

CIRCO, UMA ARTE IMERSIVA

Yerko Haupt¹

RESUMO

Esse artigo busca realizar uma reflexão crítica sobre uma característica fundamental do circo: a imersão. Para isso, fundamenta-se nos conceitos de arte imersiva de Oliver Grau (2007) e Janet Murray (2003). Ao entender os aspectos do conceito, observa-se que, desde seu surgimento, o circo pode ser considerado uma arte imersiva, por seus elementos estruturais e estéticos que transportam o espectador para seu ambiente fantástico. Para tanto, o artigo navega pela constituição do circo moderno e circo novo, observando suas características imersivas e sua relação com as tecnologias. Por fim, o artigo propõe um novo olhar para o circo, apontando assim, possibilidades de atualização dessa característica imersiva por meio das tecnologias atuais de imersão e interação, que abrem um leque de oportunidades e inovação para as vindouras criações circenses.

Palavras-chave: Circo Moderno. Novo circo. Imersão. Tecnologias.

ABSTRACT

This article seeks to make a critical reflection on a fundamental characteristic of the circus, immersion, based on the concepts of immersive art by Oliver Grau (2007) and Janet Murray, (2003). Understand the aspects of the concept and observe that since its emergence, the circus can be considered an immersive art, due to its structural and aesthetic elements that transport the spectator to its fantastic environment. To this end, the article explores the constitution of modern circus and new circus, observing its immersive characteristics and its relationship with technologies. Finally, the article proposes a new look at the circus, thus pointing out possibilities for updating this immersive characteristic through current immersion and interaction technologies, which open up a range of opportunities and innovation for future circus creations.

Keywords: Modern Circus. New circus. Immersion. Technologies.

¹ Artista, professor e pesquisador de circo. Mestrando no Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), faz parte do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpoaudiovisual junto à professora/orientadora Ivani Santana.

INTRODUÇÃO

Início aqui, pedindo a vossa licença e atenção para apresentar essa humilde e esforçada reflexão crítica, que busca quase fracassadamente sintetizar uma perspectiva, uma ideia desse nosso grande, simples e maravilhoso circo, logo, peço também vossa tolerância.

e começo aqui e meço aqui este começo e recomeço e remeço e arremesso e aqui me meço quando se vive sob a espécie da viagem o que importa não é a viagem mas o começo da por isso meço por isso começo escrever mil páginas escrever milumapáginas para acabar com a escritura para começar com a escritura para acabarcomeçar com a escritura por isso recomeço por isso arremeço. (CAMPOS, 1984)

Faço parte do circo contemporâneo urbano, uma expressão circense que se desenvolve nas cidades, nos grandes centros urbanos. Sou um artista brasileiro, mais especificamente de Salvador/BA, um homem negro periférico, não nascido e criado sob a lona, cuja formação é marcada pela diversidade, informalidade e resistência dentro do contexto circense. Essa resistência é inerente à cultura circense, manifestando-se na preservação de certos métodos de transmissão de conhecimento e na produção artística, especialmente no circo tradicional, onde se mantém firme a crença nesse valor da arte circense. Como afirmou Mandell (2016), "A resistência do circense é como a do surfista, que não luta obstinadamente contra a onda e nem tampouco se deixa levar completamente por ela". Assim, ao surfar essa onda, busco estratégias de inovação e resistência por meio da tecnologia, explorando novas formas de produzir e divulgar minhas criações artísticas.

Dentro dessa realidade socioeconômica e formativa, percebi que minha abordagem para fazer circo seria singular devido a uma formação fragmentada, à falta de espaço e acesso a equipamentos, bem como à ausência de uma política cultural robusta para o circo. A alternativa seria abraçar a precariedade, valorizando a diversidade de saberes e o espírito aguerrido, entendendo também que esses foram elementos impulsionadores para invenções artísticas significativas na história da cultura, como o samba, o jazz e o movimento da tropicália. Assim, minhas práticas artísticas no circo dialogam com outras linguagens que atravessavam minha trajetória, a exemplo da vivência arteterapêutica "Malabar-se" (2017), na qual fundi estudos de arteterapia e malabarismo ao longo de 4 dias, incorporando simbologias do tarot. Além disso, destaco a exposição circo-fotográfica "Inversões Urbanas" (2018), criada em parceria com a fotógrafa Isabela Bugmann, que estabeleceu um diálogo entre a prática da parada de mão em espaços públicos da cidade e a fotografia urbana, sendo exibida na Escola de Dança da UFBA.

Durante a concepção de "Inversões Urbanas", questões rondavam minha cabeça insistentemente: Como o circo pode se relacionar com os equipamentos tecnológicos do momento, como celulares e computadores? Como tornar o circo interativo por meio da tela? Percebi o quanto interagimos, consumimos e produzimos arte por meio da tela, mesmo antes da pandemia, e como essa dinâmica se intensificou posteriormente. A partir daí, busquei dentro do meu repertório e das tecnologias possíveis, como poderia apresentar o circo de outra forma ao espectador. Assistindo a espetáculos virtuais durante a pandemia, senti a carência de estar mais próximo dos trabalhos artísticos, talvez pela distância que a tela produz ou pela limitação do campo de visão, a partir dessas inquietações da arte virtual apresentada e da vontade de encontrar um circo mais interativo e virtual, considerando que "o virtual não se opõe ao real, mais sim ao atual" (LÉVY, 1996, p. 15), achei no vídeo que captura 360° do espaço, a possibilidade de criar um ambiente imersivo para as artes circenses, onde o espectador estivesse imerso dentro da cena e pudesse interagir guiando seu olhar para onde quisesse na tela.

A investigação e experimentação com o vídeo 360° veio a ser minha pesquisa de mestrado no Programa de Pós-graduação em Artes Cênica da UFBA (PPGAC/UFBA), na qual me provoquei a imergir na criação de experimentações imersivas em vídeo 360° ao investigar as artes circenses dentro dessa mídia, descobrindo caminhos criativos, entendendo as potencialidades e limitações dessa tecnologia para emergir com os possíveis achados desse mergulho e, assim, poder compreender quais conceitos ela carrega e suas contribuições para o desenvolvimento da linguagem circense contemporânea, abrindo caminhos para a construção de um possível circo digital imersivo.

Durante essa pesquisa, me dei conta que dentro do mundo do circo em perspectiva histórica esse tipo de investigação estava alinhado com características fundamentais do circo, que são a assimilação de tecnologias de sua época e a imersão, na qual através da pesquisa buscava um resgate dessa qualidade imersiva do circo, só que agora com uso da tecnologia de vídeo 360°.

Nesse sentido, nos parágrafos subsequentes, buscarei explorar os diferentes tipos de circo, contextualizando-os historicamente e destacando as características que contribuem para a imersão do espectador. Em seguida, aprofundaremos nossa análise no conceito de imersão, discutindo sua aplicação ao longo da história das artes e, de maneira específica, no universo do circo.

OS CIRCOS E SEU ESPAÇO IMERSIVO

No século XVIII, as artes circenses foram consolidadas, com a criação do circo moderno em 1779, segundo a pesquisadora Ermínia Silva (2007), com a fundação do Astley Royal Amphitheater of Arts, em Londres, aquele tipo de ambiente artístico criado poderia ser considerado o primeiro circo assim como tradicionalmente o conhecemos: um espaço fechado, circular, coberto, cercado por uma arquibancada e com cobrança de ingressos. Seu fundador e ex-militar inglês Philip Astley juntou as trupes de saltimbancos que se apresentavam nas feiras europeias com a arte equestre da aristocracia inglesa criando assim um espetáculo com acrobatas sobre cavalos, malabaristas, saltadores, equilibristas e domadores de animais. O empreendimento foi um sucesso e seu modelo de espetáculo se espalhou e cresceu pela Europa e Américas, se tornando uma arte nômade e familiar que se perpetua até hoje.

Esse circo moderno é caracterizado por elementos fundamentais como: números de diferentes modalidades com narrativa própria, mas que não se interconectam, o picadeiro, a lona, a utilização de recursos de tensão e relaxamento para a dramatização, uma estética composta pela forte presença de cores, cheiros e texturas variadas, a ausência de texto para os artistas, a presença de animais, figuras emblemáticas como o acrobata, o mágico e/ou o palhaço e música, muitas vezes, tocada ao vivo. Esse circo, que está no imaginário da maioria das pessoas e em filmes, é chamado de Circo Tradicional, e também conhecido como Circo de Variedades.

Um círculo efêmero, mutável e adaptável que circula um espaço temporário, porém com uma estética impactante a ponto de marcar o espaço que circunda. Um acontecimento sinestésico e espacial. Ao evocar essa imagem utilizamos a força poética presente no nosso imaginário sobre o circo, e essa força poética é resultado de lembranças, construções e representações sociais, artísticas e políticas construídas ao longo da história. (PIECADE, 2018, p. 24)

Proponho, agora, fazer um exercício de imaginação. Respire fundo. Ajeite-se na cadeira e imagine, por um instante. Você andando em direção ao circo para assistir uma apresentação e, de longe, vê aquela lona luminosa e colorida que parece uma nave espacial. Chegando mais perto, na entrada, sua visão é inundada por aquelas cores fortes - vermelho, amarelo, azul, branco, listrados e coloridos. Ao adentrar na lona, seu olfato é preenchido por um cheiro único, mistura de terra mexida, madeira, animais, estrume e pipoca. Caminhando mais um pouco você chega no picadeiro circular, vê aquele espaço interno enorme com a lona lá em cima e aquela arquibancada gigante em volta. Então você senta, o mais pertinho que pode, sentindo-se

deslumbrado com aquele universo e ávido para o que vai acontecer. O show começa: trapezistas voam no ar, malabaristas fazem o impossível, acrobatas desafiam a gravidade, contorcionistas desafiam o corpo humano e palhaços te fazem rir e jogam água em todo mundo. Ali, você perde a noção do tempo, da realidade, da lógica. É mergulhado, imerso nesse ambiente fantástico e mágico do circo. O show termina. Você volta pra sua realidade ainda anestesiado, meio tonto. O sonho acabou.

O circo configura uma passagem para um espaço irreal que se abre temporariamente dentro do esmagador cotidiano. Um oásis de fantasia em meio ao deserto da realidade...Há uma aura de mistério e sedução cercando os habitantes do circo. O espaço que ocupam é uma metáfora do próprio universo onde, diante de olhos incrédulos, ainda que por um curto período de tempo, tudo se transforma para, finalizado o período de encantamento, voltar ao lugar de origem, conduzindo o mundo de volta à sua órbita costumeira. (ANDRADE, 2006, p. 17).

É bem possível que você já tenha passado por uma experiência assim ao ir no circo. Todos esses elementos sensoriais, narrativos e estéticos que compõe o circo tradicional fazem dele um ambiente imersivo que transportam o público para outro mundo, imergindo as pessoas naquele universo único do circo. Podemos acreditar então que o circo tradicional é uma arte imersiva, conforme vamos compreender melhor quando aprofundarmos as reflexões sobre o conceito de imersão.

Os movimentos de contracultura, na década de 60, provocaram transformações no circo tradicional e o surgimento de um outro circo, o Novo Circo. Impulsionado pelo movimento estudantil francês de maio de 68, que incitou uma revolução cultural em toda a Europa.

Guinada rápida para 1970, na França. Um grupo de jovens diretores de teatro está à procura de formas mais acessíveis e populares de se fazer teatro, fiéis às suas crenças de maio de 1968, em que a arte deve ser trazida para o povo. Nessa busca, eles trabalham com o Circo na sua disponibilidade imediata, na linguagem física e no uso dos espaços públicos e populares – a rua e a lona. Inicialmente, eles inserem técnicas circenses em suas performances teatrais, mas o seu trabalho logo influencia o próprio Circo. (LIEVENS, 2015)

Ferreira (2012) nos conta sobre o momento fértil do circo na Rússia quando suas vanguardas teatrais veem no circo o exemplo a união dos elementos mais exaltados pela arte: “o espetáculo da pista revela os próprios mecanismos da arte, exigindo perfeição e grande maestria na interpretação, amplificando assim seu poder sintetizador” (2012, p. 20). Vsevolod

Meyerhold, um dos mais importantes diretores e teóricos de teatro da primeira metade do século XX, empregou artistas circenses em suas produções, utilizou técnicas e procedimentos do circo, criando uma mescla entre circo e teatro para as suas propostas cênicas.

A criação de escolas de circo, na França e União Soviética, romperam com a formação tradicional do circo que se dava de forma oral e familiar. A partir de 1980, começaram a aparecer produções circenses com novas estéticas que carregavam um forte hibridismo com o teatro e apresentadas para além da lona. Para Lievens (2015), as mudanças estéticas do Novo Circo acompanham uma mudança do entendimento de mundo à época, trazendo reflexões sobre o fazer circense.

O Novo Circo, para Guy (2001), vem questionando alguns códigos em vigor do circo tradicional, como: a circularidade do palco, a sucessão de números sem conexão lógica entre eles, a estética carregada de elementos como cores fortes, brilho e toda a ambientação sinestésica composta pelos cheiros de esterco e serragem, assim como elementos emblemáticos como as perucas, o tamborete e até nariz vermelho. É importante entender que o Novo Circo proporcionou o surgimento de leque diverso de circos e companhias com espetáculos bem diferentes, uns bem distantes do circo tradicional e outros mais próximos. A referência mais visível que vemos no Brasil do Novo Circo é o Cirque du Soleil (1984), que apresenta características do circo tradicional como o palco circular, cores fortes e figurinos muito elaborados, no entanto, com uma forte mescla com o teatro, dança e uma linha dramática bem definida.

Essa hibridização no Novo Circo com as "formas teatrais" é uma característica marcante, segundo Hamon--Siréjolis (2009) que rompe com o modelo anterior de uma linha narrativa caracterizada pela sucessão de números e cria uma nova forma de se pensar narrativa, dramaturgia ou escritura do espetáculo circense. Esse aprimoramento da narrativa possibilita um maior mergulho do espectador no espetáculo, pois agora há uma linha dramática que estrutura todo o espetáculo.

Logo, acredito que o Novo Circo pode aumentar a qualidade imersiva do circo tradicional quando mantém características primordiais, tais como: a lona, a circularidade do picadeiro, a presença de cores fortes, o jogo de tensão e relaxamento, alternando entre números virtuosos de riscos e números cômicos, assim como mantendo a interação e imersão do público.

IMERSÃO

O termo "imersão", de acordo com o dicionário Michaelis (2015), significa o “ato ou efeito de imergir”, tendo sua origem no latim “immersio”, que se relaciona com o ato de mergulhar em um líquido. "O termo imersão foi introduzido recentemente nas áreas de realidade virtual e vídeo game para se referir ao modo peculiar como o sujeito “entra” ou “mergulha” dentro das imagens e sons gerados pelo computador" (MACHADO, 2002). No entanto, para alguns pesquisadores da história da arte esse termo vai assumir outros desdobramentos e aprofundamentos conceituais.

O conceito de imersão, apresentado com Oliver Grau em seu livro da "Arte virtual - da ilusão à imersão" (2007), nos revela que se trata de uma propriedade de aproximar o espectador da obra, fazendo desaparecer a linha divisória entre obra e mídia. Conforme o autor: “A imersão é produzida quando convergem as obras de arte e o aparato de imagem, ou quando a mensagem e o meio formam uma unidade quase inseparável, de modo que o meio se torna invisível” (GRAU, apud Domingues, 2009, p. 251).

De acordo com Grau (2007), a criação de espaços imagéticos de imersão é um fenômeno antigo do relacionamento do homem com as imagens, e que atualmente se manifesta por meio da invenção das realidades virtuais como uma continuidade desse processo. Mas a ideia de criar um espaço imagético de ilusão fechado não veio com a invenção de realidades virtuais assistidas por computador, "pelo contrário, a realidade virtual faz parte do núcleo de relacionamentos dos seres humanos com as imagens" (GRAU, 2007, p. 18).

Em cada época muitos esforços foram feitos combinando ciência e arte para criar o máximo de efeito imersivo com os recursos técnicos disponíveis, sendo a imersão compreendida, segundo Grau, apenas nas obras com imagens que preencham 360° do espaço, ou que ocupam quase a totalidade da visão do espectador, como as salas de afrescos, o panorama, o cinema circular e a realidade virtual.

Antes do panorama, registram-se algumas tentativas bem-sucedidas de criar espaços de imagens ilusionistas com imagens tradicionais, e depois de seu declínio - com muitas visões artísticas que nunca saíram do bloco de desenhos -, aplicou-se a tecnologia na tentativa de integrar a imagem e o observador (GRAU, 2007, p. 19).

A imersão também pode ser caracterizada pela experiência de estar submerso, imerso em ambiente diferente, como diz Janet Murray numa analogia de uma “experiência física de

estar submerso na água” (MURRAY, 2003, p. 102). Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto à água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sistema sensorial (MURRAY, 2003).

Nesse sentido a imersão retoma o sentido original da palavra do ato de “imersar” ou “mergulhar”, tratando de uma experiência sensória que inunda a nossa mente de sensações, sendo “um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água” (MURRAY, 2003, p. 102), podendo essa experiência de imersão ocorrer através de interações táteis, visuais ou apenas narrativas, como um livro que tem o poder de criar um mundo “mais real que a realidade”, a exemplo de *Don Quixote*² (1605), de Cervantes. A autora fala do “desejo ancestral de viver uma fantasia num universo ficcional” e sobre o poder de uma boa narrativa de um livro, filme ou peça de teatro, esse “canto das sereias”, na qual podemos projetar nossos sentimentos, evocar nossos desejos e medos mais profundos.

“Uma narrativa excitante, em qualquer meio, pode ser experimentada como uma realidade virtual porque nossos cérebros estão programados para sintonizar nas histórias com uma intensidade que pode obliterar o mundo à nossa volta” (MURRAY, 2003, p.101).

No entanto, toda essa imersão causada por uma boa narrativa pode ser intensificada ou não com o maior grau de interação que os computadores e equipamentos atuais proporcionam: criação de imagens e sons mais intensos e dispositivos que possibilitam a interação direta do espectador, ou seja, além da narrativa, as tecnologias atuais podem estimular outros sentidos, tornando a experiência de estar em outro lugar mais completa pela maior percepção do ambiente virtual. Para a autora, no entanto, é preciso ter cuidado para manter o “equilíbrio limiar do encantamento”, que é o estabelecimento de fronteiras entre o mundo virtual e o mundo real.

Em outros termos, para Murray, a diferença de imersão provocada pelas mídias tradicionais e digitais, é que nas mídias tradicionais a imersão se dá no campo mental através da imaginação, do envolvimento com uma boa história, já nas mídias digitais essa imersão se

² *Dom Quixote de la Mancha* é um livro escrito pelo espanhol Miguel de Cervantes (1547-1616) com sua primeira edição publicada em Madrid, em 16 de janeiro de 1605. O livro surgiu em um período de grande inovação e diversidade por parte dos escritores ficcionistas espanhóis.

dá para além do campo mental, num campo estrutural oferecido pelos equipamentos tecnológicos, sendo possível ver, em alguns casos ouvir e tocar essa nova realidade que se apresenta, aumentando a sensação do espectador de estar presente no local ficcional. "Diferentemente dos livros de Dom Quixote, o meio digital leva-nos a um lugar onde podemos encenar nossas fantasias" (MURRAY, 2003, p.101). Logo, a concepção de imersão pode acontecer tanto por livros como por sofisticados aparelhos de realidade virtual.

Vamos considerar a visão de imersão mais ampla, concordando com Murray, no entendimento que a imersão pode se dar por um mergulho na narrativa, mas que é potencializada quando o ambiente apresenta suportes tecnológicos sensoriais. Entendendo que por mais que uma história seja intrigante, ela apresenta menos capacidade imersiva que um sistema de realidade virtual, pois é o grau de ruptura das fronteiras entre espaço real e virtual que vão proporcionar uma experiência imersiva, compreendendo essa ruptura de fronteira como a sensação de deslocamento do espaço.

"A imersão pode ser alcançada tanto na esfera do sensível, com o envolvimento, aprofundamento e mergulho em determinada narrativa quanto em ambientes com múltiplos estímulos sensoriais derivados da alta tecnologia" (MACHADO, 2014, p. 4).

Podemos constatar que a imersão ocorre por diversos fatores, para aprofundar quais são esses fatores da imersão Cleomar Rocha em seu artigo denominado “Arte, ciberespaço e imersão” (2011), utiliza as definições apresentadas por Murray e Grau para identificar três categorias de imersão:

- A) imersão estrutural - estímulo sensorial proporcionado por ambientação física ou digital;
- B) imersão diegética - envolvimento emocional caracterizado pela aceitação da ilusão;
- C) imersão psicológica - absorção mental compreendida pela atenção e concentração.

Logo podemos constatar que a imersão estrutural (A) corresponde à estrutura, ambiente ou mídia, como um filme, espetáculo, ambiente virtual ou até mesmo o próprio corpo ou cérebro que proporcione estímulos sensoriais (visão, gustação, olfação, equilíbrio e a audição). A imersão diegética (B) está ligada ao envolvimento emocional do indivíduo à narrativa e sua aceitação ao universo ficcional contida na diegese, sendo mais intensa quando o indivíduo consegue projetar seus sentimentos ou evocar seus medos e desejos. A última categoria, a

imersão psicológica (C) é entendida como a assimilação mental através da atenção, concentração e do entendimento da lógica e da narrativa apresentadas.

Essas categorias se enlaçam e se potencializam a depender da obra artística que estamos apreciando, como ela está sendo apresentada e onde ela está. Por exemplo, um bom livro pode gerar imersão diegética, mas a imersão psicológica vai depender de onde o leitor está e a imersão estrutural depende se o livro traz imagens ou outras formas de interação. Um filme visto no cinema 3D terá mais imersão estrutural do que visto em casa e consequentemente mais imersão psicológica e se a história sensibilizar o espectador terá imersão diegética também. Assim como uma obra dentro da realidade virtual, vista com óculos de realidade virtual e fones de ouvido tem imersão estrutural, se tiver imersão diegética, com certeza terá imersão psicológica.

Cada categoria bem aplicada possibilita uma experiência imersiva, mas é a união delas que torna a imersão substancial. Assim também como podem variar os níveis de imersão em categoria, o que é realmente importante na intensidade do grau de imersão é como as categorias em conjunto estão funcionando de forma sintonizada.

CIRCO IMERSIVO

Os espetáculos de circo tradicional representam um exemplo de obras artísticas imersivas. Com o objetivo de oferecer ao público sempre algo novo e nunca antes visto, o circo se transforma em um espaço mágico e extraordinário, onde os limites do possível e do real são questionados. O circo se torna esse espaço de ilusão, em que o espectador imerge nessa toca do coelho da Alice, de onde surgem animais gigantes, mágicos, seres que desafiam a gravidade e o adjetivo "impossível" torna-se cada vez mais real e atrativo aos olhos dos espectadores.

Desde o seu início, o circo moderno se caracterizou por elementos imersivos que proporcionam uma experiência única aos espectadores. A circularidade do picadeiro dentro de um espaço fechado, como a lona, oferece uma visão quase completa de 360°, enquanto a estética vibrante, com cores fortes e brilhantes, juntamente com toda a ambientação sinestésica composta pelo cheiro do esterco, da serragem e de signos emblemáticos como peruca, tamborete e nariz vermelho, contribuem para uma imersão estrutural, que envolve os sentidos do público.

A dramaturgia criada em cima da sucessão de números dinâmicos de tensão (números arriscados) e relaxamento (números cômicos) proporcionam uma constante atenção do público, possibilitam uma imersão psicológica. A virtuosidade e graciosidade dos números das técnicas

circenses extraordinárias, que retratam os artistas como seres sublimados, quase super-humanos, bem como os números grotescos criam, um mix de desejo e repulsa, projetando fantasias no público que provocam uma imersão diegética.

O surgimento do novo circo propôs uma atualização estética e dramática acentuada pelo hibridismo com o teatro, que investe na mescla de personagens e técnicas, mas mantendo a tradição de ser um gênero espetacular e híbrido por apresentar o corpo nas mais variadas camadas, criando a dualidade entre tensão e relaxamento, dialogando com o risco. Todos esses elementos mantêm sua característica imersiva.

No documentário "I Clowns" (intitulado no Brasil como "Os Palhaços", 1970), de Federico Fellini, que apresenta do universo circense, é possível perceber como todas as estruturas físicas, cênicas e estéticas do circo criavam um ambiente de ilusão que possibilita o mergulho do espectador nesse universo. Utilizando as categorias de imersão, vemos a imersão estrutural, do picadeiro circular e da lona. A imersão diegética é percebida pelos números fantasiosos e surreais que causam admiração, espanto, alegria e medo na plateia. Já a imersão psicológica é criada pela alternância entre os números de sublimes/arriscados e os números cômicos/grotescos que fixam a atenção constante do público. Assim como Grau (2007, p. 36) comenta sobre o poder do desconhecido e dos espaços de ilusão que enganam os sentidos levam "o observador a agir e a se sentir de acordo com a cena ou a lógica das imagens e, até certo ponto, ao fascínio da consciência".

A partir da correlação entre os aspectos do circo tradicional e do circo novo com as categorias de imersão, proposta por Rocha (2011), acredito que o circo é uma arte imersiva. Embora ainda seja uma hipótese, que demande mais aprofundamento para ser validada, faço aqui minha aposta diante dos aspectos analisados até agora. Concordando com Grau e Rocha que a arte sempre busca a noção de imersão, seja por seu envolvimento emocional, pela sua narrativa, pela atenção desejada ou pelo seu suporte mídia que está, busca se conectar com as pessoas em alguma instância. Hoje com os aparatos tecnológicos, conceitos como imersão e interatividade se tornam mais latentes.

Percebendo o avanço das tecnologias, como realidade aumentada, realidade virtual, vídeo 360° e realidades mistas, principalmente no campo dos jogos, surge uma nova forma promissora de relacionamento com as expressões artísticas que aprofundam conceitos como imersão e interatividade. Nesse contexto, vejo o circo como um campo fértil para tais tecnologias, considerando que ele já possui suas próprias formas de imersão e interação, além de ser naturalmente receptivo à assimilação de novas tecnologias.

Dito isso, concluo aqui esse texto, torcendo que ele possa servir de semeadura e inspiração para novas pesquisas no campo da imersão no circo e do diálogo das artes circenses com as tecnologias.

Referências

ANDRADE, José Carlos dos Santos (Zecarlos de Andrade) – O espaço cênico circense. São Paulo: Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo – Escola de Comunicação e Artes, Área de Concentração: Artes Cênicas, 2006.

CAMPOS, Haroldo de. Galáxias. São Paulo: Editora 34, 2011 (3ª edição)

FERREIRA, Marcos Francisco Nery. No Vertiginoso Picadeiro Soviético. Em: REPERTÓRIO: Teatro & Dança - Ano 13 - Número 15 - 2010.2. Disponível em: <http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revteatro/issue/view/558>, 2010. Acessado em 10 de maio de 2017.

GRAU, Oliver. Arte virtual: da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

GUY, Jean--Michel. Avant-garde cirque!: les arts de la piste en revolution. Paris: Autrement, 2001.

LÉVY, Pierre. O que é o virtual? 2 ed. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2011.

LIEVENS, Bauke. Primeira carta aberta ao circo: a necessidade de uma redefinição. 2015. Tradução de Carmelita Benozatti. Disponível em: <http://www.panisecircus.com.br/carta-aberta-ao-circo-de-bauke-lievens-dramaturga-belga-e-um-convite-a-reflexao-diz-a-artista-erika-stoppel-do-zanni/>. Acesso em 05 de maio de 2023.

MACHADO, Livia. C. de S. Da Caverna ao Holodeck: as significações da palavra Imersão. VIII Simpósio Nacional da ABCiber - Comunicação e Cultura na era de Tecnologias Midiáticas onipresentes e oniscientes. São Paulo: ESPM-SP, 2014.

MANDELL, C. H. Circo: risco, performatividade e resistência. São Paulo: Sala Preta, v. 16, n. 1, p. 71-81, 2016.

MICHAELIS: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. Editora Melhoramentos Ltda. 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/imers%C3%A3o/>

MURRAY, Janet. Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

PIEDADE, Julia Henning Campos. Poéticas circenses contemporâneas: intermedialidades e o coletivo instrumento de ver. 2018. 173 f., il. Dissertação (Mestrado em Arte) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

ROCHA, Cleomar. Arte, ciberespaço e imersão. Em Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Rio de Janeiro: ANPAP. 2011. Disponível em http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/cpa/cleomar_de_sousa_rocha.pdf.

SILVA, Ermínia; ABREU, Luís Alberto de. Respeitável público...o circo em cena. Rio de Janeiro: Funarte, 2009.