto. Apesar da *Gesamtkunstwerk* poder se materializar em uma somatória de diferentes formas da Arte, ela não nasce a partir da combinação destas formas. A obra que “corporifica” a arte-total descende de um lugar virtual e incorpóreo.

Embora seja invisível, a *gesamtkunst* não é intangível ou abstrata. Ela é gerada no mesmo lugar onde guardamos as nossas percepções sensoriais, a saber, no mundo virtual da imaginação humana.

Apesar de possibilitar a *intermedialidade*, ela não está submetida à matéria, sendo a sua obra uma concretização daquilo que já foi concebido no espaço-elástico e atemporal, como dito anteriormente por Trahdorff. Evidentemente, comparando esses trabalhos com as próprias falas de Trahdorff e Wagner, deduzimos que a linha teórica fundamentada por Hilda Brown é mais próxima da fala teórica ‘trahdorff-wagneriana’ do que o tratamento mais comum ao termo, que acaba se configurando uma ideia “como uma simples amalgamação de material textual e musical” (BROWN, 2016). Considerando o seu ponto de partida gênico, dos gregos aos poetas-paisagistas ingleses, e terminológico, de Trahdorff a Wagner, afirma-se, nessa linha, que a *Gesamtkunstwerk* é a materialização por um medium (*werk*) da Arte-Total (*Gesamtkunst*) que surge em um lugar virtual do pensamento humano (conceito).

O processo criativo da *Gesamtkunstwerk* consiste em algo criado no TODO, na Arte, em um sítio virtual e sensível. É virtual, pois não é material; é sensível, pois é tangível. Criar uma *Gesamtkunstwerk* é primeiro pensar na Arte em seu estado pleno (total), para, então, materializá-la em uma ou mais partes viáveis. Essa parte pode ser a música, a dança, o desenho, o teatro, a culinária ou qualquer mistura que seja plausível pelos meios ou instrumentos disponíveis. *Der Ring des Nibelungen* (Wagner) ou *Faust* (Goethe) são exemplos de obras totais pensadas no todo e que podem se configurar em qualquer mídia. Entretanto, elas não nasceram em uma mídia para depois serem agrupadas em um produto único. Com isso, frisamos o nosso pensamento e diferencial de que a arte-total nasce total. Ela não é uma colagem, um “grude” de mídias como fruto de um processo de ajuntamento de “artes”.

Não adentraremos na conceituação sobre o termo multimídia. Ficaremos com o valor estrito e etimológico que o termo propõe. O prefixo “*multus*” significa “numerosos”, enquanto o radical “mídia” vem do plural latino de “*medium*” (meio). Portanto, o termo trata sobre a associação simultânea de duas ou mais mídias. Desta forma, dizemos que a arte multimídia pode ser uma obra de arte-total, mas nem toda *Gesamtkunstwerk* será necessariamente uma multimídia. Ao mesmo tempo, o fato de ser uma arte multimídia não a torna imediatamente uma *Gesamtkunstwerk*. Tudo dependerá do propósito do artista ou do grupo de artistas envolvidos no processo.

### 1.3 O DESAFIO DA *GESAMTKUNSTWERK* NO SÉCULO XXI

**“A grande *Gesamtkunstwerk* tem que abranger todos os gêneros da arte, a fim de conscienciosamente consumir e destruir cada um desses gêneros como um meio para alcançar o propósito total de todos, a saber, a representação direta e incondicionada da natureza humana acabada – esta grande *Gesamtkunstwerk* [isto é, nosso espírito], não é como a ação voluntária possível do indivíduo, mas como o trabalho comum necessário dos homens do futuro.” (WAGNER, 1850)**

Diante da revolução digital do nosso século, estamos nos conectando com as partes e perdendo a ligação com o TODO, ou seja, perdemos pouco a pouco o interesse pela gênese do saber. A Arte multimídia, que agora se *performa* cada vez mais em forma virtual nos ciberespaços, tem procurado uma unificação das formas da Arte. Essa demanda tem buscado a colagem (hibridização) das partes desintegradas daquilo que se compreendia como Arte na Grécia Antiga. Por esta razão, Wagner vê o conceito de Trandorff como adequado àquilo que enxergava como o trabalho da arte do futuro. Percebe-se, empiricamente, que muitas vezes a colagem não consegue formar o todo e, quando consegue, não é um processo controlado.

O todo é um lugar de referência total e, desde Wagner, a *Gesamtkunstwerk* sempre parte de uma *media (leitmotiv)* para a fusão das demais. Ocorre um processo de transliteração intermediática que borra certos signos para que a substância derretida gere a goma necessária à fixação dos pedaços. O criador da trilha musical pode até iniciar sua criação a partir de um conceito imaterial, mas é geralmente condicionado ao filme para gerar a sua parte. O engenheiro responsável pela trilha sonora inclui cada som na necessidade de evidenciar aquilo que o filme deseja comunicar em seu movimento fotográfico. A expansão sensorial gerada por esta colagem nos faz mergulhar na imagem por meio do som, o que por si só é admirável. E esse é o efeito magnífico de uma expansão sensorial em que se realiza um eco multissensorial de um sentido perceptivo por meio da colagem paralela de outros sentidos. Ampliamos a visão por meio da audição, a audição por meio do tato, o tato com os aromas, o paladar com a visão e assim por diante. Esse efeito, próprio de alguns tipos de processos criativos, gera resultados que podem ser deliberadamente desejados por muitos artistas. Não há nada de errado com esses procesos se o objetivo for a realização desses ecos sensoriais. O problema é realizar a colagem quando o objetivo é a fusão. A tecnologia tem sido utilizada no intuito de resolver esse impasse metodológico. Contudo, como nos afirma Wagner, as formas precisão se dissolver e não apenas se aglutinar para formar uma só Arte.

A *Gesamtkunstwerk* é uma força fértil para as criações e performances digitais de nossos dias. O ciberespaço pode ser um “palco” pleno e rico para a materialização de uma obra da arte-total. Para tal, é importante considerar a Arte acima das suas partes e pensar as partes superiores aos seus meios instrumentais. Toda colaboração é viável entre as tecnologias do mundo virtual, no ensejo de se concretizar uma *Gesamtkunstwerk*.

Mesmo que seja válido o diálogo entre muitos artistas em uma rede ampla de troca de experiências, o processo consciente potencializa os resultados em uma descoberta mais profunda sobre aquilo que nossa tecnologia pode propor ao campo da Arte. E é nesse ponto que vemos a colaboração da tecnologia do século XXI para o ideal da *Gesamtkunstwerk* e vice-versa. Nesse processo, o artista que se fundamenta no princípio da arte-total pode colaborar tanto para o avanço tecnológico como para a exploração de novas possibilidades na tecnologia já existente. Se Wagner dispusesse de nossas tecnologias, crê-se que teria conseguido efetivar o seu ideal na fusão entre texto, performance e cenário. Embora tenha se esforçado na construção do Teatro em Bayreuth, Wagner não conseguiu atingir o total almejado no campo da performance.

“A *Gesamtkunstwerk* de Wagner era baseada em uma noção bastante vaga de um *continuum* entre as artes. Ele borrou a linha divisória entre música, poesia e representação cênica, e criou uma mistura de diferentes mídias que nunca atingiram o objetivo da totalidade.” (BERGHAUS, 2012)

O curioso é que sentimos o mesmo ao assistir às obras criadas por Wagner, a partir da teoria da *Gesamtkunstwerk*. Mesmo alcançando plena fusão entre música e teatro no campo textual, o material sonoro ainda é utilizado como matéria preponderante para o *ordus* performático de Wagner. O *leitmotiv* é o recurso dramático que alegoriza a narrativa na busca de símbolos sonoros para a imagem cênica da obra. Desta forma, o teatro e todas as outras formas da Arte trabalham para traduzir os sons da música em seus próprios campos de materialização. Sua teoria é sólida e coerente com o desenvolvimento da arte ocidental. Portanto, a teoria é válida e ele pensava numa real junção das artes. Além disso, tinha um pensamento adequado à integração das formas em benefício do todo. O problema está na sua metodologia *performática*. E aqui temos a outra via, o lado positivo deste “fracasso” prático.

Com a *Gesamtkunstwerk*, temos o impulso de repensar o uso das mídias disponíveis, a tecnologia fica a serviço desse ideal e é possível que seja alcançada a meta de totalidade nativa presente no conceito aqui explanado. Tudo o que foi construído em Bayreuth já existia

nas técnicas arquitetônicas da época. Apesar de inovador, o teatro não inventou nenhuma nova tecnologia, mas utilizou aquelas disponíveis de uma maneira absolutamente nova. A maneira de dispor a luz, a orquestra, os atores, a forma de conceber a acústica e a iluminação modificaram a relação do público com a Ópera. Wagner modernizou a experiência da performance para o público e para os atores envolvidos. A etimologia da palavra “moderno” vem de “modernus” e significa “atual”, “pertencente aos nossos dias”. Foi isso que Wagner realizou, uma atualização midiática do seu processo de criação e de performance.

Com nenhuma tecnologia nova, pelo menos nenhuma criada especificamente para o projeto, ele revolucionou e inovou a maneira de se produzir Arte. Aqui reside o desafio da *Gesamtkunstwerk* para os seres humanos do século XXI: utilizar as tecnologias modernas de maneira diferente para produzir uma Arte nova que se comunique com o ser humano contemporâneo. É o trabalho necessário a nós, seres humanos do futuro, pelo menos do futuro referenciado em Wagner. E sempre poderemos utilizar o processo da *Gesamtkunstwerk* para repensar a matéria a partir daquilo que é imaterial. Nesse ponto, pensamos no que é este ser humano contemporâneo.

Os artistas são agentes necessários ao aperfeiçoamento de nossa espécie, pois são seres que realizam o irrealizável, imaginam o inimaginável, concretizam as substâncias tidas como abstratas, expressam os significados inexplicáveis e repensam a própria compreensão de realidade.

O artista do futuro é um **GESAMTKÜNSTLER**, um artista universal, um ser “polimático”, multiforme, que espelha o presente com o olhar do futuro. Da ampliação sensorial à materialização da arte-total, esse artista pleno será capaz de se relacionar com a realidade dos seus contemporâneos e conduzi-los aos vastos jardins do futuro.

## CAPÍTULO 2 – A WERK FÜR DIE GESAMTKUNST

### 2.1 – COLAGEM X FUSÃO: PROPOSTAS DISTINTAS

“Podem ser discernidas algumas características marcantes que ligam essas obras de arte diferenciadas do ponto de vista diacrônico ao que é, como sugeri, **uma estrutura complexa única, mas reconhecível, ou "Obra de Arte Total"**. De todos os possíveis candidatos e formas de arte que eu selecionei - e, sem dúvida, outros também podem ser considerados - é na esfera visual (jardinagem paisagística, pintura e ilustração de livro), e musical (drama musical de Wagner) que o termo foi considerado extremamente relevante. Outras obras de grande escala que acabaram por ser "completas em si" (por exemplo, Faust de Goethe) apareceram resistentes aos serviços de outra forma da Arte para alcançar o efeito de "aprimoramento" que é o subproduto de um processo de fusão bem sucedida.” (BROWN, 2016)

Parte-se, agora, para os detalhes da metodologia aplicada ao conceito da Dra. Hilda Meldrum Brown para a *Gesamtkunstkwerk*. Richard Wagner foi prolífico e prolixo em seus escritos, fugindo do tema central e adentrando em caminhos que até justificam a incompreensão gerada entre a sua proposta teórica e o processo criativo adotado por ele para a concretização de uma *Gesamtkunstwerk*. Ele propôs que a *Gesamtkunstwerk* seria uma reconstrução do estado original da Arte Grega, que era una e se desintegrou, mas, ao mesmo tempo, ele postulou a concretização desse estado por meio da soma das formas que, em sua metodologia, dá-se por um vetor chamado *leitmotiv* e construído a partir da música. Nesse processo, o foco fortaleceu-se no método da aglutinação (soma) das formas da Arte, como se cada uma destas fosse uma Arte isolada e não uma parte da Arte-Total (*Gesamtkunst*).

Reconhece-se uma união plena entre o texto do *libretto* e a partitura musical. Por sua competência polimática, Wagner consegue compor o *libretto* e a partitura por sua própria e única pena, e nisso estabelece um todo (*Gesamt*). Ao mesmo tempo, no final do primeiro capítulo desta dissertação, tivemos com Berghaus a afirmativa de que Wagner criou um borrão entre os meios utilizados por ele para sua representação artística, não sendo efetivo em alcançar a união das formas em benefício da Arte como um todo. Todavia, o que Berghaus destaca é uma análise da performance desses textos, em que a música se estabelece hierarquicamente superior às demais formas, em especial às mídias do teatro e do desenho, por meio do *leitmotiv*.

Wagner alcança a totalidade no texto cênico e no texto musical, mas não consegue o mesmo efeito quando estes se desenvolvem na performance da cena em integração com o cenário. A hipótese central da ocorrência desse problema dá-se na centralização sonora da performance, por meio do *leitmotiv*.

O *leitmotiv* é uma técnica na qual se estabelece um tema musical condutor que caracteriza aspectos do drama, podendo ser as personagens, os ambientes ou os elementos figurativos. Wagner estabeleceu essa técnica criando alegorias sonoras com frases musicais atreladas aos aspectos desejados.

O método wagneriano que utiliza o *leitmotiv* como elemento unificador acabou gerando um efeito de centralização das demais mídias na matéria sonora do discurso dramático. A consequência imediata é uma expansão multissensorial da matéria sonora, e não a formação de uma só Arte. Amplia-se o discurso sonoro para outros sentidos perceptivos, em especial a visão, e nasce, assim, o embrião do indissociável processo contemporâneo do “audiovisual”. Dessa forma, temos aqui um equívoco metodológico para o efeito almejado: deseja-se o todo, mas o que se tem é o agrupamento das partes em função de uma mídia. Por esta razão, utilizar o *leitmotiv* para o *ordus* funcional de uma ópera, musical, espetáculo interativo multimídia ou outros sistemas de apresentação acaba estabelecendo uma metodologia mais adequada ao propósito da expansão sensorial do que da plena junção das formas como uma só Arte.

Conforme dissertado no primeiro capítulo, a proposta da *Gesamtkunstwerk* nas falas de Tranddorff e de Wagner propõe-se à criação de uma obra que parta da Arte-Total, que é um lugar virtual muitas vezes compreendido como tema ou conceito. E nesse ponto temos duas perspectivas sobre as obras de Wagner. De um lado, para Appia, ele alcança a *Gesamtkunstwerk* construindo integralmente o *libretto* e a música em plena união. Ambas partem de um lugar virtual na mente do criador e se materializam já em forma integral. Do outro lado, para Berghaus, Wagner cria um borrão entre as mídias na ilusão de uma totalidade gerada pela junção destas. Concordo com Berghaus e também com Appia. Wagner atinge seu objetivo em um universo da Arte, mas falha em outro, no seu objetivo de criar uma *Gesamtkunst* em sua *Werk performática*. Ele atinge a *Gesamtkunstwerk* na relação entre texto teatral (*libretto*) e texto musical (partitura), mas não efetiva isso na aplicação desses textos na performance.

Em suma, na sua produção textual, Wagner constrói sua *Gesamtkunstwerk* com duas mídias que nascem juntas, pois foram formadas juntas em sua mente. Entretanto, na performance, Wagner se distancia da *Gesamtkunstwerk* por utilizar-se de uma mídia central (*leitmotiv*) para a agregação de outras mídias ou ações e, assim, desenvolve uma combinação das partes, mas não a total fusão em uma só Arte.

Berghaus qualifica o resultado de Wagner como fracasso não porque o resultado é ruim, mas porque Wagner almejava outro objetivo, a materialização de uma Arte que nasce Total a partir do Todo, e não da combinação entre partes compreendidas individualmente como artes.

A palavra ópera, em latim, é o plural de *opus* (obra), sendo assim um sistema de obras encadeadas em função de um determinado discurso. Tradicionalmente, ela conta uma estória ou até mesmo uma história, conforme o desejo do autor. Nesse ímpeto, Wagner utiliza várias modalidades sensoriais, como a audição e a visão agrupadas por meio do *leitmotiv* em função do seu sistema que, no caso, é a ópera. Ele propiciou uma nova experiência para o seu público ao performar a sua *gesamtkunstwerk* (*libretto&partitura*) no sistema de uma ópera. Esse processo abriu um novo caminho, o de pensar as formas da Arte como uma só Arte e não como artes isoladas.

A *Gesamtkunstwerk* propõe a criação de uma arte que nasce total em todas as suas formas possíveis de materialização. É o todo que pode se manifestar em uma ou em mais partes da Arte. O termo “mídia” vem sendo citado diversas vezes e é entendido aqui como sinônimo de múltiplas formas da Arte. A mídia da música é uma forma da Arte, a mídia da pintura é outra forma da Arte e assim por diante, em todas as possíveis materializações da expressão artística.

## 2.2 - UM PROCESSO CRIATIVO PARA O CONCEITO DE BROWN

No processo de composição polimática, no qual diferentes áreas se integram na criação de uma obra multiforme, é comum ver a concepção partir de um único criador, um polímata que é hábil em materializar a obra por meio de duas ou mais formas. Como dito anteriormente, Richard Wagner conseguiu efetivar a *Gesamtkunstwerk* na composição do *Libretto* em plena fusão com a *Partitura*. As críticas à efetividade desse propósito são mais próprias na forma como ele concretizou as suas obras nas mídias performáticas utilizadas. Contudo, Wagner compõe uma Obra de Arte que é Total em sua forma materializada pelo *médium* do texto teatral e musical. Ele é indubitavelmente um polímata que, no domínio de diferentes formas, consegue compor a Arte Total de maneira integral desde a sua virtualidade.

O desafio desta pesquisa é analisar e desenvolver um processo criativo que permita a criação polimática feita por um coletivo, ou seja, com a atuação de vários autores que dominem diferentes formas de expressão da Arte e que, além disso, a obra construída não seja fruto de colagens, mas de formas integradas e nascidas a partir do TODO. Para tal, toma-se o exemplo de um processo já desenvolvido e testado e cuja premissa teórica seja harmônica com o conceito de Hilda Brown. Começamos reafirmando o nosso problema de pesquisa para, então, gerar a hipótese resolutiva, ainda que não seja suficiente para sanar toda a problemática identificada.

O problema de pesquisa trata da fusão total das formas da Arte. Para tal, é necessário eliminar a hierarquia e a tradução intermediática. Deseja-se desenvolver um processo que elimine o eco e o domínio de uma mídia sobre as demais, fenômeno comum na criação polimática por colagem fixada em uma mídia referencial. Dentro desse problema, por exemplo, a música serve de mídia guia para a coreografia e, assim, passa ao poder de condutor motriz para a criação de um espetáculo de dança. Por outro lado, a fusão gera a dissolução plena das formas e, nesse “derretimento”, todas as mídias se materializam como uma só obra. Por isso, além de não haver hierarquia intermediática, não se pode gerar uma obra que se constitua de construções de ecos entre as mídias. A ressonância, ou tradução intersensorial, não realiza necessariamente uma fusão, mas uma expansão da mídia guia para outros sentidos perceptivos.

Dessa forma, temos a hipótese de que o problema da fusão integral das formas da Arte (mídias) em uma só Arte deve ser resolvido por um processo criativo-performático que parta de um tema universal, conforme descrito por Brown, e que não se oriente por uma obra guia estabelecida em uma mídia.

A hipótese conduz à construção de um processo criativo-performático desenvolvido sobre a proposta de não hierarquização e não intertradução. Em suma, a hipótese leva ao caminho da criação pré-material: busca-se um caminho para que artistas de diferentes formas da Arte possam criar de forma independente e integrada ao mesmo tempo. A viabilidade da hipótese se dará pelo desenvolvimento de um processo que parta do campo imaterial (tema universal, conceito) para o material, a obra materializada na multimídia escolhida.

Antes de partir para o desenvolvimento de um novo processo, é necessário analisar algo já existente e que tenha eficiência reconhecida e comprovada, de preferência em âmbito internacional.

Diante dessa perspectiva e com a abordagem escolhida para o significado de uma *Gesamtkunstwerk*, iniciou-se uma busca de processos criativo-performáticos que estivessem desenvolvendo plena fusão entre as formas. Nessa busca, houve uma conexão com um notável projeto realizado na Dinamarca pelo Professor Kim Helweg, cujo propósito busca a integração plena entre música e dança, no mesmo conceito estabelecido por Hilda Brown. “O pensamento *coreomusicológico* é de uma área que inclui diferentes atividades e estratégias para experimentar a música e a dança como uma única expressão” (HELWEG, 2017 – tradução própria). Dessa forma, Helweg entende que a dança e a música devem formar uma única expressão, o que dá ao seu conceito uma harmonia com o que já foi exposto sobre a análise da Professora Hilda Brown. Cabe agora analisar se os seus processos criativo-performáticos atingem a fusão e, assim, eliminam a hierarquia e a ressonância (tradução) intermediária.

Durante o desenvolvimento desta pesquisa de mestrado, o Professor Kim Helweg ministrou três cursos que somaram o total de cento e vinte horas, nos quais foi apresentada a base teórica e prática do seu programa de integração entre música e dança. Por esta razão, entre outros projetos noticiados, escolheu-se a proposta do Professor Kim Helweg como mais adequada para análise de efeitos. Podendo experimentar de forma direta os seus processos criativos, entende-se que era a proposta mais apropriada para orientar o desenvolvimento de um processo criativo próprio elaborado dentro desta pesquisa.

Nestes estudos, elaborados a partir de 2008 na Escola Real de Artes Performáticas, mostra-se a possibilidade e a necessidade da elaboração de processos horizontais para a criação de espetáculos com interface entre dança e música.

A demanda exigia a criação de um núcleo, no qual o professor Kim Helweg, coordenador do programa de Mestrado Profissional, elabora diversos estudos e indica caminhos metodológicos para o processo de fusão sem a hierarquia intermediária. A esse programa Kim Helweg deu o nome de MAD (*Music Accompaniment for Dance*), sigla que denotava a ousadia do projeto no ideal de desenvolver e de ensinar processos criativos que permitissem plena integração entre música e dança, conforme a demanda urgente.

Após conhecer os processos de Helweg, notou-se um caminho comum para a horizontalidade na criação: a composição simultânea. Nesse sistema, desenvolvido pelo professor Kim Helweg, músicos e dançarinos criam ao mesmo tempo, com olhar conectado. Para tal, os músicos são treinados nas “leis básicas” da dança e os dançarinos aprendem os elementos da “legislação” sonora da música. Neste programa, que integra dança e música, desenvolve-se a compreensão de uma área de estudo específica, a *coreomusicologia*. “A *coreomusicologia* oferece várias disciplinas acadêmicas, tais como análise coreomusicológica, história coreomusical e teoria coreomusicológica.” (HELWEG, 2017 – tradução própria)

O próprio termo desenvolvido como *coreomusicologia* está em sintonia com o conceito adotado nessa pesquisa para a *Gesamtkunstwerk*. A palavra, por si só, faz a junção do estudo da coreologia e da musicologia e demonstra um caminho de fusão. Helweg trata de uma experiência diferenciada que não entende a música e a dança como formas de arte independentes, como supracitado no texto do Professor Kim Helweg. Esse “cruzamento” entende as formas como processos de uma mesma Arte (expressão), e não como partes coladas na busca de uma totalidade.

Dentro do programa do mestrado profissional, Kim Helweg desenvolve abordagens e pesquisas para a melhoria do processo, objetivando a formação dos seus orientados e dos orientadores envolvidos no MAD (*Music Accompaniment for Dance*).

O programa MAD alcançou grande êxito, o que fez a Academia Real de Música da Dinamarca convidar o Professor Kim Helweg para desenvolver seu programa em seu campus. Recebeu importantes prêmios, como Vibeke Rørvig's Fund, em 2015, e o Ballet's Friend's Applause Award, em 2017.

Helweg escreveu música para mais de cinquenta espetáculos de dança e publicou vários artigos sobre prática *coreomusical* em *Terpsichore* (2009-2012) e na *Accademia Nazionale di Danza*, Roma, Itália, no ano de 2017. Ele estabelece em seu processo criativo-performático cinco estratégias criativas e *performáticas* básicas para a efetivação da *coreomusicologia*. Helweg não cria uma lista fixa e arbitrária, mas um compêndio elaborado por sua experiência prática de mais de trinta e cinco anos de atuação prática e pedagógica nesse campo. As técnicas básicas para o aprendizado da coreomusicologia propostas pelo pesquisador resumem-se em cinco pontos.

A primeira, a técnica da Ilustração, possui outros nomes, como sonificação ou movimentificação, traduções do termo *mickey mousing*. Como técnica, transmite informações de uma mídia para a outra. A segunda, a técnica da Simbiose, considera a relação entre dançarino e músico. Nessa técnica, ambos devem estar plenamente conectados e jamais podem se separar. Cria-se o compartilhamento de frases com a divisão métrica clássica (4, 8, 16 e 32) e com a clareza plena para se reconhecer os movimentos do corpo e o andamento. A terceira, a Complementaridade, uma técnica que é utilizada como efeito dramático desde o *ballet* romântico. Propõe-se, aqui, a utilização de andamentos lentos (adagio) para grandes saltos coreográficos ou música rápida para movimentos rápidos, e vice-versa. Como quarta técnica básica, há o que Helweg denomina de Impulso. A música e a dança estão conectadas no impulso de início e fim das frases. Entre essas marcas, as mídias se compõem de maneira independente. A quinta e última técnica listada no compêndio básico é a Operação Casual. Esta técnica estabelece apenas o tempo como conexão entre a dança e a música. O compartilhamento de pequenas informações, como fraseado e ritmos, é desconsiderado. Aqui, a música e a dança começam e terminam no mesmo tempo marcado pelo cronômetro.

Com tamanha riqueza de detalhes, esse processo parece resolver a arbitrariedade de uma mídia sobre a outra. Essas estratégias geram uma reflexão criativo-performática para uma construção coletiva horizontal. Ambos, autores e atores, músico e dançarino, conversam em um mesmo plano. Nem a música e tampouco a dança assumem o papel dominante nesse processo. Com tantas técnicas de diálogo empregadas, cria-se um ambiente colaborativo de mesmo nível, sem que haja a supremacia de uma forma sobre a outra. Ambas as mídias interagem em parceria.

Todavia, a segunda parte do problema permanece: a tradução ou eco intermediário. O próprio Helweg fala sobre esse eco com o nome de ressonância no seu magnífico compêndio técnico. A tradução intermediária ocorre quando uma mídia estipula os parâmetros composicionais das demais, e esse é o segundo aspecto do problema abordado nessa pesquisa. Por exemplo: ocorre quando se cria a música para servir como base criativa para a dança ou o drama teatral para a base do texto musical, e assim por diante. Nota-se isso no processo de Helweg pelo fato de o diálogo intermediário ser construído com grande força no produto final de cada mídia, um produto material (físico).

O som dialoga com o movimento e, assim, ambos fazem uma ressonância mútua. A questão é que esse diálogo acontece a partir da matéria, quando a hipótese de pesquisa reflete a necessidade de extinção desse eco para uma plena fusão, ensejando um diálogo a partir de um plano não material. Apesar de não haver uma hierarquia, o eco acaba estabelecendo uma reincidência de informações repetidas por uma tradução sensorial. Pela tradução intermediária, ainda se constrói uma pequena colagem, mesmo que não hierárquica, das partes envolvidas. A fusão demanda a dissolução das partes para o benefício do todo, conforme apontado por Wagner no primeiro capítulo desta dissertação.

Mesmo com a horizontalidade, em que a música não dita sozinha as regras do jogo criativo-performativo, no processo criativo desenvolvido por Kim Helweg na Dinamarca, a composição ainda conta com a criação iniciada no mundo da matéria. A questão não é tão simplesmente fundamentada na matéria, existe o debate conceitual e criativo, mas, ao final, o processo acontece pela simultaneidade *performativa*. Ainda que estejam no mesmo nível, a música e a dança, no processo de Helweg, precisam acontecer no mundo material, o que gera o segundo efeito do problema, conforme supracitado. Ainda é preciso ver ou ouvir para se desenvolver a criação e, aí, haver a integração das mídias da dança e da música. A integração nesse processo é incrível, mas ainda realiza o que se almeja evitar nesta pesquisa: a ressignificação ou ressonância de um estímulo de um determinado meio perceptivo em outro meio perceptivo. Como a Professora Hilda Brown formulou, a *Gesamtkunstwerk* nasce de um tema universal. O tema universal deve ser a base para a construção de uma *Gesamtkunstwerk* e pode ser entendido por outro termo muito comum aos projetos criativos: o conceito. Por esta razão, a partir do estudo do processo de Helweg, constrói-se, nesta pesquisa, outro processo criativo, que será colocado a teste em dois experimentos e que busca manter a horizontalidade e retirar a ressonância intermediária.

Deseja-se evitar que a obra seja uma tradução da música em dança, ou da pintura em teatro, e assim por diante. A razão para se evitar esse processo é a investigação feita por Hilda Brown de que a *Gesamtkunstwerk* deve ser composta a partir de um tema universal. Quando se fala em tema universal, não se apela ao senso comum de um assunto tocante a todos os seres humanos, mas de um conceito abrangente que pode ser trabalhado em todas as formas de Arte representadas pelos autores no processo criativo polimático coletivo.

No processo criativo desenvolvido nessa pesquisa, polímatas ou especialistas se mobilizam para materializar a *Gesamtkunst* em suas *Werks* e depois colocá-las em um único plano para a sincronia de performance. Ao invés de uma composição realizada por meio de uma mídia guia previamente composta em um *médium*, o processo da criação polimática coletiva pretende que a criação não seja realizada por maneira de colagem ou por tradução intermediática. Durante a análise do problema e da revisão conceitual do processo, foi proposta uma nova ideia, que pode criar mais uma tecnologia a serviço desse processo de criação polimática coletiva.

A hipótese desta pesquisa parte do pressuposto de que a *Gesamtkunstwerk* nasce de um tema universal para, então, se materializar nas formas da Arte disponíveis e, assim, sua fusão se dá em sua forma pré-material, no estado conceitual da criação. Ainda assim, na materialização, a hipótese propõe que as formas não sejam apresentadas entre os artistas criadores, para evitar o fenômeno da tradução intermediática. Contudo, os artistas seguem em debate criativo, evitando apenas a descrição daquilo que estão materializando. A hipótese parte da análise de que a sincronia desenvolvida por Helweg deve ser aplicada apenas quando as matérias já estão criadas, para assim haver uma concretização que parte inteiramente do tema conceitual, como proposto por Brown.

Para tal, a inovação desenvolvida propõe um processo criativo com algumas técnicas essenciais que propiciem liberdade para a escolha de procedimentos sem amarras intermediáticas. O objetivo é uma criação sem hierarquia e sem tradução entre as formas da Arte aplicadas. Pelo estudo dos obstáculos comuns para a concretização desse propósito, surge a ideia de um processo criativo desenvolvido em três procedimentos interdependentes que constituem, assim, as técnicas essenciais para a criação de uma obra de arte com total fusão entre suas formas.

## 2.3 UM NOVO PROCESSO CRIATIVO POLIMÁTICO COLETIVO

No processo criativo desenvolvido nesta pesquisa, para testar a proposição de Brown, polímatas ou especialistas se mobilizam na materialização da *Gesamtkunst* (Arte Total) em sua *Werk* (Obra), com base em um amplo desenvolvimento conceitual e assegurando que todos irão formalizar o processo em suas áreas de expressão artística, a partir do mesmo ponto.

Ao invés de uma composição realizada por meio de uma guia previamente composta em um *médium*, um *leitmotiv*, o processo da criação *polimática* coletiva pretende que os processos não sejam realizados por meio de colagem ou modelagem. Discute-se a Arte a ser tratada, e não as formas de materialização. A partir daí, cada artista materializa a *Gesamtkunst* de maneira independente em sua própria mídia.

Depois disso, todos os agentes *performam* suas matérias em sincronia e permitem que elas fluam em conjunto. Este processo permite-nos criar caminhos não apenas para a criação de uma *Gesamtkunstwerk*, mas também trazer uma reflexão sobre a formação do *GESAMTKÜNSTLER*, O ARTISTA UNIVERSAL, embora não seja o objetivo desta pesquisa.

Cada *Gesamtkünstler* envolvido se conectará com os demais colaboradores por meio do debate artístico e, quando a Arte estiver concebida, cada um destes se utilizará dos seus meios de expressão para materializar o que foi concebido no mundo imaterial.

Ao final, testa-se a fusão das matérias geradas na exposição da matéria criada. Portanto, a hipótese consiste na criação de três procedimentos técnicos desenvolvidos de forma ordinária, sem possibilidade de alteração na ordem processual, com base no conceito de Brown e na metodologia de Helweg.

Com base no processo de Helweg, toma-se, no último processo desta proposta, a performance com sincronia horizontal, em que as obras se apresentam no mesmo nível, com a ressalva de que já foram materializadas antes de serem expostas mutuamente.

Toma-se o conceito de Brown para o primeiro procedimento técnico, no qual o desenvolvimento do conceito dá-se de forma horizontal entre os autores da obra, conforme exposto exhaustivamente no primeiro capítulo.

Apenas no segundo procedimento técnico parte-se de uma ideia própria desta pesquisa, quando as matérias são geradas sem serem apresentadas entre os autores. Neste

procedimento, evita-se o provável motivo da tradução intermediática não remediada por Helweg em seu processo criativo.

Apesar do primeiro procedimento se basear em Brown e o terceiro em Helweg, a construção e o alinhamento deles em conjunção com o segundo procedimento partem da hipótese de pesquisa em que o problema da hierarquia e da tradução intermediática pode ser resolvido com o desenvolvimento do conceito de forma horizontal, evitando uma relação hierárquica entre os autores. A não apresentação das matérias na criação impede que a criação baseie-se em guias materiais. Essa técnica pode evitar o eco intermediático. Assim o teste de sincronia realizado após cada autor ter formalizado a Arte em sua forma acontece de maneira independente dos demais.

O processo deve ser fechado principalmente em sua ordem cronológica, pois foi pensado assim, partindo-se da teoria para a *práxis*. No primeiro capítulo, discute-se sobre os dois caminhos que interpretam a *Gesamtkunstwerk* de maneiras antagônicas. O primeiro, de Elliot Carter, entende a questão como uma soma, sendo que cada parte deve ser entendida como uma arte diferente, ou seja, a música é uma expressão que é particular, separada e distinta da pintura, embora Carter assuma uma correlação entre as ditas artes performáticas e as outras “estáticas”. Entende-se que, para fazer a união das partes, a Arte precisa ser entendida como uma. Ver cada forma como uma arte diferente e distinta e tentar colá-las para a intenção de unidade é um caminho que vem sendo tentado por muitos artistas. Hilda Brown faz uma crítica a esse caminho e afirma que a *Gesamtkunstwerk* não é alcançada pela amalgamação das suas formas. Pela experiência de vários processos integrativos, como as Óperas de Wagner, percebe-se, pelas análises de Brown e de Berghauss, que Richard Wagner foi efetivo na união da partitura com o *libretto*, desenvolvendo temas sonoros totalmente integrados na fala e no canto. Todavia, na montagem, na tentativa de colar o cenário e a performance teatral à música, sentem-se nitidamente lacunas e borrões que não permitem a visão de algo integralmente unido.

É neste ponto que Brown apresenta que a *Gesamtkunstwerk* deve ser desenvolvida a partir de um tema universal. Com isso, entende-se, nesta pesquisa, que, ao invés de uma colagem das partes, as formas devem nascer de um conceito já discutido, de maneira horizontal, entre os autores. Ao mesmo tempo, entende-se que as formas não devem sujeitar seu processo criativo a uma ressonância daquilo que se realiza nas outras formas. Assim sendo, temos a hipótese de que, após a criação horizontal de um conceito universal, ou seja,

trabalhado por todos os autores, tem-se a possibilidade de uma criação unificada, ainda que não visualizada entre os artistas que agem na criação da obra unificada. Espera-se, ao final desse processo, que o material seja facilmente sincronizado, com pouca necessidade de ajustes após a apresentação das matérias geradas.

Descreve-se abaixo o detalhamento de cada procedimento que será aplicado nos experimentos de teste.

- **Primeiro Procedimento Técnico** - *A concepção da Arte Total (Gesamtkunst):*

Cria-se, aqui, a Arte no seu estado imaterial. Neste procedimento técnico, os artistas que vão compor a obra no seu estado virtual e abstrato se reúnem para o desenvolvimento da Arte em seu estado total, pleno e imaterial. Podem propor, por exemplo, criar uma linha de enredo ou simplesmente meditar sobre o efeito desejado antes mesmo de se estruturar um tema ou uma dramaturgia. Nessa primeira fase do processo, podem ser aplicados quaisquer métodos, desde que não seja revelado o processo de materialização de cada artista. O foco é gerar o debate e a construção da Arte em seu estado virtual.

Contudo, existe a preocupação de unidade na formulação do tema conceitual da Arte a ser criada. Não se trata de conceber apenas um tema emblemático, como, por exemplo, falar sobre o amor. Trata-se de uma concepção profunda daquilo que se deseja expressar. Os artistas autores precisam mergulhar no desenvolvimento da ideia e entender o que realmente desejam comunicar. O procedimento pode ser estipulado por um tema proposto previamente, especialmente quando se trata da concretização de produto atribuído em verbas específicas de editais. Nesse contexto, é bem possível que os artistas devam desenvolver um tema previamente atribuído ao processo. Todavia, o conceito da Arte a ser materializada nas formas disponíveis deve possuir uma reflexão para além da superfície. Na fusão plena de um material, o primeiro passo é o derretimento da matéria-prima para o despejo de sua fusão nas formas previamente moldadas. Na colagem, tomariam-se partes já formadas e, com uma cola, tentaria-se a formação de uma unidade. É um processo frágil no intuito de se formar algo pleno, como já visto no primeiro capítulo, na escolha da fundamentação teórica para esta pesquisa.

Portanto, o debate de ideias imateriais é o procedimento que visa à compreensão do material conceitual inerente aos participantes. Todos devem se colocar na construção do tema. Assim, a Arte será fruto da fusão dos seus criadores. É um caminho que parece mais seguro na intenção da plena fusão das ideias. Não apenas é necessário o espaço democrático para o

debate das ideias e a formação do conceito, como também o respeito mútuo entre os agentes criativos da obra. Este primeiro procedimento pode tomar um grande tempo se não for devidamente delimitado. O desafio é demarcar o prazo do debate sem que se crie a figura de um líder.

A produção executiva pode auxiliar na delimitação dos prazos de cada procedimento, desde que a equipe responsável pela produção não esteja envolvida na criação artística. Outra possibilidade é de uma delimitação realizada logo no primeiro encontro, em votação equânime da própria equipe de criação, conforme o prazo de entrega da obra. O prazo do debate é importante, pois o limite temporal é possivelmente o único possível quando se trata da criatividade artística. A data de entrega é uma variável que articula o começo e o fim de uma obra. Artistas como Mahler mergulhariam em suas obras por toda a vida, fazendo revisões sem fim, se possível. A primeira sinfonia, por exemplo, passou por tantas revisões de 1893 a 1896 que a editora teve que interromper o processo para impedir uma total alteração da obra.

Desta forma, o cronograma de produção é um aliado do processo criativo quando compreendido como um limite benéfico ao processo, ainda que a obra seja revisada anos mais tarde. Outro limite é o recurso técnico e financeiro para a execução da obra. Contudo, nesse primeiro procedimento, o único limite a ser considerado é o tempo. No segundo procedimento é que trataremos do manuseio dos recursos técnicos e financeiros em benefício da liberdade criativa dos autores.

Uma vez que o prazo do debate seja estabelecido, é necessário observar se um artista começa a assumir a predominância de fala. Pode haver a necessidade de uma fala mais extensa para se clarear a ideia que está sendo lançada por determinado autor. Entretanto, a fala excessiva de uma pessoa no processo pode conduzir ao domínio desta sobre os demais. Na criação da obra, existem hierarquias naturais que não podem ser quebradas. Elas se dão principalmente nas responsabilidades de cada participante. A equipe jurídica não pode trabalhar com interferências técnicas de um artista não conhecedor do Direito, a equipe contábil da mesma forma. Cada parte responde por aquilo que desenvolver. Mesmo assim, é importante que dentro da equipe de criação exista horizontalidade plena quando se almeja uma *Gesamtkunstwerk*. Em outras propostas criativas, talvez seja melhor uma hierarquia mais forte entre os autores, para se estabelecer maior notoriedade para determinada forma.

Contudo, aqui, neste processo criativo, a equipe de artistas que desenvolve a obra deve trabalhar no mesmo nível hierárquico.

Não existem limites para o campo das ideias. É uma área imaterial, plenamente virtual e, no papel, cabem quantos sonhos possíveis. O importante nesse processo é que a ideia final seja clara a todos os autores e que o conceito tenha sido concebido em total horizontalidade.

Para garantia de clareza, o debate deve empreender uma extensa exploração do tema, não se fixando apenas na primeira proposta. Conforme for o tempo disponível, é interessante dividir um terço do tempo total para esta etapa, pois esse é o momento de construir a base de toda a obra.

Se houver um tema já apresentado por alguma demanda previamente estabelecida, o grupo de autores deve debater aspectos que julgarem importantes, de acordo com a experiência de cada um. Nesse procedimento, o ideal é que a construção do tema conceitual não se desenvolva de forma rasa, com reduções em apenas uma ou duas palavras. Por exemplo: caso o tema seja Shakespeare, não é interessante que o grupo se mantenha em um conceito cujo esboço diga apenas referências a obras como “As You Like It”, “Romeo and Juliet” ou “Titus Andronicus”, fixando palavras muito amplas como comédia e tragédia. Talvez seja melhor mergulhar no que cada autor pode contribuir no olhar sobre Shakespeare, ainda que se tome uma obra como referencial de perfil. Pensar, nesse caso, nos diversos referenciais biográficos e desenrolar um resumo conceitual mais profundo, tentando olhar o tema prévio por caminhos ainda não explorados.

Quando o grupo de autores não tiver um tema já fixado, é possível que a liberdade de escolha possa trazer uma divagação excessiva e improdutiva. Por esta razão, é fundamental que todo o grupo esteja ciente dos prazos e que as reuniões de concepção conceitual sejam objetivadas na criação da *Gesamtkunst*, sem assuntos que distanciem o foco do propósito criativo.

Esta é uma etapa que exige grande equilíbrio entre a liberdade criativa e o cumprimento dos prazos fixados. É fato que, no universo dos *gesamtkünstlers* – artistas universais –, a capacidade criativa seja praticamente ilimitada e o fato da criação ocorrer em grupo pode gerar um terreno ainda mais fértil para a geração de ideias.

Existe também a possibilidade do campo criativo gerado pela integração do grupo ser estéril, conforme for a dinâmica de interação entre os autores. Nesse caso, é preciso remediar a questão, checando as razões práticas da desintegração dos autores. É fundamental, nesse

primeiro procedimento técnico, que todos se sintam livres para contribuir e que não haja, dentro do grupo de autores, um cerceamento criativo promovido por qualquer razão. Em último caso, pode-se pensar na substituição de um ou de mais autores que porventura estejam minando a integração criativa do grupo. Contudo, é uma medida extrema que pode ser inviável por conta de prazos e de contratos. O ideal é a formação de um grupo criativo polimático com plena disposição de interação.

- **Segundo Procedimento Técnico** - *A materialização da Gesamtkunst:*

Cada artista materializa a Arte Total concebida na criação coletiva na sua forma de domínio ou dentro da mídia pela qual ficou responsável, caso tenha um domínio polimático amplo. Por exemplo: o artista músico compõe a partir da Arte Total criada em conjunto com a sua forma sonora, já o artista escultor materializa a *Gesamtkunst* na sua forma visual. Cada artista compõe obras a partir do tema conceitual que aqui é, necessariamente, o estado imaterial da Arte Total. Todos devem fazer isso sem apresentar sua obra aos demais, escolhendo livremente seus métodos e suas tecnologias.

A limitação criativa se dará nos recursos disponíveis. O tempo também é um fator importante nesse processo, mas a fronteira criativa nesse segundo procedimento se estabelece mais propriamente no material que será possível ao artista na sua criação. Não apenas o recurso financeiro, mas também o espaço e a técnica de cada artista delimitarão a materialização da *Gesamtkunst*. Este segundo procedimento é o ponto de inovação desta pesquisa, é nesta técnica que reside a tentativa de correção de tradução intermediática que impede uma real fusão das formas para a geração de uma *Gesamtkunstwerk*. No procedimento anterior, elaborou-se uma técnica para um melhor desenvolvimento da força motriz da Obra de Arte Total identificada por Hilda Meldrum Brown. Aqui, nesta segunda etapa técnica, temos o impedimento de contágio de referência material que pode dificultar uma ressonância entre as formas.

Naturalmente, o desejo é que as formas estejam totalmente integradas, mas, como já foi exaustivamente exposto, o objetivo é evitar a colagem. A fusão se dará hipoteticamente pela materialização a partir do conceito e sem demonstrações indutivas no mundo material. Os *gesamtkünstlers* envolvidos no processo materializam a *Gesamtkunst* de maneira plenamente livre, sem qualquer referência entre as formas de seus respectivos colegas. Outro fator a se considerar para um real equilíbrio dentro da materialização das formas é a divisão dos recursos. Este ponto é delicado e pode causar desequilíbrio se não for debatido

adequadamente no contexto do orçamento geral. As falas no procedimento primeiro devem ser equânimes. Contudo, nem sempre será possível dividir o orçamento para a materialização de forma igual. Também será provável que, em projetos maiores, a materialização seja em forma de maquete e não no produto final, e isso pode gerar uma demanda de ajustes. Por conta desse fator, cria-se, nessa pesquisa, o terceiro procedimento, que servirá justamente para uma adequação em situações atípicas. O principal ponto do segundo procedimento é o desenvolvimento de um caminho livre para a materialização, no qual o limite do orçamento deve ser estabelecido pela necessidade de cada autor. A equipe de produção executiva deve ser acionada neste ponto para intermediar essa divisão de recursos. Nos dois experimentos realizados nesta pesquisa, procurou-se estabelecer uma divisão equânime, mas com atendimento de necessidades específicas. No próximo capítulo será exposta a aplicação destes três procedimentos e então será verificada a forma de divisão de recursos. O debate conceitual pode prosseguir dentro desse segundo procedimento. Entretanto, não se pode rever tudo o que foi discutido e nem é produtivo alterar a *Gesamtunst* já criada. Alguns ajustes podem ser debatidos dentro do conceito. O ponto nefrálgico é o segredo pleno dos produtos enquanto estão sendo materializados. Naturalmente, também é necessário manter em segredo qualquer opinião material em possíveis revisões do tema conceitual.

O prazo temporal desse processo deve ser pensado no fator da performance final da *Gesamtkunstwerk*. Se, após a criação, o produto exigir ensaios para a apresentação da obra, é necessário que os *gesamtkünstlers* que imaginarem ensaios considerem o período necessário de treinos para a estreia. É outro ponto delicado, pois os artistas que estiverem materializando formas que exijam ensaios não podem externar o que estão fazendo. Para sanar este problema, o projeto, desde o seu início, deve prever um tempo de ajuste, sem nomeá-lo necessariamente de forma específica. Contudo, se o processo consiste em forma já estipulada, não haverá prejuízo de que uma ou duas mais formas já sejam esperadas como performances que exijam muito ensaio. O ideal é que este segundo procedimento também tome o prazo de um terço do tempo criativo. No total, o primeiro e o segundo procedimentos ocuparão a maior porção do tempo criativo, numa medida total de dois terços. O terceiro procedimento, conforme será exposto a seguir, não precisará de um tempo tão grande que tome o terço de tempo restante.

O último procedimento tem um caráter mais próprio, de sincronia e de teste do que já foi criado. É o momento em que as formas poderão interagir e são percebidas em fusão ou em desintegração. Poderão ocorrer ajustes nesta última etapa, mas já não se poderá discutir o

conceito, evitando que haja uma ressonância adesiva após tanto esforço em evitá-la. O debate conceitual que ainda pode ocorrer neste segundo procedimento deve ser curto e objetivo. Evitam-se encontros presenciais para que o primeiro procedimento não acabe se estendendo dentro do segundo. Ao mesmo tempo, ao permitir pequenos ajustes, concede-se espaço para o amadurecimento do tema, impedindo um engessamento desnecessário. Pode-se exigir um relatório para checagem do status de trabalho de cada *gesamtkünstler*.

- **Terceiro Procedimento Técnico – *Experimentando a Werk*:**

Os artistas apresentam, após serem concluídas, as obras materializadas para a experiência de performance. O grupo de *gesamtkünstlers* começa a considerar os pontos fundamentais para que a logística final de apresentação permita a de performance da *werk*.

É neste procedimento que se apresentará, pela primeira vez, a *Gesamtkunstwerk* criada. Assim que todos observarem as materializações de cada *gesamtkünstler*, deve-se ponderar se a força integradora identificada por Thrandorff se faz presente de forma notória entre as matérias geradas. É essa força teleológica que se apresenta em todo o campo da arte e que cunhou o termo *Gesamtkunstwerk*, que mais tarde foi estudado por Richard Wagner, conforme descrito no primeiro capítulo.

O resultado esperado ao final dos três procedimentos é que as matérias geradas de maneira individual e independente se manifestem como um TODO, numa integração natural entre as formas. Os três procedimentos técnicos formam um processo criativo polimático coletivo que resultará sempre em uma criação de plena fusão entre as formas, ou seja, uma Obra de Arte Total, uma experiência real de uma *Gesamtkunstwerk*.

Espera-se que alguns ajustes sejam necessários para se adequar o material produzido ao espaço adequado à apresentação da *Gesamtkunstwerk* desenvolvida pelo grupo criativo. Contudo, esses ajustes não devem indicar uma colagem com adaptações que acabem realizando uma ressonância intermediática. Desde a primeira apresentação das matérias geradas pelos *gesamtkünstlers*, é aguardada uma identificação de plena fusão entre as formas. Os acertos devem constituir apenas uma estratégia logística para as indicações necessárias à equipe de produção executiva.

A experiência deste terceiro procedimento constitui uma sincronia das matérias geradas, é o momento de análise da estrutura final da Obra de Arte Total. Para tal, nestes procedimentos são necessários alguns cuidados, e o primeiro é o impedimento de se retomar o

debate conceitual. Caso esse debate seja fundamental, é uma indicação de que o primeiro procedimento não foi realizado de forma adequada.

Entretanto, alguns ajustes podem ser feitos nas matérias, em consideração à estrutura final fornecida para apresentação da *Gesamtkunstwerk* ao público. É razoável a reconstrução de dimensões de estruturas ou de duração de cenas conforme for a constituição do grupo criativo por parte dos *gesamtkünstlers* participantes. Por exemplo, para um grupo criativo composto por músico, ator e escultor, podem ser feitos ajustes na quantidade de peças musicais, cortes em diálogos que o grupo julgar desnecessários e alterações no projeto cenográfico com mudanças na estrutura a ser construída. A grande diferença desse processo para os tradicionais procedimentos de montagem é que, ao invés de um polímata elaborar todos os processos, há a contribuição de vários artistas, sem que a obra se torne o que chamamos de “colcha de retalhos”, um mosaico de obras aglutinadas na tentativa de formar uma só obra.

Deve-se considerar, no terceiro procedimento técnico, um olhar sincero sobre a sincronia entre as formas geradas e sua real ligação com o tema conceitual. É possível que a não interação das formas seja uma resultante de uma reflexão superficial por parte de algum artista criador em relação à *Gesamtkunst* (tema conceitual) elaborada no primeiro procedimento. Caso isso aconteça, é provável que remendos resultem em uma colagem e o objetivo de fusão se perca totalmente. Retornar o processo depois da experimentação das matérias trará uma plena exposição da criação material de cada *gesamtkünstler* e propiciará uma tradução intermediária, ainda que haja horizontalidade na sincronia das formas.

Neste último procedimento técnico, é fundamental a participação da equipe de produção executiva para avaliar o processo como um todo, em um olhar não contagiado pelo processo criativo. Com isso, temos o apoio de pessoas não envolvidas no tema, as quais podem identificar lacunas no processo. Anseia-se que não haja lacunas na fusão das formas, mas é esperada uma demanda de ajustes para a adequação estrutural.

Para evitar-se uma grande demanda de ajustes, os *gesamtkünstlers* devem ter em mente a realidade dos recursos estruturais e financeiros, como postulado no segundo procedimento técnico. Durante a materialização, esses limites devem ser considerados como intransponíveis, por restrições de ordem prática. Ao mesmo tempo, não deve haver uma preocupação com as materializações que estão sendo realizadas pelos parceiros criativos.

Seguindo-se os cuidados indicados no segundo procedimento técnico, temos uma boa perspectiva para o terceiro procedimento.

Esta é a razão para a impossibilidade de alteração da ordem dos procedimentos, pois eles se complementam e se apoiam em termos criativos. Na consideração dos ajustes necessários, os artistas criadores não podem desenvolver uma hierarquia castrativa, impondo apenas cortes aos colegas, sem considerar a necessidade do todo. A reflexão horizontal assume uma nova roupagem. Agora não se discute a ideia, mas a matéria. Em suma, o terceiro procedimento é a reflexão estrutural sobre a matéria gerada pela ideia imaterial criada.

Resume-se, agora, o esquema geral do processo criativo polimático coletivo elaborado para esta pesquisa, na busca pela plena fusão das formas da Arte:

#### GESAMTKUNSTWERK

TEMA → MATÉRIA → OBRA

1º Procedimento → 2º Procedimento = *Gesamtkunstwerk*

3º Procedimento = Performance

Com o processo criativo analisado e montado, parte-se para o teste dessa hipótese. Deseja-se a certeza de que a interação dos artistas para a construção do tema e a não interação durante a materialização da ideia possam conceber uma obra de arte que esteja em total fusão entre as formas da Arte, ou seja, a *Gesamtkunstwerk*.

Nesse intuito, foram selecionados três artistas para o experimento piloto, no intuito de checar a eficiente aplicação dos procedimentos. Havia um tema preestabelecido para o desenvolvimento do tema conceitual e uma relação harmoniosa entre os artistas do grupo criativo.

Neste primeiro experimento, objetiva-se primeiro entender a melhor maneira de aplicar os procedimentos técnicos desenvolvidos para, então, construir uma nova obra com tema livre no experimento final desta pesquisa.

Testaremos, portanto, esse novo processo criativo para averiguar qual será a contribuição deste caminho para a composição de uma *Gesamtkunstwerk* em uma invenção coletiva. O tempo é limitado e os recursos não são fartos, o que é adequado para uma amostra do processo, que poderá ser testado em ampla escala.

Cada artista domina uma área distinta da Arte e está interessado em cumprir os procedimentos sem adulterações durante o desenrolar do processo. Os fatores a serem

considerados para a seleção dos artistas eram: capacidade técnica, proximidade de trânsito para o local dos encontros e desapego a processos anteriores. A renúncia aos processos anteriores trata do desejo de experimentar algo novo, sem a necessidade de impor procedimentos técnicos utilizados em experiências criativas coletivas prévias.

É plenamente necessário que os artistas estejam abertos a seguir de forma estrita o que é indicado em cada procedimento técnico, tendo consciência de que a pesquisa busca o desenvolvimento de um novo processo criativo para produções em caráter polimático coletivo.

Segue-se, agora, para a coleta de dados realizada durante a criação das duas Gesamtkunstwerks geradas nos experimentos piloto e final.

## CAPÍTULO 3 – TESTANDO O PROCESSO CRIATIVO

“A grande *Gesamtkunstwerk* tem que abranger todos os gêneros da arte, a fim de conscienciosamente consumir e destruir cada um desses gêneros **como um meio para alcançar o propósito total de todos**, a saber, **a representação direta e incondicionada da natureza humana acabada** – esta grande *Gesamtkunstwerk* [isto é, nosso espírito] não é como a ação voluntária possível do indivíduo, mas como o trabalho comum necessário dos homens do futuro.” (WAGNER, 1850)

### 3.1 – DADOS DO EXPERIMENTO-PILOTO

Os artistas são agentes necessários ao aperfeiçoamento de nossa espécie, pois são seres que realizam o irrealizável, imaginam o inimaginável, concretizam as substâncias tidas como abstratas, expressam os significados inexplicáveis e repensam a própria compreensão de realidade. O artista do futuro idealizado por Richard Wagner é um **GESAMTKÜNSTLER**, um artista universal, um ser “polimático” que interage com a Arte em sua multiformidade. Testa-se agora o processo criativo desenvolvido e descrito no segundo capítulo desta dissertação de pesquisa de mestrado. Para tal, foram realizados dois experimentos: piloto e final.

No primeiro experimento, realizado como piloto deste processo, foi estruturada a criação coletiva de uma *Gesamtkunstwerk*, com a composição de três artistas hábeis em três formas distintas. Na forma musical, ficou o autor da pesquisa, Airan D’Sousa; na forma teatral, o ator Igor Passos; na forma do desenho, a desenhista Monike Cardoso.

Para o primeiro procedimento técnico, foram realizados seis encontros de uma hora de duração cada um. O tema já havia sido selecionado previamente: a expressão da Arte dos Ciclos representada na filosofia de Heráclito. Os artistas escolheram a organização dos símbolos necessários à formalização da Arte dos Ciclos como roteiro para os debates.

O roteiro foi composto por três fragmentos de Heráclito que explicitam a habilidade de transformação que a natureza tem e como essa Arte se expressa em Ciclos:

“As (coisas) frias esquentam, quente esfria, úmido seca, seco umedece. Para almas é morte tornar-se água, e para água é morte tornar-se terra, e de terra nasce água, e de água alma. Imortais mortais, mortais imortais, vivendo a morte daqueles, morrendo a vida daqueles.” (Heráclito, fragmentos 126;36;62, apud DE SOUZA, José, 1996)

O primeiro passo adotado pelo artista-músico foi a síntese das sensações retratadas por Heráclito, a saber, os tópicos opostos de cada fragmento. Centralizou-se a arte-total no tema

de trabalhar os opostos no mesmo ciclo com a relação entre aquilo que parece ser o fim e o elemento que se pressupõe como o início.

O principal desafio processual na criação da *Gesamtkunstwerk* deste experimento-piloto foi a preexistência de um conceito. Apesar de todo o cuidado, o experimento-piloto sinalizou uma dificuldade de horizontalidade no primeiro procedimento técnico, o que acabou em evidência nos resultados analisados. Muitas ideias acabaram sendo impostas pelo artista-músico aos demais participantes do grupo criativo. Cada ciclo precisava representar claramente a sua constituição própria na relação daquilo que é tido como oposto: frio x quente, seco x úmido, mortal x imortal. Contudo, essa necessidade foi imposta por Airan D'Sousa na realização do teste do processo criativo. Ainda assim, o primeiro experimento foi estipulado como espaço para os primeiros testes, com vistas à correção de falhas que viessem a afetar o experimento final. De toda forma, tal falha foi providencial para o fechamento do processo criativo desejado no planejamento hipotético. Apesar da não horizontalidade na definição interpretativa do tema, todos entenderam unanimemente o conceito gerado.

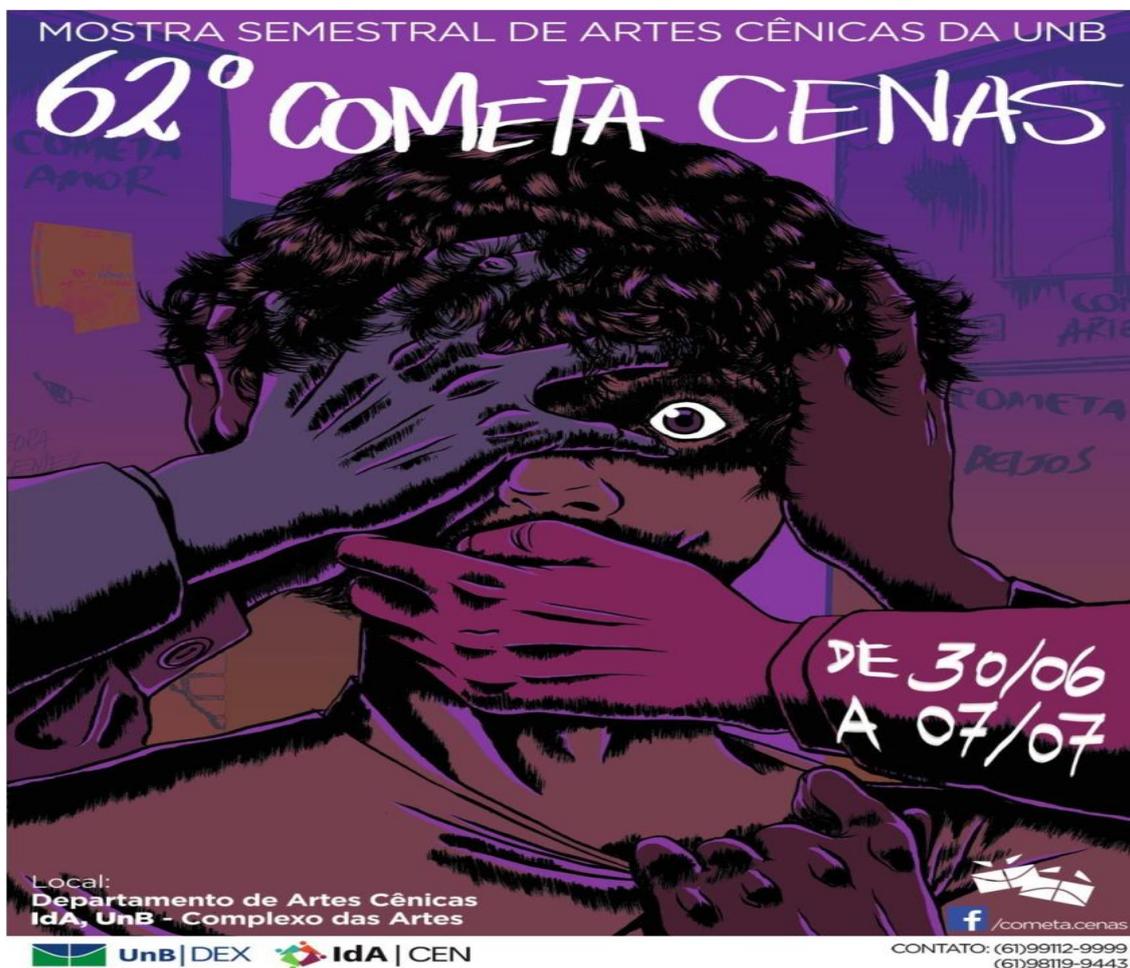
Todos os artistas criadores estavam acostumados ao processo de criação referenciado em uma obra concreta, quando a música guia o desenho, ou o filme a música, ou a cena torna-se o vetor da composição sonora. Como o tema já foi imposto aos demais artistas, o autor da pesquisa teve o cuidado de não expor conclusões próprias sobre os fragmentos e tampouco colocar obras já formalizadas à medida que se debatia a *Gesamtkunst*.

No segundo procedimento, foi estabelecido um prazo de trinta dias para que cada artista formalizasse sua obra. A única informação solicitada e repassada foi o quantitativo de recursos financeiros para que as amostras das obras fossem geradas por cada um. Nesta etapa, o processo criativo seguiu restritamente o que foi estabelecido para o segundo procedimento técnico. Não houve qualquer troca de informações a respeito das formas em elaboração pelos artistas, o que possibilitou a liberdade criativa desejada nesta etapa, sem a possibilidade de tradução intermediária. “Quando me foi feita a proposta, de imediato uma questão emergiu: como pensar em uma direção cênica de um todo sem saber ao certo como serão compostas as demais partes?” (PASSOS, Igor, 2017 – relatório anexo).

Este era o incômodo desejado dentro do procedimento de materialização, para provocar uma maior conexão com a arte imaterial antes de conjugá-la com suas formas físicas. Fugíamos da tradução intermediária, que pode limitar a criação dos agentes ao material elaborado por outro.

No terceiro procedimento, foram realizados três encontros para a sincronia e a decisão de performance. Ficou estabelecido que o formato da apresentação da obra seria um restaurante multissensorial. Esta foi a segunda falha no processo criativo, pois a forma deveria ser estipulada depois da apresentação das matérias. A falha no terceiro procedimento foi identificada após a análise dos dados do experimento-piloto.

A performance foi realizada no Cometa Cenas do primeiro semestre de 2017, mostra apresentada no Departamento de Artes Cênicas da UnB, conforme o excerto da imagem abaixo:



revela e subverte a percepção dos padrões do corpo e do espaço e também estimular os participantes da caminhada a comporem com os espaços.

(Saída a partir da entrada do departamento)

Concepção: Raoni Carricondo

Performers: Luis Guilherme Carricondo e Raoni Carricondo

Início: 18 horas

#### **O complemento Lunar**

*Performance e exposição de fotografias*

#### **OtoposOpostos – Restaurante Multissensorial**

Resumo: O processo consiste em uma experiência multissensorial e intradisciplinar unido-se o som, o olfato, o paladar e o tato por meio de suas manifestações de arte: a música e a culinária. Pretende-se trazer sensações contrastantes de sons quentes com sabores frios, texturas macias com sons ásperos, sabores fortes com sons suaves, concebidos integralmente como uma *Gesamtkunstwerk*

Figura 3 – Otoposoposto – Cometa Cenas 30/06 a 07/07 de 2017

Foi servido um cardápio com desenhos, ritual teatral e música, compostos por cada colaborador em conformidade com o tema. A música fez um contraste entre orquestração de afeto frio com cordas “flautando” em acordes agudos com *foley* de fogo intenso, som de água com orquestração seca, em que *stacatos* realizavam um mosaico de escalas e todos somados em ciclos com temas que morriam musicalmente, mas permaneciam com *foleys* integrativos. No desenho, colocou-se contraste de imagens com sabores. A salada possuía um aspecto aconchegante, porém com alimentos frios. O prato principal possuía um aspecto seco com pequenos traços, mas um molho de laranja sobre frango com ervas preparado para manter bem a umidade. Por fim, a sobremesa trazia um “Romeo e Julieta” representando um amor finito, com desenho do infinito que se intercalava entre a pasta de goiaba e de queijo. O teatro foi configurado como um ritual em três passos. No primeiro, o público observava os pratos em uma sala com iluminação fria, mas era tratado de maneira calorosa e acolhedora. No segundo passo, as pessoas começavam a se alimentar com os olhos vendados, criando uma escuridão úmida e um tato seco, sem muitas orientações sobre o uso dos utensílios de alimentação (prato, colher, faca e garfo). Por fim, ao finalizar a refeição, foi pedido que as pessoas esperassem até que os utensílios fossem retirados, criando um contraste entre a ação finita do ato de comer com a espera de sensação infinita de estarem sentadas de olhos vendados experimentando a última peça musical.

Ao todo, contou-se com um público de dezenove pessoas, que preencheram um formulário analítico após a participação na experiência. Neste questionário, havia três questões que aferiam sobre a compreensão da *Gesamtkunst* (Arte Total em seu conceito), da *Werk* (formas da Arte utilizadas) e do nível de compreensão da *Gesamtkunstwerk* (mensagem comunicada pelo meio material).

Pelo parâmetro de cada resposta, estabeleceu-se um nível percentual das compreensões de cada item. A base de interpretação deu-se em termos da síntese das respostas, objetivando a expressão de cada participante em suas frases. Cada pergunta tinha como objetivo a exploração da efetividade dos procedimentos técnicos utilizados no processo criativo. A primeira pergunta trata sobre a compreensão do conceito, a segunda sobre as formas aplicadas e a terceira sobre a mensagem comunicada. Colocou-se, para o resumo percentual das respostas, o padrão de análise entre compreendida, parcialmente compreendida e não compreendida.

Este questionário acabou sendo adotado para o segundo experimento, com o intuito de haver paralelismo na análise dos dados e possibilitar a avaliação das alterações aplicadas para o experimento final.

A tabela abaixo apresenta os dados levantados no experimento-piloto. As repostas foram analisadas de forma objetiva no intuito de agrupar cada conteúdo ao objetivo da pergunta apresentada.

QUESTÃO	Compreendida	Parcialmente Compreendida	Não Compreendida
1 - O que você entendeu do conceito?	17 (89,5%)	0 (0%)	2 (10,5%)
2 - Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex.: Dança Escultura, Etc.)	4 (21%)	8 (42,1%)	7 (36,9%)
3 - Qual foi a mensagem comunicada?	1 (5,3%)	0 (0%)	18 (94,7%)
TOTAL	<b>38,6%</b> (22 de 57*)	<b>14%</b> (8 de 57*)	<b>47,4%</b> (27 de 57*)

Tabela 1 – Análise dos formulários distribuídos aos sujeitos do experimento-piloto.

De acordo com os dados coletados, o primeiro procedimento que gerou a *Gesamtkunst* teve 89,5% de efetividade, cumprindo com o seu objetivo de criação do tema (conceito) que conduz a Arte no seu estado imaterial. Entre os resultados ligados ao segundo procedimento, verificou-se que as formas foram percebidas provavelmente diluídas. Dos participantes, 42,1% conseguiram distinguir parcialmente as formas da Arte utilizadas, enquanto que 36,9% não identificaram uma forma predominante. Apenas 21% dos participantes enxergaram as linhas divisórias de cada forma, não tendo sentido as mídias com um TODO. Conclui-se que, no item do segundo procedimento técnico, tivemos uma efetividade parcial com tendência à plena efetividade, pois, na somatória entre distinção parcial e não distinção, temos o total de 79%, o que representa a maioria dos sujeitos participantes. Em relação ao terceiro procedimento técnico, 94,7% dos participantes não conseguiram captar a mensagem informada. A *Gesamtkunstwerk* estabelece a sincronia de performance das *Werk* da *Gesamtkunst* e deveria comunicar a visão *heraclitiana* sobre os ciclos da vida. Este objetivo não se consolidou por falha na horizontalidade no primeiro procedimento. A conclusão é de que foi criado um processo viável que necessitava de ajustes em seu primeiro procedimento,

permitindo melhor fusão na criação da *Gesamtkunst*. Nos relatórios anexos de Igor Passos e Monike Cardoso, existem críticas ao primeiro e ao terceiro procedimentos.

Igor Passos incomodou-se com o resultado da sua parte, tendo se sentido um pouco abandonado ao materializar de forma isolada. Monike Cardoso descreve grande interesse pela liberdade de se materializar sem estar amarrada a uma matéria que a direcionasse. Por certo, faltou aqui um debate mais livre na formação do conceito.

### **3.2 – DADOS DO PROCESSO DO EXPERIMENTO FINAL**

Considerando os resultados do experimento-piloto, ajustes foram realizados no primeiro e no terceiro procedimentos técnicos para permitir maior horizontalidade e fusão na criação da Arte no seu estado conceitual. O segundo procedimento foi mantido como estava. Esta segunda etapa do processo é parte própria desta pesquisa, mas não pode funcionar de forma isolada.

O detalhe principal a ser considerado era a condução do experimento final sem que o autor da pesquisa guiasse a elaboração do conceito de forma arbitrária. Era fundamental entender uma forma de dialogar sem protagonizar a própria fala em relação aos demais. Delimitando-se a participação no primeiro procedimento ao mesmo nível dos demais artistas, o músico em questão poderia permitir que o tema fosse desenvolvido por total fusão das ideias dos autores.

O principal desafio neste ponto é a hierarquia orgânica gerada pelo pesquisador em relação aos demais, afinal todo o processo se realiza por meio de um convite por parte do autor da pesquisa. É um fato que possivelmente não seria desencadeado caso o grupo fosse formado por convite externo realizado por um produtor não artista. Contudo, por questões de praticidade, era mais interessante um convite direto com uma estratégia para a quebra dessa hierarquia desde a primeira reunião.

Para tal, foram desenvolvidas perguntas provocativas que objetivavam dar mais voz aos demais autores. Caberia ao pesquisador apenas a explicação do processo criativo e, então, um estímulo, caso algum participante se mostrasse esmagado pelo peso dos demais. Surgiu a ideia de se trabalhar com um grupo um pouco maior do que o primeiro.

A vontade inicial era de ter mais duas pessoas, mantendo os dois primeiros colaboradores, visto que haveria plena mudança no primeiro e no terceiro procedimentos técnicos.

Infelizmente, Igor Passos não pôde participar, o que deixou o grupo final com três integrantes: Artur Cabral (artista computacional), Monike Cardoso (desenhista) e Tainá Luise (figurinista). Cada artista dominava mídias diferentes de um mesmo campo perceptivo: a visão e o tato. Somado a isso, havia o sentido da audição, trabalhando-se, no final, com três estímulos perceptivos diretos.

Para o primeiro procedimento, ficou estabelecido que o autor iria interferir o mínimo possível, realizando falas que abrissem campo para a colaboração dos demais. Para facilitar esse processo, nenhum tema foi preestabelecido. Não haveria um paralelismo direto para criações conceituais em temas prévios, mas evitaria-se que, no primeiro contato, os autores se sentissem guiados por uma ideia pronta. É possível que, em nova aplicação, a mesma equipe pudesse compor com ideia prévia, sem permitir uma não horizontalidade no trabalho de delimitação do conceito. Ainda que haja um tema fixado, os artistas podem trabalhar nuances não abordadas pelo autor da proposta. Se for impedido o desenvolvimento do tema, é provável que este processo criativo não funcione na intenção de realizar plena fusão entre as formas da Arte, formando uma Obra de Arte Total (*Gesamtkunstwerk*).

Adotou-se a estratégia de frisar, nos dois primeiros encontros, a necessidade de não haver falas com referências materiais. Por exemplo: deveríamos criar uma camada de cores para simbolizar os atributos x e y do nosso conceito. Desta forma, nenhum artista deveria fazer referências materiais ou qualquer fala que remetesse ao seu domínio. O objetivo dessa estratégia é desligar os autores de qualquer necessidade de materialização antes da formação do conceito. Este ponto é importante para evitar que cada um formasse um conceito próprio. Busca-se aqui uma construção em plena fusão de ideias e sem tradução intermediária. Seria improvável que um conceito repleto de conteúdos de referência material não conduzisse os processos de materialização de cada autor.

Sobre o ajuste do terceiro procedimento, era requerido um limite em qualquer alteração conceitual, mas não era salutar uma fixação final das matérias já elaboradas. Pelo experimento-piloto, notou-se a necessidade de se fazer ajustes logísticos e pensar a matéria elaborada em benefício dos recursos disponíveis, conforme disposto no segundo capítulo desta dissertação.

O primeiro experimento falhou em testar outras possibilidades de apresentação. Gastou-se muito tempo para prover experiência para poucos. Era necessária a utilização de

mais utensílios e de mais uma mesa para servir os participantes e, assim, alcançar maior dinamicidade. Isso impediu que Igor Passos agisse em plena liberdade com o roteiro teatral elaborado por ele. A principal razão da falha no terceiro procedimento deu-se pelo pouco tempo disponibilizado para testes das formas ou sincronia das matérias geradas. Por esta razão, no experimento final houve um prazo maior para se testar as matérias e se pensar a fórmula ideal para sua apresentação.

Outro detalhe alterado foi a designação de um gênero específico de obra. No experimento-piloto, foi colocado desde o início que se teria um restaurante multissensorial. Contudo, no experimento final, nada foi preestabelecido, o gênero específico (ópera, instalação, exposição, game) seria decidido após a materialização. É possível que uma equipe já treinada nesse processo possa compor para um gênero específico. Todavia, como haveria apenas mais uma chance para teste da hipótese, era fundamental que as variáveis fossem reduzidas no risco de incompreensão.

Era mais seguro deixar que as matérias se unissem pelo magnetismo de suas ideias a desenvolver um treinamento mais longo para a equipe. Para um treinamento mais longo, seria necessária a elaboração de um terceiro experimento, algo inviável para os recursos do pesquisador. Portanto, pensou-se em uma estratégia de não condução de gênero para se evitar a falha por outra arbitrariedade, de modo a deixar a equipe totalmente livre para conceber a obra do início ao fim.

Sem interferências externas, os artistas podem abordar o que desejarem, poderão materializar da forma como bem entenderem e organizar a apresentação da obra polimática coletiva da forma como escolherem. Coloca-se à prova a teoria de Brown sobre a *Gesamtkunstwerk*, na leitura que trata sobre uma força, um magnetismo natural a todas as formas da Arte. Se estas formas tendem a se fundir, então basta deixar o caminho livre. Esta é a base desse processo criativo: permitir que o grupo crie de forma horizontal, sem interferências externas, nem mesmo dos próprios integrantes. Almeja-se a fusão das formas da Arte pela fusão das ideias dos artistas. Busca-se a não tradução intermediática pela liberdade de materialização, também sem interferências externas.

Ao final, o processo nascerá livre em si mesmo, deixando que os artistas criadores entendam o que será melhor para a sua criação quando suas matérias se conhecerem.

Segue abaixo o diário de pesquisa, com a descrição do que ocorreu em cada procedimento. Tudo o que aconteceu foi anotado em um diário compartilhado por meio do

*google drive docs.*

Todos os artistas tinham acesso integral ao conteúdo e, para tal, foram adotadas cores diferentes para a identificação dos comentários realizados. Os textos que estão na cor preta são as falas de orientação estipuladas pelo pesquisador. A cor vermelha foi utilizada para destacar decisões finais do grupo ou alertar para detalhes a serem observados. As falas aparecem na ordem em que foram colocadas por cada artista.

### **3.2.1 – A APLICAÇÃO DO PROCESSO CRIATIVO**

#### **CORES DE CADA ARTISTA:**

**MONIKE CARDOSO** **ARTUR CABRAL** **TAINÁ** **LUISE AIRAN D'SOUSA**

#### **PRIMEIRO PROCEDIMENTO TÉCNICO:**

A concepção da Arte Total (*Gesamtkunst*). Cria-se aqui a Arte no seu estado imaterial. No processo metodológico, os artistas que vão compor a obra no seu estado virtual e abstrato se reúnem para o desenvolvimento da Arte em seu estado total, pleno e imaterial. Podem propor, por exemplo, criar uma linha de enredo ou simplesmente meditar sobre o efeito desejado, antes mesmo de se estruturar um tema ou uma dramaturgia. Nessa primeira metodologia, podem ser aplicados quaisquer métodos, desde que não seja revelado o processo de materialização de cada artista. O foco é gerar o debate e a construção da Arte em seu estado virtual.

- **1º Encontro – 17/04/2018, das 17h30min às 19h no CENDAD/IdA**

Apresentação do processo e início da construção da *Gesamtkunst*. Lançou-se o primeiro estímulo: que Arte queremos construir?

**MONIKE:** Sinestesia, migração de sentidos.

**ARTUR:** Relação de elementos simples que geram coisas complexas. Arte emergente. Uma arte que se apropria de questões sobre as quais não temos controle e tenta trazer uma ordem para aquilo. Tentamos criar uma coisa organizada, mas não temos controle sobre aquilo.

**TAINÁ:** Arte manufaturada, artesanal. Construção, poder moldar alguma coisa que, principalmente levando para o lado da roupa, pegar um pano e ter várias possibilidades para

fazer daquele tecido vários tipos de roupas. O bordado remete muito à minha vó, ao passado. Carinho, tempo, a vida dela era muito corrida, mas mesmo assim ela tirava um tempo para bordar o pijama de todos os netos. Arte e afetividade (demonstração de carinho, cuidado, amor). Uma forma de dar vida. Costurar me desliga de tudo e ao mesmo tempo me faz concentrar. Me desligo, mas me concentro.

**AIRAN:** Arte simbólica, diferentes sentidos, dependendo do olhar de quem vê.

**Propostas:** Fluidez/Fluxo (liberdade) da Arte incontrolada em seus processos sinestésicos. Casualidade. Criar algo, que já é um fator delimitador, mas que, apesar de delimitado, seja incontrolado. Dissolver padrões. Arte do caos. Livre significação. Tranquilidade.

**GESAMTKUNST: EXPRESSAR SENTIMENTO PELA FLUIDEZ QUE CRIA VIDA (ÂNIMA) E ESSA VIDA (ÂNIMA) TORNA-SE INDEPENDENTE, NASCENDO DO SIMPLES PARA O COMPLEXO.**

• **2º Encontro – 20/04/2018, das 17h30min às 19h no CENDAD/IdA**  
Desenvolvimento da *Gesamtkunst*.

**Propostas:** Sistemas dissipativos. Pega uma coisa e dissipa isso em outra forma. Transdução. Criação de vida (muito abstrata?). Criar vida já não é próprio do artista? Transmutar sentimentos. Não se dissipa totalmente. Outra pessoa vê, mas enxerga outra coisa. Então, assim a dissipação e a transmutação se prolongam. O artista compartilha sua própria vida, uma partícula de si mesmo que se transmuta e prossegue se modificando no receptor. Transmissão de energia (vida). O outro é sempre invenção. Nunca saberemos o que o outro é. Comunicação de signos. Ponto de referência. O artista é o ponto de referência. Seu signo de referência se modifica, mas não perde sua substância inicial.

**GESAMTKUNST: PEGAR A POTÊNCIA GIGANTESCA DE UMA ENERGIA E CANALIZAR EM OUTRA FORMA. UMA TRANSMUTAÇÃO CRIATIVA QUE NASCE NO ARTISTA E PROSSEGUE NO RECEPTOR.**

Estamos querendo falar sobre o que é de tão interessante no processo de fazer arte?

DE TUDO O QUE CONCEITUAMOS, O QUE QUEREMOS EXPRESSAR?

Qual é o ponto de convergência?

AIRAN: Quero uma arte que expressa a multissignificação dos símbolos. Todavia, não é uma multissignificação descontrolada. É um símbolo que expressa vários sentimentos, mas já previamente delimitados.

ARTUR: Propor outra experiência do ambiente.

MONIKE: Quero uma mistura de sensações e experiências a partir do que eu faço. Dar a oportunidade de sentir o que sinto.

TAINÁ: Quero perceber as emoções que a pessoa sente ao ver. Observar o que meu sentimento causa no outro através da minha arte. Quero causar algum sentimento no receptor. Não é um sentimento específico. Tirar a pessoa da apatia, do “sentir automático”. Quero que ela perceba o que está sentindo, que ela pare e pense o que está experimentando e não que seja um sentimento específico meu.

- **3º Encontro – 27/04/2018, às 17h30min**

Desenvolvimento da *Gesamtkunst*. Discussão focada. Sem anotações de todas as falas, apenas da fala comum final delimitada.

### **GESAMTKUNST: Brincar com símbolos e suas sensações.**

- **4º Encontro – 04/05/2018, às 17h30min no CENDAD/IdA**

Conclusão da *Gesamtkunst*.

Brincar com símbolos e suas sensações?

### **GESAMTKUNST**

**Tópico - Brincar como criança com símbolos e sensações.**

**Descrição:** Brincar como uma criança é uma atividade livre e espontânea e está focada na diversão. Nossos símbolos serão manipulados conforme a cosmovisão de uma criança, em que tudo pode significar algo infinito e deslumbrante. Ao mesmo tempo, queremos delimitar o campo de significados na interação do público com a matéria da nossa Arte.

**Campo de Significados:** **Amor** (não pode haver Ódio), **Desejo** (não pode haver Aversão), **Medo** (não pode haver Audácia), **Alegria** (não pode haver Tristeza), **Desespero** (não pode haver Esperança), **Saudade** (não pode haver Desapego).

## **SEGUNDO PROCEDIMENTO TÉCNICO:**

A materialização das formas da Obra (*Werk*). Cada artista materializa a Arte Total concebida na criação coletiva em sua própria forma. Por exemplo: o artista músico compõe a partir da Arte Total criada coletivamente com a sua forma sonora; o artista visual materializa em sua forma por escolhas interdependentes ligadas ao estado virtual previamente concebido. Cada artista compõe obras a partir do estado “espiritual” da Arte, sem apresentar sua obra aos demais, escolhendo livremente seus métodos e processos.

- **Iniciará no dia 04/05/2018 (às 19h) e terminará no dia 01/06/2018 (às 19h)**  
Materialização da *Gesamtkunst* por meio das *Werks* de cada artista.

Cada artista deve publicar um relatório de produção informando como tem pensado o conceito. Não podem constar informações sobre a materialização produzida por cada artista.

O relatório deve ser formatado na seguinte configuração:

Dois parágrafos

Sem recuo de primeira linha

Justificado

Cinco linhas em cada parágrafo / espaçamento simples

Fonte: Arial // tamanho: 11

Os relatórios devem ser postados em cada tópico abaixo até as 19h de cada sexta-feira.

- **SEMANA 1 (conclusão em 11/05/2018)**  
Relatórios

### **AIRAN:**

Nesta semana trabalhei sobre o esclarecimento do campo de significados, pensando exatamente sobre o que são os símbolos sonoros próprios para Amor, Desejo, Medo, Alegria, Desespero e Saudade. Minha preocupação é evitar banalizações nos conceitos desses afetos. É algo comum cairmos em descrições simplórias e perdermos a profundidade dos significados.

Ainda não refleti sobre a questão do ‘brincar’. Isto aconteceu por uma necessidade de priorização daquilo que é mais complexo para depois me ater aos termos que me pareceram mais delimitados em nossa última reunião. Sobre os símbolos sonoros, percebi que não posso elaborá-los antes de estabelecer os parâmetros das sensações, evitando, assim, o problema supracitado.

### **ARTUR:**

Nessa semana fiquei pensando sobre as questões simbólicas que envolvem os sentimentos adotados por nós (Amor, Desejo, Medo, Alegria, Desespero e Saudade). E de que maneira, por meio da interação, consigo explorar esses aspectos simbólicos. Um ponto que

me preocupa é o sentimento “Medo”, ainda não me sinto confortável para trabalhar a sua simbologia em relação aos demais sentimentos.

Quanto à brincadeira, ainda estou fazendo uma conexão muito forte com a diversão. E diversão na arte e tecnologia é entendida como perigosa, em muitos casos seu favorecimento é relacionado como causa de um conteúdo vago. Isso me preocupa, mas ao mesmo tempo me arremessa para dentro de um desafio “divertido”.

#### MONIKE:

Partindo das últimas reflexões, pude pensar na dificuldade que é definir os símbolos para os respectivos sentimentos. Sentimentos são fluidez e incompreensão. O outro é sempre invenção. Como transmitir, fluir algo tão particular e indefinível? Como essa esfera tão íntima pode ser acessada de maneira natural e instintiva (?). Sentimentos são instintivos e naturais, enraizados. Como atingir o público de forma empática, simbólica e natural?

Ao mesmo tempo, penso como causar este jogo subjetivo e espontâneo sem primeiro pensar em cada sentimento e suas características. (Já estaria eu delimitando um “campo”, predefinindo o caminho para a experimentação (?)). Não refleti especificamente ainda sobre a questão da brincadeira e do jogo de sensações, pois necessito de um maior esclarecimento sobre significados e símbolos cabíveis para cada sentimento.

#### TAINÁ:

Durante essa semana, fiquei refletindo e me aprofundando sobre o significado e os símbolos que cada sentimento pode emitir. Porém, não tinha compreendido que todos os sentimentos descritos teriam que ser transmitidos ao público. Sendo assim, acabei pesquisando alguns dos sentimentos, deixando uma lacuna nos demais (medo e desespero).

Vejo que durante a próxima semana terei que fazer uma pesquisa maior, acrescentando os dois, para, a partir disso, conseguir fazer uma conexão, visto que ainda não consigo ver associação do “desespero” com os demais sentimentos. Ainda durante a semana, fiz uma pesquisa superficial sobre “brincar” e “brincadeira”, na qual os relatos se aproximam bastante do que foi mencionado na nossa descrição.

- **SEMANA 2 (conclusão em 18/05/2018)**  
Relatórios

#### AIRAN:

Nesta semana, considere as questões práticas da materialização. Tomei a decisão de restringir os conceitos ao termo próprio da palavra. Retirei do campo de significados as paixões do Medo e do Desespero. Agora tenho um campo mais delimitado, o que agiliza a materialização. Farei uma brincadeira no sentido de um jogo não formal (sem regras fixas) com os símbolos na minha matéria sonora para os sentimentos de Amor (não pode haver Ódio), Desejo (não pode haver Aversão), Alegria (não pode haver Tristeza), Saudade (não pode haver Desapego).

Tenho agora exatamente o que preciso para materializar e, nestas duas semanas que restam, trabalharei na substância sonora da nossa Gesamtkunst. Sinto-me compelido e direcionado por tudo o que construímos e percebo a liberdade de criar sem limitações formais de outra mídia. Sei que, apesar de algumas dificuldades, estamos conversando sobre o mesmo conceito, pois a descrição de cada um converge para o mesmo sentido. Percebi que é mais sólido me apegar aos conceitos de forma mais simples, como uma criança, e deixar fluir as sensações que essas palavras (amor, desejo, alegria e saudade) geram em mim.

#### ARTUR:

Nesta semana, procurei entender o que seria “brincar como criança”. Nesse contexto, me deparei com o conceito de “brincadeira simbólica”, que leva a criança a transitar entre a realidade e a fantasia, proporcionando a criação de um mundo ilusório onde não existe limite para a simbolização do significante. Quanto mais procuro entender o conceito de brincar, mais distante fica a minha materialização. Penso que debater essas questões com outra pessoa ou me forçar a escrever sobre ajudaria a organizar meus pensamentos.

Também me pego limitando a minha materialização, ao pensar que a mesma deverá ser integrada com a materialização dos meus colegas. Em relação ao campo de significados, começo a perceber a dificuldade de estabelecer símbolos estéticos para alguns conceitos, como saudade. Estou me forçando a realizar algumas experimentações, além de fazer um levantamento de outros trabalhos artísticos que atuam neste campo de significados.

#### MONIKE:

Essa semana me atentei mais ao conceito de “brincar”. Descobri que há dois conceitos, um sobre a atividade de distração, passatempo e descontração. O outro, que no caso me interessa mais, é a conceitualização sobre uma atividade lúcida e voluntária que envolve psique, emoção, físico e social. Defini, então, meu ponto de partida.

Sinto ainda dificuldade de organização em relação aos sentimentos. Compreendo que tudo é fluido e sinestésico. Talvez eu não tenha o absoluto controle sobre a reação do público, e daí é que deve partir meu trabalho (?). O não esperado, a experimentação e interação do público, talvez seja o elo que estou buscando. Nem sempre o final é o resultado esperado...

#### TAINÁ:

Durante a semana, foquei em pesquisar sobre o lúdico e as brincadeiras infantis e de como se faz importante, durante essa fase, o ato de brincar. Busquei também investigar mais os significados e signos de medo e desespero. Após isso, fiquei pensando e planejando a minha materialização, tentando achar meios de trabalhar e de conciliar os símbolos e principalmente as sensações.

Ao pensar na materialização, ainda vejo que tenho receio, especialmente em deixá-la parecer ser algo meio primário ou trivial. Ainda não comecei a materialização de fato, apenas um planejamento e ideias. Sei que essas ideias ainda não serão o projeto final, mas é um ponto de partida. Preciso desenvolvê-las mais, para manter a simplicidade, sem que pareçam comuns ou corriqueiras.

- **SEMANA 3 (conclusão em 25/05/2018)**  
Relatórios

#### AIRAN:

Nesta semana, finalizei minha materialização e agora faço testes nos campos de significados com um sujeito neutro voluntário. Até o momento, parece que tudo está correto. Estipulei firmemente o conceito de jogo para a ideia da brincadeira. Essa mídia possui conceitos definidos e propósitos objetivos, e ainda assim permite a imprevisibilidade das reações do público.

Símbolos materiais foram adotados para as peças centrais de cada ação da brincadeira. O campo de significado foi utilizado como elemento orientador para o agrupamento das matérias geradas. Creio estar perto da conclusão do produto final desta etapa.

#### ARTUR:

Durante essa semana, finalizei o planejamento da minha materialização, tendo em vista que a mídia na qual trabalho exige um planejamento técnico prévio à sua formalização. Por se tratar de um processo artístico, durante a própria implementação do que foi planejado, vão sendo incorporados os erros e o acaso, utilizando o método baseado na *serendipity*.

Por mais que a materialização parta de um roteiro preestabelecido, a sua “morfogênese” só é determinada na feitura. Durante essa realização, me deparei com alguns problemas de como estou abordando determinados sentimentos, em especial o desejo e a saudade, uma vez que ambos se significam a partir da experiência de cada um.

#### MONIKE:

Sobre essa semana, minha reflexão baseou-se na materialização. Senti certa dificuldade em concretizar as minhas ideias, apesar de ter compreendido todos os símbolos aqui discutidos. Existe um grande espaço entre as ideias e a realização idealizada.

Andei experimentando e pesquisando outros trabalhos a fim de complementar meus conhecimentos dentro da área de pesquisa. Percebi que há uma gama de possibilidades a serem realizadas e sinto extrema dificuldade em ter que delimitar um campo conciso e objetivo de acordo com minha materialização. Minha reflexão se estendeu um pouco sobre a grandeza desse conhecimento e a sabedoria de exortar uma pequena parte da mesma, de forma satisfatória.

#### TAINÁ:

Percebo que, mesmo tendo o conhecimento das simbologias e de seus significados, ainda tenho uma dificuldade de fugir do óbvio, principalmente nos sentimentos que já foram tão bem explorados em outros trabalhos, como é o caso do “amor”.

Durante o processo, tive várias ideias sobre a materialização, mas nenhuma que me fizesse sentir, de fato, segura para sua realização. Sendo assim, assumi o risco de ter menos tempo para realizá-la e investi durante essa semana em testes, dando ênfase aos materiais que irei utilizar. Mesmo insegura em relação à minha escolha, estou dando continuidade.

- **SEMANA 4 (conclusão em 01/06/2018)**  
**RELATÓRIOS**

#### AIRAN:

Nesta semana, concluí minha materialização. Já possuo todos os produtos elaborados para serem apresentados no dia 08/06 em nossa primeira reunião de sincronia. Após colocar as questões em prática, senti imensa facilidade em realizar a construção da minha forma final. Anseio pela demonstração para todos os demais artistas e por ver o que construiremos juntos a partir de então.

Cabe agora apenas a logística para trazer todos os materiais necessários à demonstração. O peso físico é grande, mas creio dar conta de montar tudo o que é adequado para a experimentação dos meus colegas em meu processo. Estou satisfeito com tudo o que construí nessa fase e creio que contribuirei para o surgimento de um espetáculo bem diferente.

#### ARTUR:

Durante essa semana, o trabalho encaminhou para sua finalização. Posteriormente, a prototipação da versão final está tomando forma, assim como seus acabamentos. Estou considerando a brincadeira na própria estética da obra, bem como a cosmovisão infantil.

Em relação às questões simbólicas, ainda me questiono muito durante o processo. Também continuo tendo incertezas sobre os conceitos e símbolos de alguns sentimentos. Recorri às definições filosóficas sobre tais sentimentos a fim de obter inspirações. Por fim, resolvi aceitar algumas incertezas e continuar a produção com convicção, evitando os desvios. Possivelmente seja essa a vantagem de se ter um prazo.

#### MONIKE:

A semana foi de processo prático. Refiz várias vezes, por sentir certa confusão em conectar os elementos. Porém, foi interessante também, pois pude explorar muitas coisas enquanto criava. Sinto-me um pouco ansiosa em relação ao fim da materialização.

Durante esse processo, me perguntei várias vezes sobre a natureza do que é o sentir, pois coincidiu de estar passando por uma inconstância emocional, o que me torna mais sensível e aberta a sentir. Sinto uma dificuldade em separar o que é o MEU sentir e o conceito geral de cada sentimento.

#### TAINÁ:

Nessa semana, dei continuidade à minha materialização e fiquei confusa quanto às mudanças dos sentimentos. Eu ainda não tinha compreendido que não usaremos mais o desespero e o medo. Apesar de ter tido uma imensa dificuldade em abordar esses sentimentos, dei

continuidade à minha materialização utilizando todos os sentimentos. Em função da mudança, tive que tentar readaptar minha ideia, tentando deixá-la mais complexa, sem os sentimentos anteriores.

Durante essa segunda etapa de materialização, tive algumas dificuldades técnicas, que me forçaram a readequar algumas propostas. Estou tentando também inovar, ainda que de forma tímida, minha própria prática.

### **TERCEIRO PROCEDIMENTO TÉCNICO:**

A sincronia das formas materializadas da Obra de Arte Total (*Gesamtkuntswerk*). Os artistas apresentam, após serem concluídas, as obras materializadas para a sincronia de performance. O grupo de artistas começa a considerar os pontos fundamentais para que exista sincronia de performance nas obras (*werks*) de cada colaborador. Com a conclusão desse último procedimento, tem-se a perspectiva de uma criação horizontal, sem a interferência intermédias no processo composicional das formas da Arte.

- **08/06/2018, às 17h30min: apresentação das *Werks* de cada artista**  
Início da sincronia a partir da *Gesamtkunst*.

#### **AO APRESENTARMOS NOSSAS *WERKS*, SENTIMOS:**

Houve conexão (magnetismo) das matérias: Airan, Monike, Tainá, Artur.  
Não houve conexão (magnetismo) entre as matérias: ninguém.

MONIKE: Quadro de imagens e texturas.

Sentimentos: Amor (**Airan e Artur acertaram**); Desejo (**ninguém acertou**); Alegria (**ninguém acertou**); Saudade (**todos acertaram**).

TAINÁ: Livro de sensações.

Sentimentos: Amor (**Airan e Artur acertaram**); Desejo (**todos acertaram**); Alegria (**Artur e Airan acertaram**); Saudade (**Artur e Airan acertaram**).

AIRAN: Botões sonoros.

Sentimentos: Amor (**Artur e Tainá acertaram**); Desejo (**todos acertaram**); Alegria (**Artur e Tainá acertaram**); Saudade (**todos acertaram**).

ARTUR: Caixas sentimentais.

Sentimentos: Amor (**todos acertaram**); Desejo (**ninguém acertou**); Alegria (**todos acertaram**); Saudade (**todos acertaram**).

Todos sentiram o conceito de jogo, brincadeira, e não houve, em nenhuma matéria, o sentimento contrário ao desejado. Em vista a todas as formas geradas, escolhemos apresentar nossa *Gesamtkunstwerk* como uma INSTALAÇÃO.

Conceito de instalação: manifestação artística composta por elementos organizados em um ambiente como uma única obra.

Uma exposição é um conjunto de obras.

Como o resultado final deu-se em objetos fundidos como um único jogo, pareceu mais salutar apresentarmos como uma instalação.

Quais ajustes são necessários?

Ajustes individuais em cada matéria para explicitar melhor as sensações.

Alinhar as sensações.

Desintegrar as sensações de um quadro único e fazer quatro quadros das nuvens e texturas.

Fazer quatro espaços integrados com cortinas usando barbante no teto para colocar os panos.

Um X (xis) no chão delimitará os espaços, mas as cortinas permitirão um passeio entre os quatro sentimentos.

- **22/06/2018, às 17h30min**

Desenvolvimento da *Gesamtkunstwerk* de todas as formas.

Construir a estrutura da INSTALAÇÃO.

Experimento + Recepção (cocktail) - UnB ou Salão de Festas (checar data)?

Estrutura:

Cortina - Design Tainá (material já elaborado)

Arame e fio de pesca para pendurar a cortina

*Black tape* ou *silver tape* para segurar

Fita banana para esconder os fios

Extensão

Mesa para suporte das estruturas

Mesinha com *portabook* para o livro da Tainá

Botões sonoros (Artur e Airan):

Computador para controlar

Caixinhas

Quatro fones de ouvido

Caixa Afeto Saudade - som da caixa integrado ao do botão

- **29/06/2018, às 18h**

Apresentação dos botões sonoros.

Mudanças no local e na estrutura (seria no salão de festas, agora será no VIS)

Apresentação dos quadros da Monike.

Finalização do questionário de análise.

- **04/07/2018, às 17h30min**

Testes de funcionamento e pré-montagem.

Check-list de materiais:

- Estante de partitura para o Livro de Sensações; (OK)
- Impressões do nome da Gesamtkunstwerk; (OK)
- Impressões de a); b); c); d) (OK)
- Impressões do questionário; (OK)
- Quadros de Imagens e Texturas; (OK)
- Caixas Sentimentais; (falta a do desejo)
- Carregadores de celular: oito no total (temos seis e a Tainá trará mais três)
- Botões Sonoros; (OK)
- Fita crepe larga branca; (OK)
- Programa impresso (fazer hoje à noite - Airan)
- **06/07/2018, das 10h às 17h, na Sala da Pós do VIS**

**PERFORMANCE DA GESAMTKUNSTWERK “PARASENTIR”  
(Instalação interativa)!**

### 3.3 – DADOS DA PERFORMANCE DA *GESAMTKUNSTWERK* GERADA

Como visto no diário do experimento, os testes finais foram realizados no dia 04/07/2018, com o levantamento da checklist para o melhor desempenho logístico da *Gesamtkunstwerk* criada.

Este foi o resultado visual da instalação desenvolvida de forma livre, horizontal e integrada pelos artistas do grupo criativo:



Figura 4 – *Gesamtkunstwerk*: PARASENTIR – Instalação Interativa: a) Amor; b) Alegria; c) Saudade; d) Desejo.

Verificou-se, entre os artistas criadores, uma obra de Arte totalmente unificada. Sempre haverá a necessidade de aprimoramento, e este é o ponto motivador do saber humano. Nada é estático, e o desenvolvimento dos processos é tão importante quanto o produto final gerado. A constatação dos artistas nas reuniões de sincronia é de uma obra democrática sem ressonâncias intermediárias. Existe uma dialética entre as formas, mas esta se organiza nesta força unificadora chamada *Gesamtkunstwerk*. Pela experiência acumulada nos dois experimentos, o processo criativo finalizado desenvolveu-se nos três procedimentos técnicos apresentados pelo segundo capítulo.

De toda forma, colocou-se em teste o magnetismo que atrai as formas da Arte para a fluência de um unificado.

Contudo, o grupo criativo não poderia ser a única voz afirmativa dos resultados desse processo criador. Era necessário ouvir, da forma mais pura possível, a voz do público. Refere-se aqui a uma pureza no contexto de um público minimamente informado, que não fosse conduzido a concluir aquilo que se almeja ouvir ao final da pesquisa.

Repetiu-se o questionário na intenção de estabelecer simetria entre os dois experimentos. O controle do primeiro experimento permitiu um olhar mais aguçado sobre as respostas do experimento final.

Surgiu, no processo, a necessidade de se avaliar o grau de comunicação do tema universal elaborado pelos artistas. Como isso levaria a pesquisa para o tangenciamento de outros objetos que não são pertinentes ao propósito deste experimento, deixou-se de lado este dado. Desde o início, determinou-se como objeto a *Gesamtkunstwerk* enquanto processo criativo horizontal e não “inter-ressonante” em seu processo criativo.

O grau de compreensão da mensagem programada pela obra de Arte criada permeia outras variáveis não abordadas nesta pesquisa. Todo o foco consiste em averiguar se o processo criativo desenvolvido compreendeu o significado do propósito da *Gesamtkunstwerk* levantado por Hilda Brown.

Deseja-se aqui o desenvolvimento de um processo criativo que permita um trabalho em equipe de forma horizontal, com papéis claramente definidos e integrados, o que é basicamente o desafio da criação artística coletiva em caráter polimático. Apesar das hierarquias necessárias ao processo criativo, o grupo dos compositores precisa funcionar como um único órgão e, assim, ser capaz de integrar as formas sensoriais viáveis para expressar a Arte criada.

Compareceu à instalação um público de dezenove pessoas, selecionadas entre aquelas que transitavam pelo Departamento de Artes Visuais e se interessaram pela interação com a instalação. A quantidade de pessoas foi similar ao número de participantes do experimento-piloto. Foi providencial para um paralelismo na análise dos questionários. Foram feitas as mesmas perguntas aplicadas no primeiro experimento, e os dados apresentaram as consequências das alterações realizadas no processo.

A instalação perdurou exatamente pelo tempo previsto, das 10h às 17h do dia seis de julho de dois mil e dezoito, gerando um resultado satisfatório aos propósitos do processo criativo desenvolvido pelo grupo de artistas. Prevíamos um grupo maior de transeuntes, mas conseguimos atingir a meta mínima de participantes, o que evitou uma justificativa na comparação dos resultados.

Sabe-se que o questionário não é o único método para se levantar as impressões do público acerca de uma obra de Arte. Entretanto, como o objetivo é aferir o grau de integração entre as formas da Arte trabalhadas, o questionário mostrou-se efetivo nesse propósito. Segue abaixo a tabela das respostas ao questionário aplicado:

QUESTÃO	Compreendida	Parcialmente compreendida	Não compreendida
1 - O que você entendeu do conceito?	19 (100%)	0 (0%)	0 (0%)
2 - Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex.: Dança, Escultura, etc.)	19 (100%)	0 (0%)	0 (0%)
3 - Qual foi a mensagem comunicada?	13 (68,4%)	5 (26,3%)	1 (5,3%)
<b>TOTAL</b>	<b>89,5%</b> (51 de 57*)	<b>8,8%</b> (5 de 57*)	<b>1,7%</b> (1 de 57*)

Tabela 2 – Análise dos formulários distribuídos aos sujeitos do experimento final.

Conforme a tabela dos dados do questionário, houve grande êxito nas correções dos problemas apresentados pelo formato inicial do processo criativo. As alterações aplicadas conseguiram modificar significativamente os resultados do processo criativo. O experimento final demonstra uma notável mudança nos resultados do processo criativo elaborado para o experimento-piloto e para o processo do experimento final.

O acerto total na primeira e na segunda questões causou grande espanto durante a leitura das respostas. Para evitar uma condução forçada para este resultado, a leitura foi refeita diversas vezes no espaço de dois meses, e as respostas apresentavam o mesmo entendimento.

Boa parte dos questionários elogia a maneira como as formas da Arte interagem entre si e a unidade alcançada em sua dialética intermediática. Os questionários acabam misturando as respostas da segunda questão dentro da primeira. Houve o cuidado em se estabelecer um critério temporal para as respostas.

Ainda assim, o público já começa a responder sobre a unidade entre as formas já no final da primeira questão.

Efetivamente, as formas agiram em unidade e geraram uma *Gesamtkunstwerk*, uma Obra de Arte Total, conforme o conceito da Professora Hilda Meldrum Brown. Se fosse viável a aplicação de pontos de exclamação, esta dissertação estaria repleta deles. Para auxiliar os artistas integrantes do grupo criativo, o autor da pesquisa dispôs de recurso próprio no intuito de não gerar despesas aos seus colaboradores.

Foi um recurso sabiamente aplicado e, ainda que o resultado do experimento final não fosse o supracitado, o investimento não teria sido em vão.

Considera-se o resultado como fruto de uma série de correções aplicadas desde a qualificação desta pesquisa. O olhar atento do orientador e os comentários da banca propiciaram maior qualidade para o experimento final.

Apesar do objeto da pesquisa não tratar das técnicas para transmissão de mensagem específica por meio da arte, a terceira questão apresentou um resultado surpreendente. O fato de 68,4% do público compreender diretamente a mensagem comunicada demonstra uma capacidade latente nesse propósito. Considerando a efetividade da questão, ou seja, juntando a compreensão total com a parcial, temos, ao todo, um total de 94,7% de compreensão, em média. Apenas uma pessoa do público não compreendeu absolutamente nada da mensagem. As outras cinco pessoas que compreenderam parcialmente absorveram três dos quatro afetos sem dissertar o seu oposto.

Conforme estipulado no *Gesamtkunst*, o objetivo era gerar as sensações destacadas, mas, principalmente, não gerar uma sensação oposta. A sensação que trouxe incompreensão ao público foi o “desejo”. A sensação oposta a ser evitada era a “aversão” e, infelizmente, seis das dezenove pessoas relataram a sensação de aversão. Não há necessariamente a palavra aversão, mas descrevem como medo, fuga, desespero. Esses termos são interpretados como sinônimos da sensação de aversão, ou seja, repulsa, o que notoriamente é antônimo do sentimento de desejo.

Seguimos ao quarto capítulo para a análise e considerações de todos esses resultados em conclusão à pesquisa realizada.

## CAPÍTULO 4 – ANÁLISE E CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos dados apresentados, checamos que o processo é um instrumento eficiente para a produção de uma Arte unificada. Contudo, não é o único caminho viável e tampouco pode ser considerado livre de falhas. Os dados do questionário foram espantosos e provocaram repetidas leituras, na dúvida ante a resultados tão positivos na primeira e na segunda questões, que tratam da integração entre as formas. Provavelmente é fruto de uma ambiente artificial e ainda indutor. Não se pode dizer que a *Gesamtkunstwerk* no conceito de Brown foi alcançada. Entretanto, a pesquisa abre possibilidades para uma investigação mais apurada em um provável doutorado no tema.

O salto dos resultados entre o piloto e o experimento final é notório. No quesito da integração entre as formas, que abrange o conceito e a descrição das formas apresentadas, temos um salto percentual de 10,5 na absorção do conceito (primeira questão) e de 79 na compreensão da interação das formas (segunda questão).

Antes de analisar os resultados finais, cabe um resumo de todo o caminho percorrido até aqui.

O problema identificado nesta pesquisa é a sobreposição de uma forma sobre outra, por meio da tradução intermediática. A hipótese apontava que a resolução do problema abordado dava-se pela resolução da ressonância entre as formas. A resolução dessa ressonância, muitas vezes traduzida como tradução intermediática, trouxe um novo olhar sobre o significado da *Gesamtkunstwerk*.

A fórmula criativa do *leitmotiv*, estabelecida por Wagner, apenas reforça o contexto da tradução intermediática e torna as formas naturalmente condicionadas a uma forma da Arte. No caso da Ópera, a música torna-se a forma superior e condiciona as demais a uma ressonância dos seus estímulos. No cinema, a imagem em movimento apresenta o *leitmotiv* do processo criativo e se coloca como força motriz da criação e da interpretação das demais formas aplicadas.

Hilda Brown apresenta uma pesquisa de base que aponta a *Gesamtkunstwerk* não como uma maneira de tornar a arte um processo totalizador, uma simples soma das partes. Pelo contrário, a união entre as formas dá-se por um magnetismo natural entre as vias de

materialização da Arte. A *Gesamtkunstwerk* é apresentada por ela como a consequência de um tema universal.

Estudando este conceito, percebe-se que o termo “forma” indica que as mídias da Arte são caminhos para materializar aquilo que nasce no mundo das ideias. A Arte é uma expressão de sentimentos e ideias elaborados em processos que podem até ser inexprimíveis no mundo material.

Esta virtualidade natalícia da Arte é que permite um trânsito dentro das várias formas que viabilizam sua materialização no nosso mundo perceptivo. Pensar a *Gesamtkunstwerk* como a materialização da Arte no mundo dos nossos sentidos perceptivos básicos permite olhar o seu processo como vinculado ao debate artístico e não como uma criação nascida em um estímulo performático intermediário.

O trabalho criativo da música em interface com outras formas da Arte sempre foi desafiador para seus autores. Compor um processo integralmente unificado é mais viável para as competências de um polímata hábil em duas ou mais formas. Fazer nascer uma *Gesamtkunstwerk* a partir de uma única mente é difícil, mas requer um processo mais direto e centralizado em uma só pessoa. Contudo, esse polímata dificilmente terá uma competência de nível igual entre todas as formas expressivas dominadas. É possível que alguém domine três ou mais formas da Arte em igual agilidade, mas não será considerado um artista comum.

Reunir especialistas que dominam muito bem sua forma da Arte parece ser um caminho mais adequado para um resultado amplamente qualificado. Contudo, o desafio é criar um meio de diálogo entre esses artistas, o qual permita a criação de uma obra cujas formas aplicadas não se sobreponham.

O experimento-piloto nasce de uma transição entre uma criação coletiva hierarquizada e um processo criativo horizontal. A obra *Otoposoposto* apresenta vícios no processo criativo, que permitiram uma revisão maciça de pormenores no diálogo intermídias.

Os dados do experimento-piloto que culminaram na obra *Otoposoposto* mostram uma tentativa de materialização impositiva. As partes não foram amalgamadas como na crítica de Hilda Brown, mas a elaboração do tema universal foi impositiva e hierarquizada. Como consequência, vemos, na tabela, que as formas e a mensagem acabaram se desintegrando em fatores individuais. Isso se deu pelo pensamento difuso dos autores do grupo criativo. Não foi possível criar uma arte unificada com conceitos tão diversos sobre o tema.

Ainda que o tema seja imposto por demandas externas em uma hierarquia logística apresentada pela produção executiva, a Arte Total ainda pode nascer antes da *werk*, de maneira unificada nos planos conceituais dos artistas.

O ator Igor Passos e a desenhista Monike Cardoso foram totalmente coagidos a pensar Hieráclito da maneira como o músico Airan D'Sousa, autor desta pesquisa, pensava. Ainda que houvesse um esforço de não se estabelecer uma hierarquia dentro do grupo criativo, o papel do músico acabou sufocando as opiniões dos seus colegas criadores. Foi, portanto, um erro providencial. Por esta razão, desde a revisão do anteprojeto, viu-se a necessidade de dois experimentos, para que o piloto apontasse uma forma mais amadurecida do processo criativo, evitando uma aplicação precoce da literatura revisada.

Com uma crítica objetiva, a pesquisa começou a ganhar outro rumo e a buscar, em experiências práticas, possíveis caminhos para o desenvolvimento de um processo criativo artístico coletivo e polimático. A reflexão sobre as formas de debate apresentou uma concepção de esgotamento de ideias pelo livre diálogo e pela ambientação horizontal.

O condutor do processo deve criar caminhos para não tornar sua voz como uma força centralizadora do debate. Conforme o diário de pesquisa apresentado no capítulo 3, o pesquisador procura manter um clima livre.

É um procedimento difícil, principalmente quando o pesquisador provê auxílio financeiro aos colaboradores. A horizontalização do debate torna-se uma necessidade a ser desenvolvida desde a reunião de convocação dos colaboradores. Não se vê de forma negativa a hierarquia entre processos.

É comum que a direção executiva interfira de forma superior na elaboração e na execução de um projeto artístico. Contudo, o grupo criativo que deseje compor coletivamente em várias matérias (polimaticamente) e de forma horizontal precisa trabalhar como uma equipe de iguais.

Esse é o primeiro ponto a ser revisado após as falhas do experimento-piloto. Foi mantida, no procedimento, a condução do debate com uma única proibição: comentários materializantes. Em outras palavras, não era permitido, no debate, descrever o tema por exemplos dentro da forma dominada pelo artista em fala.

O músico não poderia citar exemplos sonoros, a desenhista não poderia falar sobre cores, texturas ou quaisquer palavras que trouxessem uma observação material do tema em elaboração. Desta forma, foi sendo construído um tema que permeasse todos os colaboradores.

Não é inviável que haja um condutor do processo, mas o seu papel deve ser resumido ao estímulo do primeiro debate. Depois disso, sua fala deve ser pontuada como a de um colaborador em mesmo nível dos demais artistas criadores. Esta foi a necessidade revelada após o experimento-piloto.

Após a aplicação destas modificações, percebeu-se que o tema universal, disposto na primeira pergunta do questionário como conceito, foi totalmente absorvido pelos participantes. Não se esperava um sucesso tão significativo, como já relatado no início do capítulo. Os autores, mergulhados no processo criativo, já se mostravam satisfeitos com o debate e ansiavam pelo espaço criativo gerado no segundo procedimento.

A experiência do Professor Kim Helweg em gerar processos criativos para integração de dança e música permitiu um olhar mais prático, que influenciou o segundo e o terceiro procedimentos. Outros artistas, como Robert LePage (conhecido pelas atuações junto ao Cirque du Soleil) e Carlos Padriça (La Fura dels Baus), foram observados em seus processos criativos. Contudo, o contato direto com o músico Kim Helweg, Coordenador do Mestrado Profissional em Acompanhamento Musical para Dança da Escola Real de Artes Performáticas e Academia Real de Música da Dinamarca, aprimorou o desenvolvimento de dois procedimentos que caracterizam o estado final deste processo criativo.

De fato, o segundo processo criativo foi gerado dentro da própria pesquisa como uma resolução técnica ao problema da tradução intermediática, também detectado nas teorias abordadas por Helweg. Esse foi o processo não trazido de relatos teóricos ou experiências práticas abordadas durante a pesquisa. Contudo, sabemos que é possível que esse caminho tenha sido tentado por outros processos criativos.

Ele foi pensado sob a ótica da liberdade criativa e na confiança de que o primeiro processo seria suficiente para gerar unidade de pensamento nos artistas. Tudo era muito novo para todos, para o pesquisador e para os colaboradores. Por esta razão, na cautela produtiva, foi exigido apenas um relato escrito, postado no *google docs*, para que o debate temático não se engessasse apenas naquilo que foi gerado no primeiro procedimento.

Mesmo no segundo procedimento, ainda é possível um aprimoramento do tema, desde que nenhum artista apresente seu plano material ou mesmo esboços daquilo que está materializando. Observando o registro do processo criativo, nota-se, nas falas dos relatórios dos artistas do grupo criativo, uma construção integrada da temática escolhida. Naturalmente, por ser um primeiro teste, havia uma incerteza sobre os resultados de todo o processo criativo.

Mesmo tendo entre os artistas uma colaboradora que permaneceu após o piloto, é notável uma ansiedade pelos resultados esperados. Este processo foi o que, por relatos verbais dos participantes, trouxe uma maior incerteza. Para a pesquisa, foi um dos momentos mais ricos e também o teste crucial para a checagem da hipótese.

Solucionar o eco intermídias resolve a predominância de uma sobre a outra? Uma resposta viável apenas após a conclusão de todo o processo. Era necessário manter o foco em cada procedimento e seguir a todo custo as regras criativas que delimitavam os limites de interação, na intenção de propiciar uma desconexão entre a matéria e a ideia.

O terceiro processo, a sincronia logística das matérias, sofre uma influência direta do Professor Helweg. Esse último processo permite a manutenção da horizontalidade no momento crucial do planejamento de execução performática da obra criada. Com cento e vinte horas práticas nos cursos ministrados no Brasil pelo Professor Kim Helweg, obteve-se uma experiência mais concreta da sincronia intermediática proposta por ele.

Seus artigos pareciam teoria viva quando lidos após suas aulas práticas e técnicas. Foi, decerto, uma sorte magnífica poder ler e aplicar junto ao autor do artigo suas ideias de integração multimidiática. Apesar da crítica descrita no segundo capítulo, o terceiro procedimento não seria pensado da mesma forma sem a experiência direta junto ao Professor Kim Helweg.

Foi necessário, portanto, utilizar dois referenciais: um teórico e um prático. Nos manuais de pesquisa, não se encontrava tal indicação, mas, nesta investigação, foi algo fundamental para o desenvolvimento do processo criativo, que procura aplicar a hipótese levantada sobre o problema.

Em uma análise comparativa, o experimento-piloto realiza a transição hipotética para o construto científico desejado para a delimitação da estrutura deste processo criativo voltado à geração de uma *Gesamtkunstwerk*.

Reunindo os registros da pesquisa e as respostas dos questionários, entende-se que esse processo é plausível para a construção de uma criação artística no âmbito coletivo e polimático. Reunir vários saberes artísticos e múltiplas experiências pessoais não é causa para preocupações. A unidade não requer homogeneidade e tampouco totalitarismo. O total não é o uniforme.

O Universo é total e disforme, é unido e heterogêneo. É no espírito da universalidade dos saberes reunidos em unidade pela ciência humana que se constrói um processo artístico de composição coletiva.

Observa-se que, mesmo pensando juntos em tema unificado, a forma de se perceber o objeto de criação artística sempre será plural. Trahdorff mostra uma leitura mais adequada aos escritos de Wagner sobre a *Gesamtkunstwerk*.

A OBRA DE ARTE É TOTAL quando se torna PLURAL.

Para tal, o processo precisa ser, no mínimo, democrático, dando voz a todos os colaboradores criativos. Não cabe aqui analisar outros contextos da produção artística, mas, mesmo em papéis hierárquicos distintos, a construção de um projeto coletivo precisa tratar todos os colaboradores como igualmente humanos. A divisão hierárquica está nesse processo como uma divisão de papéis e não de qualidades. Todos são cruciais para a realização de uma obra de Arte. É preciso dividir os papéis produtivos dentro do processo. Porém, nessa tríade de procedimentos criativos, os autores desempenham o mesmo papel e, por isso, estão no mesmo nível hierárquico.

Segue-se para as considerações finais sobre toda a pesquisa. Apesar das falas acima tomarem um tom diferente do que se espera em um processo artístico, o debate sobre os papéis na produção de uma *Gesamtkunstwerk* é crucial.

Em outras experiências artísticas realizadas fora do contexto desta pesquisa, percebe-se que o coletivo não funciona bem quando a criação é centralizadora. Não é execrável que um artista conceba toda a obra, não se trata aqui de uma questão moral.

O ponto em questão é a adequação dos processos para os objetivos. Se a intenção é obter um resultado qualquer, qualquer entrega serve ao propósito. Contudo, a Arte não aceita mentiras. No final, o que foi entregue será devolvido pelo público. Ainda que não seja valorado economicamente, o esforço de um artista nunca volta vazio.

Compondo em coletivo, o retorno acontece no próprio ato criativo. Quando o público participa da apresentação da Obra de Arte Total, o retorno é igualmente coletivo. Além da investigação do problema e do apontamento de uma solução viável, esta pesquisa deseja provocar o desejo pela criação coletiva.

Todo o caminho traçado até aqui aponta a riqueza da criação feita em um contexto heterogêneo, num coletivo com artistas de experiências e especialidades diversificadas.

Um especialista em determinada forma da Arte não precisa se isolar em seu processo. Mesmo que não queira, as outras formas sempre serão atraídas para junto dele. Toda forma da Arte busca a fusão com as demais. É uma lei magnífica que demonstra a atração entre as matérias geradas a partir do ideal artístico.

A lei de Trahdorff, que cunha o termo *Gesamtkunstwerk*, está vigente como a lei da gravidade. É uma força da natureza artística. Quando se fala em lei, pensa-se em uma obrigação, uma limitação, mas, nesse caso, a força da *Gesamtkunstwerk* nos protege da solidão de pensarmos nossas formas como isoladas das demais.

O caminho trilhado para o desenvolvimento desse processo criativo trouxe a reflexão de uma Arte que não apenas representa, mas compartilha o espírito humano. Wagner desejava a representação da natureza humana acabada como seu prospecto futurístico. Todavia, a reflexão desempenhada ao longo dessa pesquisa reflete a competência integradora da Arte. Ela promove a união por seu caráter agregador. A Arte é uma potência atrativa que envolve aqueles que dela partilham.

Mais do que criar o processo aqui desenvolvido para a *Gesamtkunstwerk* Trahdorff-Wagneriana, busca-se a formação de uma sociedade artística que olhe para o ser humano em sua completude. Observam nossas fraquezas e admiram nossas qualidades. O ser humano é em si uma *Gesamtkunstwerk*, uma Obra de Arte Total que unifica diferentes experiências em sentimentos que se compartilham em entendimento, mesmo compreendidos em particular sensação. A tristeza, a nostalgia, o desespero, o apego, a tranquilidade, a dúvida e tantos outros sentimentos dificilmente serão sentidos da mesma maneira por seres humanos diferentes. Aliás, raramente os sentimentos humanos se repetirão da mesma forma dentro do mesmo humano.

A vocação da Arte é a comunhão perfeita entre toda a humanidade. A unidade dos diferentes é uma capacidade intrínseca da Arte Total. O artista universal é o ser humano que se prepara para a formação de uma sociedade criativa e harmônica.

A harmonia, por sua vez, é ligada erroneamente apenas ao campo da música, uma forma incrível da Arte, mas que não é detentora isolada da conjugação da diversidade. Todas as formas podem materializar a harmonia imaterial que a Arte possui. Sua capacidade de pacificar os contrários é a ponte capaz de derrubar muralhas.

Pensar a Arte como Total não é centralizar suas formas em um único caminho. A *Gesamtkunst* traz a reflexão de que o Total é a convivência entre os diferentes. É suportar o semelhante na compreensão de que todos estamos fadados ao destino humano.

Fica, nesta pesquisa, uma sugestão processual, na busca pela criação coletiva entre artistas de vários saberes. A polimatia não é um recurso exclusivo a gênios como Leonardo da Vinci. A composição polimática pode acontecer entre autores que dominem somente uma forma de expressão artística. Contudo, quando os talentos individuais se juntam para criar, o resultado é uma obra heterogênea em espírito e diversificada em suas maneiras de composição material.

Os três procedimentos técnicos aqui organizados necessitam dessa ordem não por um mero capricho do pesquisador. O *ordus* processual é assim firmado pela observância do conceito estudado. O rio criativo corre do desejo para a concretude.

A humanidade nos surpreende por sua capacidade de sonhar com o impossível e materializá-lo mesmo com receios e incertezas. Neste processo, o primeiro procedimento estimula o sonho criativo, o segundo a liberdade materializadora e o terceiro propõe o cálculo concretizador. É uma tríade pensada para permitir a expressividade sem os limites da matéria. Apesar disso, o processo não foge da realidade e, no último procedimento, repensa os sonhos naquilo que é tangível à realidade de cada contexto criativo.

O público, por sua vez, não é um assistente passivo. Seu olhar modifica todo o fenômeno e desenvolve uma dinâmica sempre nova durante o fazer artístico. É um processo quântico que se distingue da percepção clássica. Resume-se, nessa dissertação, a ideia de cinco sentidos abordados pelas diversas formas da Arte.

Entretanto, a percepção humana ultrapassa a lógica da física clássica newtoniana. E, numa aparente discrepância, pensar em uma lei de Trandorff enquanto a Arte caminha quanticamente pelo espaço-tempo “ateleológico”. As leis quânticas são assim e a Arte segue uma lógica própria. As descrições comparativas da lei “magnética” da *Gesamtkunstwerk* funcionam nesse campo de considerações finais como uma fala simbólica. Foge-se da alegoria simplista sobre a gravidade, desejando explicar apenas um princípio que existe, ainda que não saibamos como explicá-lo.

Mesmo que não entendamos como funciona essa força que atrai as formas da Arte para um todo, não podemos desprezar seu efeito nem abandonar esse fenômeno como uma retórica novecentista. A *Gesamtkunstwerk* sempre será um assunto atual.

Existe o desafio de pensar a Obra de Arte Total para além das falas de Richard Wagner. A justificativa é simplificada pelo simples fato do termo não ter sido cunhado por Wagner. E, mesmo antes do termo, já existia a compreensão dessa força unificadora. Antes dos poetas paisagistas ingleses, antes dos Gregos, dos Egípcios, dos Caldeus e de todo vestígio de civilização, sempre existirá a natureza terrena e o cosmos universal, que possui sua própria força atrativa e expansiva.

A *Gesamtkunstwerk*, da mesma forma, não apenas agrega, mas expande. Unificar não é somente atrair os divergentes e comungá-los em uma mesma congregação diversificada. Unir é também espalhar ideias, enviar ações e expandir propostas.

A Arte é um ente pulsante e livre. Muito difícil categorizar o que vem do pensamento humano e que não é Arte, se a própria vida humana é uma obra de Arte. Isto não é assunto para estas páginas. O fato é que os três procedimentos técnicos, ainda que agrupados de maneira linear, possuem a capacidade de funcionar diegéticamente.

A única regra fixada nesse processo é a não exposição das matérias durante a formalização da Arte. A maneira de elaboração do tema ou a sincronia entre as matérias é livre a cada contexto. Também não é determinado que a materialização deva formalizar exatamente um material pronto para performance. É viável, em alguns casos, que esse processo gere esboços e protótipos, e não a matéria acabada.

Procurou-se, nessa pesquisa, criar um contexto minimamente livre para testar o processo em uma criação sem imposições. Não obstante, é possível aplicar este processo criativo em contextos nos quais o tema já esteja previamente definido.

Como dissertado acima, a leitura de um tema nunca será realizada da mesma forma e, portanto, pode ser estruturada a partir da ótica do grupo criativo. No experimento-piloto, este ponto foi nevrálgico para a formulação de uma proposta de temática livre para a experiência final. Porém, isso se deu pela falta de compreensão da estrutura do processo, como formatada após o segundo teste. Hoje seria uma experiência plácida e sem preocupações a aplicação desse processo criativo em um tema predeterminado. Fica, assim, o convite para outros testes dessa proposta. Cada descoberta amplia horizontes e, dessa forma, deseja-se que esse estudo seja gerador de críticas e novas explorações.

Conserva-se a satisfação em pesquisar uma demanda antiga por parte do histórico do pesquisador e do orientador. Não se considera o processo como finalizado, mas como um passo a mais na busca pelo conhecimento da Arte.

A curiosidade é uma lente impulsionadora da criatividade. A inquietude e a busca por novos caminhos são pontos motivadores daqueles que desejam compor novas perspectivas. A *Gesamtkunstwerk* possui uma força que tem a capacidade de gerar diferentes processos criativos.

Mesmo dentro da interpretação de Hilda Brown sobre o significado da *Gesamtkunstwerk*, é possível construir uma infinidade de processos criativos coletivos polimáticos.

Ao final desta pesquisa, vê-se tantos outros caminhos que o desejo que se desperta é a dissertação de todos esses outros processos criativos. A exaustiva leitura e a incansável revisão literária conduzem à reflexão imanente sobre esses outros caminhos.

Guarda-se este caminho como um entre tantos na busca pela unificação, ou seja, pela fusão das formas em um mesmo contexto que se compreenda como Arte. Considera-se a pesquisa como bem-sucedida não pelo resultado dos questionários ou dos relatos dos artistas.

Ainda que o resultado alcançado não tenha sido o planejado, os acidentes pelo caminho também conduzem a soluções. É necessário frisar que o plano linear dos procedimentos não é reflexo de um pensamento retilíneo e cronológico. Essa linearidade é apenas uma organização metodológica de um objetivo comum: evitar a ressonância criativa entre as formas.

Enfim, após esta análise e estas considerações, registra-se o encanto pela pluralidade e pela conversa democrática inerente à tão citada GESAMTKUNSTWERK.



Figura 5 - Grupo Criativo - Experimento Final

## REFERÊNCIAS

- APPIA, Adolphe. *Die Musik und die Inszenierung*. München: Bruckmann, 1899.
- BADIOU, Alain — *Five Lessons on Wagner*. 1a ed., London: Verso, 2010.
- BENJAMIN, Walter. *Origem do drama trágico alemão*. Edição e tradução João Barrento. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011.
- BERGHAUS, Günter. *The futuristic conception about Gesamtkunstwerk*. In: Franciska Hervai d'Elhoungne, and Dávid Falvay, eds.: “Sul fil di ragno della memoria”: Studi in onore di Iona Fried. Budapest: Ponte Alapítvány, 2012.
- BLACKING, John. Música na sociedade e na cultura. In: BLACKING, John. *How Musical is Man?* Seattle and London: University of Washington Press, 1974. p. 24-37. [Traduzido por Guilherme Werlang, não publicado]
- BROWN, Hilda Meldrum. *The quest for the Gesamtkunstwerk and Richard Wagner*. Oxford: Oxford University Press, 2016.
- BUELOW, George. Rhetoric and Music. In: *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Macmillan: London, 2001.
- BURLINGAME, Edward L. *Art, Life and Theories – Richard Wagner*. New York: Henry Holt and Company, 1875.
- BURNETT JR., Henry Martin. *Nietzsche, Adorno e um pouquinho de Brasil*. São Paulo: Unifesp, 2011.
- CAPONE, Stefano. *Il drama sregolato: La poesia da teatro nei libretti e nei testi di teoria e critica della letteratura della prima metà del Settecento (1696-1755)*. Edizione del Rosone: Foggia, 2007.
- CARTER, Elliott. *Collected Essays - 1937-1995 Eastman Studies in Music*. Rochester: University of Rochester, 1998.
- CASTANHEIRA, *Gesamtkunstwerk: A utopia de Wagner*. Dissertação para conclusão de mestrado em Arquitectura. Porto: Universidade do Porto, 2013.
- CAZNÓK, Yara Borges. *Ouvir Wagner – Ecos Nietzscheanos*. São Paulo: Musa, 2000.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto Da. *Metodologia Científica*. 6. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2007. 162 p.
- COOK, Nicholas. *Entre o processo e o produto: música e/enquanto performance. Per Musi*, Belo Horizonte, n.14, 2006, p.05-22
- COTTE, Roger J.V. *Música e Simbolismo.- Ressonâncias Cóslicas dos Instrumentos e das Obras*. São Paulo: Editora Cultrix Ltda, 1988.

DA SILVEIRA, João Eduardo Navachi. *Nietzsche e Wagner: O diário de aproximação*. Dissertação de mestrado em Filosofia. Marília: UNESP, 2010.

DE SOUZA, José Cavalcante. Coleção os Pensadores – Pré-Socráticos. São Paulo: Ed. Nova Cultural, 1996.

DE SOUZA, Raquel Castro. *O Jogo Musical no Teatro de Meierhold – Princípios e Procedimentos nos Planos da Atuação, Encenação e Dramaturgia*. Dissertação de mestrado em Artes. Belo Horizonte: UFMG, 2013.

DEMO, Pedro. Não vemos as coisas como são, mas como somos. Recife: Revista Fronteira da Educação, UFP, 2012. Disponível em: <http://www.frenteirasdaeducacao.org/index.php/fronteiras/article/view/7/11>. Acesso em: 01 de outubro de 2016.

FINGER, Anke; FOLLETT, Danielle — *The Aesthetics of Total Artwork – On Borders and Fragments*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2011.

FONSECA, Edilberto José de Macedo. Etnomusicologia e Folclore: o caso do levantamento folclórico de Januária-MG e as gravações etnográficas das músicas de tradição oral no Brasil hoje. *Música e Cultura: revista on-line de etnomusicologia*, n. 4, 2009. Disponível em <<<http://musicaecultura.abetmusica.org.br/artigos-04/MeC04- Fonseca-Folclore.pdf>>>. Acessado em: 04 dez. 2016.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FREIRE, Vanda. *Horizonte da pesquisa em música*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2010.

GROUT, Donald J. e PALISCA, Claude V. *História da Música Ocidental*. 5 ed. Lisboa: Gradiva, 2007.

HALWBACHS, Maurice. *A Memória Coletiva*. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro Editora, 2006.

HARNONCOURT, Nikolaus. *O Discurso dos Sons – caminhos para uma nova compreensão musical*. Tradução Marcelo Fagerlande. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1988.

HAUSER, Arnold. *História social da arte e da literatura*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

HELWEG, Kim. *Balletnodebog*. Copenhaguem: Hewelg, 2012.

HELWEG, Kim. *Composing with Quantum Information: Aspects of Quantum Music in Theory and Practice*. Copenhagen: Quantum Music Project by Creative Europe, 2018.

HELWEG, Kim. *From Symphonies to Pliés: Aspects of choreomusical practice in ballet class*. Il Cuorpo nel Suono - Roma: Aracne Editrice, pp 161 – 171, 2017.

JAPIASSU, Hilton. *Introdução ao Pensamento Epistemológico*. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora S.A., 1934.

LAJOSI, K. *Wagner and the (Re) mediation of Art: Gesamtkunstwerk and Nineteenth-Century Theories of Media*. *Frame*, v. 23, n. 2, p. 42-60, 2010.

LAMONT, Richard D A. A comparative study of Lady Hertford's grotto at Marlborough and William Kent's illustration of Spring in James Thomson's *The Seasons*. *Open Educational Resources*, University of Oxford, group 5, p. 185 - 194, mar 2013. Disponível em: <http://open.conted.ox.ac.uk/resources/documents/comparative-study-lady-hertford's-grotto-marlborough-and-william-kent's>. Acesso em: 23 jul. 2017.

LARAYA, Roque de Barros. *Cultura: um conceito antropológico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LAVILLE, Christian; DIONNE, Jean. *A construção do saber – manual de metodologia de pesquisa em ciências humanas*. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LEVENT, Nina; PASCUAL-LEONE, Alvaro. *The multisensory museum – Cross Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory and Space*. Maryland: Rowman & Littlefield, 2014.

LI, Ze-Nian and DREW, Mark. *Fundamental of Multimedia*. Burnaby: Pearson Education Inc., 2004.

LÜHNING, Ângela. “Etnomusicologia brasileira como etnomusicologia participativa: Inquietudes em relação às músicas brasileiras”. In: Rosângela Tugny & Rubem Caixeta de Queiroz (orgs.) *Músicas africanas e indígenas no Brasil*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MACEDO, Iracema. *Nietzsche, Wagner e a época Trágica dos Gregos*. São Paulo: Annablume, 2006.

MILLINGTON, Barry. *Wagner um compêndio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.

MOTA, Marcus. *Texto, escritura e Música: os fragmentos de Heráclito*. *Contexto. Revista do Programa de Pós Graduação em Letras*, v. 31, p. 271-306, 2017.

MOTA, Mota. *Música e cena: um imenso intercampo de atividades e reflexões*. *Revista Dramaturgias*, v. 1, p. 2-6, 2016.

NETTL, Bruno. Relating the present to the past: thoughts on the study of musical change and culture change in ethnomusicology. *Music & Anthropology* n. 1, 1996. Disponível em <<<http://umbc.edu/MA/index/number1/nettl1/ne1.htm>>>. Acessado em: 01 de dez. 2016

NEUMANN, Alfred Robert. *The Evolution of the Concept Gesamtkunstwerk in German Romanticism*. Ph.D, Philosophy Department, University of Michigan, Michigan, EUA, 1951.

NIETZSCHE, Friedrich — *O Anticristo; Ecce Homo; Nietzsche contra Wagner*. Trad. Paulo Osório de Castro, Introd. António Marques, 1ª ed., Lisboa, Relógio d'Água, 2000.

OLIVEIRA PINTO, Tiago de. Som e música. Questões de uma antropologia sonora. *Revista de Antropologia*, São Paulo, v. 44, n. 1, 2001. Disponível em <<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-77012001000100007&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-77012001000100007&lng=en&nrm=iso)>>. Acessado em: 03 dez. 2016.

OLIVEIRA, Sidnei. *A metafísica da música em Schopenhauer e Richard Wagner*. Revista *Estudos Filosóficos* no 10. São João Del Rei: UFSJ, 2013.

PEREIRA, Débora Diersmann Silva. *Diretrizes para elaboração de trabalhos científicos: apresentação, elaboração de citações e referências de trabalhos científicos*. 1. ed. Joaçaba, SC: Editora Unoesc, 2013.

PRODANOV, Cleber Cristiano. *Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RAMOS, D.; BATISTON, A.; REIS, E. A. dos; PAIVA, R.; ZAFANI, T. *Influência do conteúdo cênico da performance sobre a percepção das emoções musicais*. In: Congresso Nacional da ANPPOM, 23., 2015, Natal. Anais...Natal: 2013

RAYMOND, George Lansing. *The Genesis of Art-Form*. New York: The Kickerbocker Press, 1904.

RINK, John. *A guide to performance*. New York: Cambridge University Press, 2002.

SCHILLINGER, Joseph. *The Mathematical Basis of the Arts*. New York: Philosophical Library, 1943.

SCHIMIDT, Wolf Gerard. *Was ist ein Gesamtkunstwerk? Zur medienhistorischen Neubestimmung des Begriffs*. Archiv für Musikwissenschaft 68. Jahrg., H. 2, pp. 157-179. Stuttgart: Franz Steiner Verlag, 2011.

SCHOPENHAUER, Arthur. *Metafísica do Belo*. São Paulo: UNESP, 2003.

SCHOPENHAUER, Arthur — *O mundo como vontade e como representação*. Trad. Jair Barboza. São Paulo: Ed Unesp, 2005.

SEEGER, Anthony. Etnografia da música. Tradução de Giovanni Cirino. Revisão Técnica de André-Kees de Moraes Schouten e José Glebson Vieira. *Cadernos de campo*, São Paulo, n.17, p.1-348, 2008. Disponível em: <<<http://www.revistas.usp.br/cadernosdecampo/article/download/47695/51433>>> Acessado em: 02 dez. 2016

SUZUKI, Márcio. *O Gênio Romântico*. Editora Iluminuras. São Paulo. 1998.

SWAFFORD, Jan. *Beethoven, Angústia e Triunfo*. Barueri: Ed. Amarylly, 2017.

TARUSKIN, Richard. *Oxford History of Western Music: Music in the Seventeenth and Eighteenth Centuries*. 2. ed. New York: Oxford University Press, 2010.

TRAHNDORFF, Karl Friedrich Eusebius. *Ästhetik oder Lehre von Weltanschauung und Kunst*. Berlin: Maurer, 1827.

VENTURELLI, Suzete. *Arte Computacional*. Brasília: Ed. UnB, 2017.

WAGNER, Richard. *Das Kunstwerk der Zukunft*. Leipzig: Otto Wigand Verlag, 1850.

WAGNER, Richard. *Die Kunst und die Revolution*. Leipzig: Otto Wigand Verlag, 1849.

WALPOLE, Horace. *MS annotation to William Mason's Satirical Poems, published in an edition of the relevant poems by Paget Toynbee*. Oxford: Clarendon Press, 1926.

## ANEXOS

### Relatório - Experimento Piloto - Colaborador - Igor Passos – Ator

Quando me foi feita a proposta, de imediato uma questão emergiu: como pensar em uma direção cênica de um todo sem saber ao certo como serão compostas as demais partes? Entretanto, antes de seguir com a resolução encontrada para este problema sinto a necessidade de citar Artaud: “Digo que a cena é um lugar físico e concreto que pede para ser preenchido e que se faça com que ela fale sua linguagem concreta.” (ARTAUD, 1993).

Prossigamos. Visto as palavras de Antonin Artaud, logo entendi um ponto que foi essencial para desenvolvimento de minha parte. Independentemente do que meus colegas pensassem, meu trabalho diria algo por si mesmo, algo que passaria os espectadores de uma forma única e individual. E que, para além de algo isolado, o conjunto da cena, visto que esta foi pensada a partir de um conceito maior, conversaria em unicidade com cada participante. Cada um perceberia o todo, portanto, meu trabalho, fazia parte, também, do trabalho de Airan e do trabalho de Monike, mesmo em uma distância inicial eles conversavam no ponto em que se tocariam: os fragmentos de Heráclito.

Vencida (ou não, já que toda questão se desdobra em diversas camadas que nos acompanham por tempos e tempos) a primeira questão, comecei a pensar nos ciclos e nos opostos. Para mim, o que se concretiza como ciclo? E o que é oposto? Ciclos terminam e recomeçam (será que um dia começaram?), podendo ser até mesmo como espirais, assim como a vida. Passar pelo mesmo ponto, mas nunca ser o mesmo, uma repetição da diferença<sup>5</sup>. Assim sendo, segundo Deleuze (2007, apud. FERRACINI, 2013 p.67)

Se a repetição existe ela exprime, ao mesmo tempo uma singularidade contra o geral, uma universalidade contra o particular, um relevante contra o ordinário, uma instantaneidade contra a variação, uma eternidade contra a permanência. Sob todos os aspectos a repetição é a transgressão.

Como diz o próprio Heráclito, tudo flui. E se tudo flui, tudo se transforma. Tudo corre, depara-se com opostos, se torna o próprio oposto, se confunde com o outro e se repela do mesmo. Tudo está sendo; tudo está condicionado ao vir a ser. É água viva.

Tendo como ponto de partida tal reflexão, comecei a planejar minha direção. Pensei em distâncias e oposições a respeito da mesa central. Esta redonda, o público ficaria em linhas

---

<sup>5</sup> FERRACINI, Renato, 2013, p.67

retas, podendo em determinados momentos caminhar livremente até as outras linhas, que tinham tamanhos e distâncias referentes à mesa diferentes.

Ao colocar em prática o idealizado, no que diz respeito ao meu processo, percebi que houve um grande erro. Quando o pensei, me coloquei como em foco, deixando de lado o outro, aquele que faria real minha *planta baixa*. Percebi, de imediato, que ao planejar a direção deveria ter pensado mais na plateia e em como ela receberia minha proposta. Algumas perguntas me vêm à mente hoje:

- 1) Quem é essa plateia? Pois mesmo que essa plateia seja composta por artistas da cena, no instante da apreciação, eles se despiram desta performance e fizeram emergir outra, sendo agora sujeitos da observação (não sujeitos passivos, mas participantes).
- 2) De onde vem essa plateia?
- 3) Minhas escolhas interferem na liberdade de apreciação da plateia?

Agora percebo que o que pensei para a direção cênica funcionaria melhor com atores, em uma cena dirigida e não uma plateia que, por direito, tem a liberdade de não se locomover de seu papel de espectador.

É engraçado, pois, me vem nesse instante, qual seria o lugar de minha direção no todo, já que a partir do momento em que dirijo alguém, pré disponho a este alguém um lugar prévio, locomovendo sua liberdade à uma limitação pré-estabelecida, pelo menos, em minha proposta isso não era o almejado. Logo, o porquê de uma direção? Será que, só por estarem, os corpos com suas vivências, subjetivações, impressões já não seriam opostos e formariam ali, no instante presente do acontecimento, um ciclo?

Percebo que ao pensar na direção deste processo, eu enquanto diretor deveria ter colocado em primeiro plano a própria plateia, pensar e levar em conta esses corpos outros, cada qual com suas particularidades e repertórios, tais corpos que no momento da concretização do processo se tornavam um novo corpo uno. Como não violar o ser-agora de cada um? Como não interferir na experiência estética de cada corpo ali presente e mesmo assim *dirigir* esta *cena*? Eu precisaria ser um eu-tu, sendo o tu um devir outro. Eu precisaria acontecer aproximação, precisaria ser, talvez, um devir-plateia (e, a partir disso, me desdobrar em diversos devires outros).

Pensar em algo mais convidativo em vez de direcionador seria o caminho? Ainda não sei ao certo a conclusão, esta é uma questão que perdurará comigo por mais um tempo. Espero um dia conseguir que a cena fale por si e que o público seja espectador-cena. Que a cena, seja,

de fato, um acontecimento de presenças *incapturáveis*, um lugar de participação, assim como nos diz Eleonora Fabião: “Quanto mais atenta estou, mais inapreensível se torna o instante. Imersa num momento infinito. Percepção é participação. Sou parte; logo, existo. Ou ainda: participar; logo, existir.” (FABIÃO, Eleonora, 2010, p.325).

No que diz respeito aos processos de Airan e Monike, não me sinto no direito de muito me aprofundar, já que foram processos diferentes e únicos para cada. Entretanto me sinto na necessidade de elencar um momento sonoro específico:

Pareciam-me porcos e fogo em um matagal e nesse instante me senti como se lendo alguma passagem de *Germinal*, de Zola. E não, o romance não diz respeito a porcos e fogo, mas a agonia, a dor, a tortura, a *secura*. A falta que encontrei em tais páginas foram as mesmas que tais sons me submeteram. Queimei-me junto aos porcos.

## **Relatório - Experimento Piloto - Colaboradora - Monike Alves – Desenhista**

A proposta feita a mim pelo pesquisador Airan D'Sousa consistia na prática de um experimento com base em sua pesquisa sobre Gesamtkunstwerk. Na qual, cada trabalho artístico deveria em e por si possuir seu valor puro, total, sem influências externas. Sendo assim trabalhado em cima de um campo virtual, conceitual. Tangente a isso, eu como estudante graduanda de Artes Visuais, fui chamada para trabalhar com a construção visual dos elementos do experimento.

A proposta do experimento se consolidou em montar (Experimentar) um restaurante sensorial. Um jantar onde cada participante poderia experimentar o que seria considerado uma Gesamtkunstwerk, ou somente uma síntese de Artes.

O conceito de uma gesamt seria em termos mais fáceis, uma unificação das Artes, mas ao mesmo tempo cada uma delas sendo concisa em sua totalidade. Criadas a partir de uma unidade, um conceito, pureza de criação e não em cima de algo já pré pensado, constituído.

A música apresentada na hora do jantar, conversaria com os elementos do prato, assim como a visualidade e fluidez da maneira como cada participante entraria e degustaria o jantar. Cada participante teria que experimentar, em tese, uma complementação de sentidos, sem que um se perdesse ou fosse base para o outro. A proposta era que cada um fosse levado naturalmente por esse ciclo, de forma fluída.

Diante disso, fui apresentada aos conceitos de unidade de Heráclito, de sua fluidez e totalidade dos elementos. Assim, pude pensar e criar a visualidade de cada prato servido, como também, seus sabores e composição.

Minha participação em especial foi exatamente em como montar os pratos. Não somente pensar em como seriam dispostos, mas pensar na natureza e a poética de cada material que disponibilizaria. Pensei primeiro nas cores, em quais delas seriam mais interessante. Vale ressaltar que, em nenhum momento tive acesso aos trabalhos dos outros colaboradores. Tive só como conceito os fragmentos de Heráclito, o que me foi particularmente difícil. Porém, a partir daí pude concluir que meu trabalho foi realmente puro em termos de criação.

Pensando sobre a praticidade, optei por pratos descartáveis e brancos. Os talheres transparentes. Minha ideia era criar uma base neutra para que cada participante pudesse focar na forma como o jantar estava desenhado/ disposto no prato, sem ser distraído por cores ou formas que não fossem o alimento em si.

Falando sobre o desenho, montei cada prato pensando em linhas curvas e ciclos, algo intuitivo, onde a pessoa seguisse de forma natural e não pensasse muito na hora de saborear. Dispus por ordem de sabor que imaginei serem complementares, primeiro o salgado depois o doce, logo em seguida o azedo e por fim o agridoce.

Ao final do experimento, pude concluir que o processo por si só, teve seu valor consolidado. Particularmente, os processos de criação são um tanto mais interessantes que as conclusões finais. Porém, para fins mais formais, creio que se tivéssemos tido mais tempo os resultados seriam mais satisfatórios. Ao pensar melhor sobre o ambiente, uma pesquisa mais profunda sobre os materiais e a dinâmica que seria adotada, poderia ter levado o nosso querido pesquisador, Airan, a tais resultados. Vale ressaltar também que cada Ser possui uma resposta diferente a cada estímulo, então, é quase impossível realizar uma Gesamtkunstwerk de forma total, pura.

No mais, toda a experiência foi válida, ainda mais pra mim, que pude conhecer melhor sobre o conceito de Arte total e participar de um evento importante quanto esse.

## Questionários - Experimento Piloto



### oTOPOSOposto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

As sensações se ampliam  
com os sabores e a música  
em diferentes diapasões

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Gastronomia, música, a  
própria performance no gesto  
culinário.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Os sentidos todos eles  
ampliados

Um sucesso de  
fatsalho!

## Questionários - Experimento Piloto

### oTOPOso<sub>posto</sub> – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Um contraponto entre música, paladar e performance. O cérebro parece estimular tudo de maneira firme

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

música, performance, paladar

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Que a arte é total, ela não se comporta com achemos que é

## Questionários - Experimento Piloto

3

### oTOPOsopto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Experimentar sabores e sons em  
oposições.  
Sabores em oposição junto de sabores em  
oposição de sons

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Música, culinária

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Para mim, tudo é combinação de coisas  
umas com as outras  
E provar com a boca e sentir  
e pensar ao mesmo tempo



## Questionários - Experimento Piloto

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Potencializar a sensorial a partir da existência de uma forma sensorial

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Artes cênicas, plásticas e dança

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Falta de potencializar as experiências sensoriais no dia-a-dia, mais práticas, por utilizá-las apenas com complementação uma das outras, sem levar em consideração a individualidade de cada sentido.

## Questionários - Experimento Piloto

6

### oTOPOsoPosto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Podr-se aplicar uma crítica a alienação  
das pessoas atualmente distraídas //  
Podr-se incluir também a crítica ao  
modo tratar e os animais pelo desrespeito  
e a perda de valores de respeito e justiça.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

É cultura viva.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Crítica a ~~o~~ modo alienação em nos-  
sas próprias mentes sem se preocupar  
com o nível de vida.

## Questionários - Experimento Piloto

7

### oTOPOsopto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Um jantar diferente para sentir  
os sabores e não ~~olhar~~ olhá-los.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Degustação.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Que precisamos aprender a sentir  
mesmo sendo coisas do cotidiano.

## Questionários - Experimento Piloto

8

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Simpatia em relação aos questionamentos da  
precedência.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Performance, música, culinária.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Não nos esqueçamos dos consumidores que  
que é importante, sem outros aspectos.

## Questionários - Experimento Piloto

9

### oTOPOsopto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Ideia - Sensor - sensibilidade - tato - olfato  
medo - tranquilidade x intranquilidade  
confiança - gestos

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Teatro, culinária, performance

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Acho que vai desde uma comunica  
ção estética até uma política  
• arte  
• sociedade x preconceito (deficiência visual)

## Questionários - Experimento Piloto

30

### oTOPOsoPosto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Aprimoramento do paladar. Aprimoramento da audição. Os sons das panelas e a dificuldade de comer sem a visão te colocam em outra experiência para comer.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Música, Gastronomia

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Aproveitar os sabores e ter capax de sentir melhor os conteúdos de cada alimento.

## Questionários - Experimento Piloto

15

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

~~Entendi~~ Entendi o sentido real de sentir as coisas como elas são, independente de que foi apresentado. Sentir as coisas do mundo a nossa volta e ver os movimentos humanos.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Expressão corporal,

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Que tudo a nossa volta tem uma vida e um sentido. Tudo deve ser sentido e tocado, mesmo sem ser visto.

## Questionários - Experimento Piloto

(32)

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Que na mesa a gente tem disciplina e a forma de pensar - na minha vida e eu preciso de calma e sem ansiedades.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

me trouxe belas recordações da minha família e principalmente da infância.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Que tudo se resolve numa bela refeição - e traz recordações maravilhosas.

## Questionários - Experimento Piloto

53

### oTOPOso<sup>posto</sup> – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Pode-se entender uma crítica a falta de profundidade / "vazio" de homem que não se "impeta" com as coisas e pessoas ao seu redor, visto que ele não se comunica e prossegue se alimentando de fantasmas, e mesmo as sensações de fritura

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

o conto de passarinhos

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

~~o~~ expressão corporal.

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

A mensagem comunicada se refere a "bolha" em que o homem vive.

## Questionários - Experimento Piloto

B4

### oTOPOSOposto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Gradação de conexões sensoriais entre  
paladar e estímulo sonoro e musical

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Música, Cinema, Performance

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Celebração gastronômica/musical  
multidisciplinar

Questionários - Experimento Piloto

159

oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

A boa relação entre ato de alimentar  
e a memória sonora.  
A

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Ouvir que pela música tem-se  
a sensação da dança

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Talvez que o ato de comer está ligado  
ou remete a outras memórias.

## Questionários - Experimento Piloto



### oTOPOsopto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Houve uma harmonização de sentidos, incluindo o paladar, mostrando que tudo é unidade, só que em um cosmos

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

expressão corporal, música, escultura (alimentos)

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

A Unidade do Ser no Cosmos e suas percepções.

## Questionários - Experimento Piloto

17

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Dar o tempo das sensações acontecerem. O tempo e a ação  
pequena de comer, texturas diferentes, pesos diferentes  
Quem come está em cena e performa.

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

gastromomia, sonoplastia, artes visuais, performance

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Que o tempo é importante para sentir e se  
transformar.

## Questionários - Experimento Piloto

18

### oTOPOsopto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Gostaria de ter entendido, mas não entendi

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Dança, escultura, música, performance...

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Acho que vai muita da compreensão de cada pessoa (cada um se sente diferente).

## Questionários - Experimento Piloto

17

### oTOPOso posto – RESTAURANTE MULTISSENSORIAL

1 – O QUE VOCÊ ENTENDEU DO CONCEITO?

Não acho que tenha entendido. Foi particularmente que descrevi: o trabalho propõe duas experiências muito distintas. O primeiro de quem mergulha em suas percepções sensoriais a partir do exclusão do visual e →

2 – QUAIS FORAM AS FORMAS DA ARTE APLICADAS?

Ex.: DANÇA ESCULTURA, ETC.

Performance? Arte relacional?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3 – QUAL FOI A MENSAGEM COMUNICADA?

Não consigo me relacionar com a proposta em termos de "mensagem comunicada". Há um tipo de experiência que abre pensamentos, associações.

## Questionários - Experimento Piloto

O de quem observa o Copo na experiência,  
Para que eles duas modifica a realidade que  
a estabeleça com a experiência. Como se tentado  
observado, e observar tendo a demonstração do  
mergulho interno que a trocadas proporciona.

~~Observado~~

Paralelamente, de se a instalação. O tempo  
de quem não vê e outro. E quatro grupos  
então, compartilhara uma mesa mas  
~~de~~ mergulhos, observados pela própria  
experiência.

## Questionários - Experimento Final

1

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

O início lembra a infância, e conforme a medida do tempo as coisas vão ficando mais "Dark"

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

instalação interativa, escultura

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) infância

b) adolescência

c) desespero

d) desconforto

## Questionários - Experimento Final

2

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Infância, fases da vida e os sentidos.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Pintura, música, escultura

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Início, início da vida

b) Descoberta interior

c) Descoberta exterior

d) Retorno ao útero

## Questionários - Experimento Final

3

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Entendi que se foi tentado mostrar para nós algumas etapas do desenvolvimento da pessoa, algumas etapas da vida como infância, até aqui que estamos bebês, etc. Mas, para mim, o último pedço do experimento me lembrou mais quando eu era criança, muitas lembranças mais antigas.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Para eu me mais apegado a parte auditiva, assim fiquei mesmo preso às texturas e partes visuais. Por isso o experimento ficou mais associado à música e sonoplastia que a dança ou artes visuais como quadros.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- Eu era mais virado para o áudio. Parece uma sensação de <sup>felicidade</sup> ~~prazo~~ também. Nesse
- Fiquei um pouco menos virado que o primeiro, mas ainda sim fiquei. Parece felicidade.
- Senti mais segurança
- Senti-me como bebê, tinha um acolhido

## Questionários - Experimento Final

4

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Entendi que estimulando diferentes sentidos de formas diferentes, pode ser interpretado como um sentimento como, por exemplo, perceber ao longo pisando, com uma perna uma textura suave e quando sentamos, como faz sentir a leveza da vida em seu estado terminal...

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Fontes, vídeos, interações tótem, jogos, experiência própria (voz, etc)

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Crescimento (proteção familiar)

b) Brincadeiras (aprofundado de no fase infantil)

c) Fuga (encontrar um lugar silencioso)

d) Tranquilidade em momentos turbulentos

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

É um conceito vazio e vazio que nos faz refletir sobre os sons que são feitos.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Música, Pintura, coreografia, tapeçaria, vídeo-arte

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Vozes, cores e sabores

b) Sons de beleza, vídeo

c) Fôro

d) Vibrações

## Questionários - Experimento Final

6

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

É mensurável sentir de corpo, seja tocando seu corpo, e de  
alma, pois nele um sentimento de alegria, angústia e sociedade.  
O bebê rindo trouxe um sorriso ao meu rosto, realmente  
invisível

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

É uma instalação que mistura performance, sons, danças,  
mas envolve muito mais que isso, envolve sentimentos como  
felicidade, angústia, e tudo mais.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) Sensação
- b) Audição
- c) Sentimento
- d) Texturas

## Questionários - Experimento Final

7

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

É POSSÍVEL SENTIR OUVIR E IDENTIFICAR MENTE  
REAGIR A UM ESTÍMULO SEM QUE SEJA POR  
CALOR, FRIO, ENTÃO, QUE LEVAMOS PARA QUIS  
QUE NE ~~ESTAMOS~~ FORMAS SENSACIONES OUTRAS  
EXPERIMENTAR E QUE PODEM VÍR A PENA EM QUALQUER  
MOMENTO.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

MUITAS, OS SONS, AS MULTISSENSORIAL, A 'ARTE' PARA ALÉM  
DO QUE NOS MOSTRAMOS A ENTENDER OU PARA E SIMPLES-  
MENTE OBSERVAR. HAVIA RUIZOS QUE ~~SCRIBAMOS~~ QUE É  
MÚSICA EM ALGUM LAMPADO EM OUTRO ESPAÇO

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) AFETO CALOR
- b) MOVIMENTO AR CORRENTE
- c) ~~AFETO~~ A PAZ BOMENTO ESQUECIMENTO
- d) REBELIAO, CONTINUIDO CONTINUAÇÃO

## PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Sensações transmitidas com estímulos sensoriais que respondem às minhas interações e à minha maneira de interagir com a obra. O externo <sup>provocando</sup> ~~causando~~ sentimentos e sensações de acordo com a maneira em que interajá.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

estímulos aos meus sentidos - sons e texturas, utilizando eletrônicos / tecnologia. Estímulos visuais.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) sensação de acolhimento
- b) sensação de diversão, lúdico
- c) sensação de que tem algo escapando, fugindo
- d) sensação de fogo / luxúria / calor

## PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

A proposta, caso eu, é propor a ativação de sentidos específicos (Ver, ouvir, sentir) combinados entre si para criar uma percepção mais ampliada, ou ativar memórias, ou combinar memórias com novas sensações.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

~~Depois~~ O experimento promoveu certas interações entre o visual, o tátil e auditivo. As telas pintadas sugerem que a visualidade parece ser dominante, mas as texturas levam a compreensão a outros sentidos. A caixa que dança é um objeto, mas sua movimentação sugere um desempenho programado. Os sons são de musical, mas ainda sim são estáticos.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) Lembrança de infância (o que acontece se a criança coloca o dedo na tomada).
- b) Uma tarde de diversão no dia.
- c) A tensão do voo, certa cota de medo ou tensão.
- d) Certo prazer tátil e o desconforto do voo.

## Questionários - Experimento Final

10

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

VÁRIAS DEMONSTRAÇÕES, INTER SENSÓRIAS, DE DIFERENTES SENTIMENTOS.  
ACHEI BEM DESenvOLVIDA A MISTURA DE SENSACIONES APRESENTADA PELA  
INSTALAÇÃO.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

VISUAL, SONORASTIA, TÁTIL, SINGELIA.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) FAMÍLIA, SENTIMENTO FRATERNAL.
- b) SENTIMENTO DE ALEGRIA.
- c) Euforia, som de Carlos Ogdena Pardo e vibrações
- d) Medo, confusão, desorientação

## Questionários - Experimento Final

33

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Fazer conexão entre diferentes sentidos (audição, visão, tato) e o modo de percebê-los

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Vídeo-Dança, etc.)

pinturas, sons, dança

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) carinho e cuidado

b) agitação

c) confusão e desespero

d) medo

## PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Instalação sensorial que de início me remeteu a infância, talvez as sensações mais básicas da criança. As pinturas e bordados trazem essa ideia do brincar.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Bordado, audio e pintura.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Palavras de um bebê (abstrato)

b) Gargalhadas de uma criança

c) Sons de crianças (pátio da escola)

d) Ruído

## PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Compreendi a obra como um processo transitório de desapego. Com A, compreendi o nascimento e a segurança familiar. Com B, o desenvolvimento cognitivo rumo aos primeiros passos. Na caixa C, a interação comunicativa. Com D, algum estranho acontece, uma criança é raptada.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Arte eletrônica, pintura;

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

- a) segurança núcleo-familiar
- b) desenvolvimento cognitivo
- c) Interação intercomunicativa
- d) O acaso, o rompimento da segurança familiar, perigo.

## Questionários - Experimento Final

54

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

De todas as expressões artísticas aplicadas, as que me  
chamam mais atenção são os sons e imagens que os conceitos  
utilizados seja para despertar sentimentos e sensações.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Sons, artes plásticas, sensoriais, Toque.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Logica de um bebê

b) Risadas

c) Banulho extraterrestre

d) Batidas do coração

## Questionários - Experimento Final

15

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Entendi uma conexão das imagens, com e sem, as cores e  
toque, o tato, algo que mexe com os sentidos.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Música, tato, visados, toques, dança

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) sentimento

b) visados (felicidade)

c) esperança

d) liberdade

## Questionários - Experimento Final

36

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

INSTALAÇÃO MULTICULTURAL, COM UTILIZAÇÃO DE VÁRIAS  
TÉCNICAS ARTÍSTICAS QUE SE COMPLEMENTAM.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

PINTURA, AUDIO E ESCULTURA.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) NASCIMENTO / PRIMEIRA INFÂNCIA

b) MOMENTO DE DIVERSÃO / ALEGRIA

c) JOGOS / GINCANA

d) CORAÇÃO / EMOÇÕES

## Questionários - Experimento Final

47

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

Que cada uma das etapas representa uma etapa (fase) da vida e um estado de consciência relativos, ou uma sentimento que corresponde à esta etapa.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Música, tato, vídeo, design, dança.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Infância (lelé)

b) Criança / brincadeira

c) Adolescência / Sol (liberdade)

d) Juventude / Emoção

## PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

A interação das artes nem sóvida é fascinante  
Tudo está no todo e o todo contém tudo

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Musica, texturas, Sons, cores, Formas  
visuais, video-dança, pintura

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) Busca, Aprendizagem

b) Alegria

c) Desespero

d) Infinito

## Questionários - Experimento Final

19

### PARASENTIR

(instalação interativa)

1 – O que você entendeu do conceito?

É possível fazer uma associação de lugares e sentimentos com os áudio, quadro e tela que são representados, podendo mencionar sobre uma certa psicologia dos cores e sons que nos remetem sentimentos.

2 – Quais as formas da Arte aplicadas? (Ex. Dança, Video-Dança, etc.)

Audio, visual e de tato.

3 – Qual foi a mensagem comunicada?

a) idio de primavera

b) pessoas na chuva

c) Fogo em águas

d) Viagem no Espaço / Colônia