UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

Escola de Comunicações e Artes

ELI BORGES JÚNIOR

TECNODIONYSOS

Tecnologias digitais e ação em rede
na cena contemporânea

São Paulo

2014

ELI BORGES JÚNIOR

(ELI RIDOLFI)

TECNODIONYSOS

Tecnologias digitais e ação em rede
na cena contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração “Teoria e Pesquisa em Comunicação”, Linha de Pesquisa “Comunicação e Ambiências em Redes Digitais”, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Massimo Di Felice.

São Paulo

2014

ELI BORGES JÚNIOR

Tecnodionysos: tecnologias digitais e ação em rede
na cena contemporânea

Banca examinadora

São Paulo, _____.

*À Universidade de São Paulo,
terra da hecatombe dos meus pré-juízos.*

Agradecimentos

Agradeço à minha família por acreditar em meus estudos e por me apoiar na ideia de vencer as montanhas de Poços de Caldas e desbravar a selva paulistana.

Ao meu orientador e amigo, Prof. Massimo Di Felice, agradeço pela paciência em ouvir e direcionar meus questionamentos, pela sabedoria em apontar caminhos e, sobretudo, por sua paixão pelo pesquisar que muito me inspirou desde as primeiras aulas na universidade.

Ao Centro Internacional de Pesquisa Atopos – ECA/USP e todos os seus integrantes, sem os quais esta pesquisa não teria sido possível.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), que propiciou o financiamento de minha pesquisa de mestrado no Brasil e a realização do Programa BEPE (Bolsa Estágio de Pesquisa no Exterior) junto à Universidade de Paris 8 – Vincennes – Saint-Denis.

À Profa. Erica Magris, sempre muito atenta e diligente ao orientar-me em meu período de estudos na França. Agradeço por toda a acolhida e pelos apontamentos no processo de pesquisa.

Às preciosas contribuições de minha banca de qualificação, professores Eneus Trindade e Marcelo Denny. À banca final, pelo acurado trabalho de leitura e análise da pesquisa.

À Escola de Comunicações e Artes da USP e aos professores com quem pude realizar disciplinas: Antonio Araújo, Luiz Fernando Ramos e Sergio Bairon. Às professoras Maria Lucia Pupo e Silvia Fernandes, agradeço pelos valiosos conselhos e indicações, fundamentais à pesquisa e à consecução do estágio na França. À professora Lucia Santaella, pela valiosa contribuição teórica.

Às professoras Josette Féral (Paris 3) e Marie-Madeleine Mervant-Roux (CNRS/ARIAS) e ao Prof. Michel Maffesoli (Paris 5), a Florent Aziosmanoff (Centre de Création Numérique Le Cube – Paris), cujas disciplinas e discussões foram decisivas para enriquecer meus estudos em Paris.

Aos amigos Rafael Rios, pelas descobertas no teatro e na vida, e César Shishido, pela amizade preciosa e pela ajuda inestimável durante todo o processo de pesquisa. A Fernanda Moreira, amiga nas angústias e descobertas do pesquisar e do conviver. A Jonatán Cruz, pela inspiração que transformou minha pesquisa além-mar em uma redefinição dos próprios rumos da vida.

Aos amigos e actantes do AION – Rede de Experimentação Cênica: Renata Lamata, Marco de Souza e Christiane Rodrigues. Aos amigos companheiros da Filosofia e de filosofias, Ieda Garcez, Jaqueline Soares, Caio Leitão e Gabriel Silva. Ao apoio e amizade de Guilherme Miguel e Lucas Hoffmann.

Aos amigos Giselle Mendes, Alejandro Cintado, Rafaella Uhiara, Jean Nicolet, Leonel Carneiro, Hanna Araújo, Igor Silva, Angélica Amâncio, Zara Khachatryan, Pierre Clément, Luca Cadamuro e ao Collège d’Espagne, por toda a acolhida e amizade ultramarina.

Aos grupos sobre os quais me debrucei, pela atenção e as longas discussões, especialmente Jürgen Müller e Àlex Ollé (La Fura dels Baus), Bart Antoine-Loeff e Alexandra Petracchi (Collectif Iduun) e Rubens Velloso e Marisa Riccitelli (Coletivo Phila 7).

E, por fim, aos laboriosos actantes não humanos, cuja ação fora substancial à pesquisa, especialmente este meu Samsung S5, do qual escrevo.

“Au commencement était l'action”.

Goethe, em Faust I.

RESUMO

Esta pesquisa tem por objetivo fundamental investigar, descrever e analisar o impacto das tecnologias digitais sobre as formas de ação nas artes cênicas contemporâneas. Entendemos que as tecnologias digitais contribuem para alterar a ação linear e frontal precipitada a partir de um ator humano, típica das formas artísticas tradicionais, dando origem a processos nos quais elementos humanos e não humanos interagem numa configuração ecossistêmica e em rede.

Partindo de um percurso histórico-teórico que busca refletir sobre a presença e a participação da tecnologia nas artes cênicas, do teatro grego a nossa contemporaneidade, apresentamos a perspectiva da ação em rede, pela qual se pretende analisar a cena contemporânea como uma ecologia e pensar as novas formas em que se organizam as relações entre artista, espectador e obra de arte no contexto das tecnologias digitais. Como analisar, por exemplo, uma obra em que atores, em lugares físicos distintos, contracenam apenas a partir de uma conexão de Internet? Qual a natureza da relação com o espaço característico dessas obras, sobretudo quando comparadas àquelas que se ancoram na pressuposição de um espaço físico? Em última instância, promovendo a pesquisa transdisciplinar, pretende-se, assim, analisar como a comunicação digital estaria alterando a própria forma de atuação artística em nossa época.

Para aprofundar a reflexão, a pesquisa apresenta uma análise de casos representativos, com obras do grupo catalão-espanhol La Fura dels Baus, do francês Collectif Iduun e do brasileiro Coletivo Phila 7, a fim de realizar uma articulação teórico-prática entre seus trabalhos e alguns dos conceitos que tangenciamos, como presença, tempo, espaço e performatividade da tecnologia.

Palavras-chave: tecnologias digitais, performatividade, teoria da ação, ecologia da ação, comunicação digital, teatro e tecnologia, arte digital, La Fura dels Baus, Iduun, Phila 7.

ABSTRACT

Tecnodionysos: digital technologies and networked action in the contemporary scene

This research aims to investigate, describe and analyze the impact of digital technologies on the forms of action in contemporary performing arts. We believe that digital technologies contribute to change the linear and frontal action, precipitated from a human actor and characteristic of traditional art forms, giving rise to processes in which human and non-human elements interact in an ecosystemic and networked configuration.

From a historical and theoretical path that seeks to reflect on the presence and the participation of the technology in the performing arts – from the Greek theater to our times –, we present the perspective of the networked action, by which we intend to analyze the contemporary scene as an ecology and to think the new ways in which the relations between artist, spectator and work of art are organized in the context of the digital technologies. How to analyze, for instance, a work in which actors, in different physical locations, perform only by an Internet connection? What is the nature of the relationship with the space in this works, especially when compared to those anchored in a physical space? Finally, we intend, therefore, to analyze how the digital communications are altering the forms of art in our time.

To develop our reflection, the research presents an analysis of representative cases, with works of Catalan-Spanish group La Fura dels Baus, the French Collectif Iduun and the Brazilian Coletivo Phila 7, in order to realize a theoretical and practical connection between their works and some of the concepts which we discuss, as presence, time, space and performativity of the technology.

Keywords: digital technologies, performativity, theory of action, ecology of action, digital communications, theater and technology, digital art, La Fura dels Baus, Iduun, Phila 7.

RÉSUMÉ

Tecnodionysos: les technologies numériques et l'action en réseau sur la scène contemporaine

Cette recherche se propose d'analyser les impacts des technologies numériques sur les formes d'action dans les arts de la scène contemporains. Nous croyons que les technologies numériques contribuent à modifier l'action linéaire et frontal, précipitée d'un acteur humain et caractéristique des formes d'art traditionnelles, donnant lieu à des processus dans lesquels les éléments humains et non-humains interagissent dans une configuration écosystémique et en réseau.

Nous partons d'un parcours historique et théorique, du théâtre grec à notre époque, qui se propose à réfléchir sur la présence et l'implication de la technologie dans les arts de la scène. À partir de là, nous présentons la perspective de l'action en réseau, par laquelle il se propose d'analyser la scène contemporaine comme une écologie et de penser les nouvelles formes dans lesquelles s'organisent les relations entre l'artiste, le spectateur et œuvre d'art dans le contexte des technologies numériques. Comment analyser, par exemple, un spectacle dans lequel les acteurs, dans différents espaces physiques, ne jouent qu'à partir d'une connexion Internet? Quelle est la nature de la relation avec l'espace particulier à ces œuvres, surtout lorsqu'on les compare à ceux qui sont ancrés sur la présupposition d'un espace physique? Enfin, nous cherchons à analyser la façon dont les communications numériques modifieraient les formes d'action artistique dans notre temps.

Pour approfondir la réflexion, la recherche présente une analyse de cas représentatifs, avec des œuvres du groupe catalan La Fura dels Baus, du français Collectif Iduun et du brésilien Coletivo Phila 7, afin de réaliser un lien théorique et pratique entre leurs travaux et certains concepts que nous discutons ici, comme la présence, le temps, l'espace et la performativité de la technologie.

Mots clés: technologies numériques, performativité, théorie de l'action, écologie de l'action, communication numérique, technologies et le théâtre, l'art numérique, La Fura dels Baus, Iduun, Phila 7.

LISTA DE FIGURAS

Capa

A procissão triunfal de Bacchus, de Maarten van Heemskerck (1498-1574).

Acervo do Kunsthistorisches Museum (Viena – Áustria).

Fonte: www.khm.at

CAPÍTULO I – Tecnologias e representação figurativa: do deus *ex machina* à eletricidade

Figura 1: Foto do Teatro de Delfos (Grécia).....	29
Figura 2: Teatro Olimpico di Vicenza (Itália).....	31
Figura 3: Mecanismos de iluminação cênica de Sabbatini.	33
Figura 4: Mecanismos de iluminação cênica de Sabbatini.	33
Figura 5: Corte longitudinal do edifício da Ópera de Paris	34
Figura 6: Óleo sobre tela de Pietro Domenico Oliviero.....	35
Figura 7: Ilustração – Cena de <i>Costanza e Fortezza</i>	38
Figura 8: Ilustração – Cena de fantasmagoria do século XVIII	42
Figura 9: Ilustração – Cena de fantasmagoria do século XVIII	43
Figura 10: Mecanismos de iluminação na dança de Loïe Fuller	46
Figura 11: Esboço de Craig para a encenação de <i>Hamlet</i>	51
Figura 12: Foto da cena final de <i>Hamlet</i>	52
Figura 13: Ilustração de Appia para a encenação de <i>Siegfried</i>	56
Figura 14: Ilustração de Appia para a encenação de <i>Siegfried</i>	56
Figura 15: Ilustração de Appia para a encenação de <i>Götterdämmerung</i>	58

CAPÍTULO II – Tecnologias e crise da cena frontal: da eletricidade à eletrônica

Figura 16: Foto de cena de *O corno magnífico*, montada por Meyerhold

Figura 17: Foto de cena de *A Terra Revolta*, montada por Meyerhold

Figura 18: Foto de cena de <i>Les Aubes</i> , montada por Meyerhold	72
Figura 19: Foto de cena de <i>O Banheiro</i> , montada por Meyerhold	74
Figura 20: Foto de cena de <i>Hoppla, wir leben!</i> , dirigida por Piscator	92
Figura 21: Foto de cena de <i>Hoppla, wir leben!</i> , dirigida por Piscator	95
Figura 22: Projeto do <i>Totalbühne</i> , concebido por Walter Gropius	106
Figura 23: Projeto do <i>Totalbühne</i> , concebido por Walter Gropius	106
Figura 24: <i>Sport Macht Appetit</i> , photoplastik de Moholy-Nagy	110
Figura 25: <i>Structure of the World</i> , photoplastik de Moholy-Nagy	110
Figura 26: Foto de réplica do “Modulador Espaço-Luz”	111
Figura 27: Foto de cena de <i>Das Triadische Ballet</i> , de Schlemmer	114
Figura 28: Foto da figura <i>Stelzenläufer</i> , projetada por Schlemmer	115
Figura 29: Foto da obra <i>Metal Party</i> , de Oskar Schlemmer	115

CAPÍTULO V – Tecnodionysos: o digital como precipitador de uma nova ecologia cênica

Figura 30: Foto de cena de <i>Suz/O/Suz</i> (La Fura dels Baus)	235
Figura 31: Foto de cena de <i>Suz/O/Suz</i>	235
Figura 32: Foto de cena de <i>Suz/O/Suz</i>	235
Figura 33: Foto de cena de <i>Suz/O/Suz</i>	235
Figura 34: Esquema técnico dos mecanismos de <i>Furamòbil</i>	237
Figura 35: Foto de cena de <i>Furamòbil</i>	238
Figura 36: Foto de cena de <i>Furamòbil</i>	238
Figura 37: Foto do navio protagonista em <i>Naumon</i>	240
Figura 38: Foto de cena de <i>Noun</i>	242
Figura 39: Desenho da estrutura cenográfica de <i>Noun</i>	243
Figura 40: Foto de cena de <i>Noun</i>	245
Figura 41: Foto de cena de <i>Noun</i>	247
Figura 42: Foto de cena de <i>Noun</i>	248
Figura 43: Foto da estrutura cenográfica de <i>MTM</i>	249
Figura 44: Foto de cena de <i>MTM</i>	250
Figura 45: Foto de cena de <i>MTM</i>	251
Figura 46: Foto de cena de <i>MTM</i>	253

Figura 47: Foto de cena de <i>MTM</i>	254
Figura 48: Foto de cena de <i>MTM</i>	256
Figura 49: Técnica do <i>Tiempo Muerto</i>	259
Figura 50: Foto das ruínas do Castelo de Montjuïc, cenário de <i>M.U.R.S.</i>	263
Figura 51: Foto de ensaio e teste de dispositivos de <i>M.U.R.S.</i>	264
Figura 52: Foto de ensaio e teste de dispositivos de <i>M.U.R.S.</i>	264
Figura 53: Ilustração de cena de <i>M.U.R.S.</i>	265
Figura 54: Captura de tela do aplicativo de <i>M.U.R.S.</i>	266
Figura 55: Captura de tela do aplicativo de <i>M.U.R.S.</i>	266
Figura 56: Captura de tela do aplicativo de <i>M.U.R.S.</i>	266
Figura 57: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i> (Iduun)	273
Figura 58: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	274
Figura 59: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	276
Figura 60: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	276
Figura 61: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	277
Figura 62: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	278
Figura 63: Planta baixa do plano de cena de <i>Kadâmbini</i>	279
Figura 64: Mapa de luz de <i>Kadâmbini</i>	280
Figura 65: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	283
Figura 66: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	284
Figura 67: Foto de cena de <i>Kadâmbini</i>	286
Figura 68: Foto de cena de <i>Play on Earth</i> (Phila 7)	297
Figura 69: Foto de cena de <i>Play on Earth</i>	297
Figura 70: Diagramas com marcação de cenas de <i>Play on Earth</i>	298
Figura 71: Diagramas com marcação de cenas de <i>Play on Earth</i>	298
Figura 72: Diagramas com marcação de cenas de <i>Play on Earth</i>	298
Figura 73: Foto de cena de <i>Play on Earth</i>	300
Figura 74: Foto de cena de <i>Play on Earth</i>	303
Figura 75: Foto de cena de <i>Play on Earth</i>	305

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	16
-----------------	----

CAPÍTULO I – Tecnologias e representação figurativa:

do deus <i>ex machina</i> à eletricidade	24
1.1 Teatro e tecnologia na pólis grega	25
1.2 Renascença, barroco e as máquinas de ilusões	28
1.3 A renovação tecnológica do teatro no século XVIII	36
1.4 Ilusão e excentricidade: as fantasmagorias e a revolução elétrica	39
1.5 A performance da luz: a dança elétrica de Loïe Fuller	45
1.6 Craig e a luz elétrica: o espaço de cena para além de si mesmo	48
1.7 A forma como significado: cenografia e luz em Appia	54

CAPÍTULO II – Tecnologias e crise da cena frontal:

da eletricidade à eletrônica	61
2.1 Eletricidade e cineficação: a cena tecnológica de Meyerhold	62
2.2 A teatralidade fílmica e o processo industrial de montagem	74
2.3 O olho mecânico de Dziga Vertov	78
2.4 Fúria e velocidade no teatro futurista	83
2.5 Erwin Piscator e a cena-documento	90
2.6 O teatro total da Bauhaus	103

CAPÍTULO III – A performatividade da tecnologia:

da eletrônica à cena digital	122
3.1 Para além da bidimensionalidade: as ambiências imersivas.....	123
3.2 As experiências da videoarte	132
3.3 Realidade virtual e a arte da computação	138
3.4 A revolução dos bits: Internet e performance digital.....	146
3.5 Hybris tecnológica:o digital e a transfiguração das formas cênicas..	156

CAPÍTULO IV – A cena como ecologia:

do sujeito-ator à ação em rede.....	161
4.1 A ecologia como metáfora da cena.....	162
4.2 O conceito de ação	169
4.3 Perspectivas sobre a ação: da ação transitiva à ação exotópica	171
4.4 Na trilha do ator-rede	183
4.5 Atopia e ato conectivo.....	197
4.6 A crise da ação artística: a obra de arte para além de si mesma	209

CAPÍTULO V – Tecnodionysos: o digital como precipitador

de uma nova ecologia da cena.....	221
5.1 Aspectos teórico-metodológicos	222
5.2 La Fura dels Baus.....	231
5.3 Collectif Iduun	270
5.4 Coletivo Phila 7	290

CONSIDERAÇÕES FINAIS

310

REFERÊNCIAS

327

ANEXOS.....

349

INTRODUÇÃO

No mármore branco que ladeia o pé da Acrópole, sobe com alguma dificuldade o carro daquele que um dia seria considerado o primeiro ator de que se tem notícia. Estamos no século VI a.C. Os azuis do céu e do mar encontram-se num horizonte que aos olhos capitula, entregue à singela contemplação. Um fio dourado de sol que só mesmo a terra onde nasceriam os deuses poderia conceber. Ao pé da montanha, já se ouvem os preparativos: Téspis é a grande atração do dia.

Fato ou mito, a história do teatro grego construída em torno da figura do primeiro *hypokrites*, o “respondedor” que mais tarde seria concebido como “ator”, traz já consigo a participação da tecnologia. O “carro de Téspis”, que era pelo ator transformado em palco, como observa Margot Berthold (2010), será desde cedo anunciado pelo poeta Horácio. Mais do que as máscaras, figurinos e outros badulaques de seus cantores e dançarinos, as rodas da carroça de Téspis venceram a topografia não muito favorável da região e levaram a poesia aos pequenos vilarejos, aos festivais rurais dionisíacos, tornando possível a expansão de uma forma de ritual que nos anos posteriores inspiraria o formato das grandes tragédias.

A referência ao “carro de Téspis”, independentemente de sua procedência histórica, é apresentada aqui como alusão metafórica à relação que as artes cênicas, e particularmente o teatro, sempre cultivaram com a tecnologia, relação essa que no século XXI parece ter tomado proporções nunca antes imaginadas, passando mesmo a questionar os próprios conceitos de arte, humano e técnica e suas possíveis fronteiras.

A participação das tecnologias digitais na cena contemporânea convida-nos a investigar o surgimento de novas formas artísticas e a problematizar as próprias definições de obra, artista e espectador, reconfigurando ainda nossas percepções sobre tempo e espaço no contexto das redes. Como analisar, por exemplo, uma obra em que atores, em lugares físicos distintos, contracenam apenas por meio de uma conexão de Internet? Qual a natureza dessa nova relação com o espaço característica dessas obras, principalmente quando comparadas àquelas que se ancoram na pressuposição de um espaço físico? Essas são apenas algumas das

questões elencadas por um debate a ser bastante desenvolvido no ambiente acadêmico, sobretudo no cenário brasileiro, razão pela qual optamos por realizar um estágio de pesquisa¹ especificamente na França, celeiro importante de estudos relacionados a essa temática.

É nesse contexto que pretendemos aqui analisar alguns elementos que caracterizam essa relação entre a comunicação digital e as formas de arte de nossa contemporaneidade. Nosso foco fundamental parte da investigação das novas formas de ação resultantes da participação das tecnologias digitais em obras cênicas de nossa época, o que nos levará a apresentar três experiências representativas e que, de suas particularidades, fornecem-nos importantes chaves para discutir essas questões. Trata-se de três grupos artísticos: o catalão-espanhol La Fura Dels Baus, o francês Collectif Iduun e o brasileiro Coletivo Phila 7. Como se dará, no entanto, o percurso deste nosso estudo e qual a articulação teórico-prática preciosa que dele podemos extrair?

Nosso objetivo não é, no entanto, realizar um estudo exploratório ou uma análise técnica relacionada aos equipamentos e dispositivos tecnológicos empregados, mas sim refletir sobre algumas proposições que talvez neste momento possam nos servir como linhas possíveis de hipóteses. São elas:

1) Importantes mudanças nas formas de se fazer e apresentar uma obra cênica, ou mesmo no processo comunicativo que a envolve, parecem estar ligadas, no limite, a uma inovação técnica. Desde o teatro grego, com a institucionalização do ritual religioso no edifício teatral até as performances digitais de hoje. As transformações na forma material do teatro, bem como na organização de seu espaço contribuíram macroscopicamente para o surgimento de novas formas cênicas.

2) Nesses grupos que estudamos, a tecnologia parece exercer uma função que ultrapassa a do “recurso”, do “acessório”, mas atua como integrante no

¹ Estágio de pesquisa realizado junto à Universidade de Paris 8 – Vincennes - Saint-Denis, apoiado e financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), dentro do Programa BEPE (Bolsa de Estágio de Pesquisa no Exterior).

espetáculo, agente que, em última medida, acaba por questionar a própria centralidade do ator humano.

3) Parece haver aí uma reconfiguração da ação cênica, algo que ultrapassa a lógica que vai de um sujeito para o seu externo ou do exterior para o sujeito, mas organiza-se em rede. Isso configuraria, pois, uma ação não mais centrada no ator, mas uma ação ecológica, a partir de uma interação entre humanos, dispositivos tecnológicos e territórios.

4) As tecnologias digitais parecem compor ali a própria dramaturgia do espetáculo a partir de uma espécie de escritura que vai muito além do discurso linguístico, articulando a cena por meio de diferentes formas artísticas, como cinema, teatro, música, instalação e performance.

Dentre as interpretações que pensam a relação entre artes cênicas e tecnologia, poderíamos principiar pelo pensamento do professor Patrice Pavis, que apresenta a ideia de teatro como meio tecnológico de comunicação. Pavis parece ir nesse sentido ao conceber o “teatro” como uma “mídia por excelência”, capaz de atualizar na representação funções essenciais como a comunicação de sensações e sentidos e a prática de valores culturais. Como destaca Pavis:

A escritura dramática, assim como a encenação, assegura essas três funções das mídias: a escritura permite a comunicação e conservação; o palco organiza a reatualização de textos e práticas espetaculares. Nesta acepção geral do termo *mídia*², o teatro faz muito, portanto, parte das mídias. Ele constitui uma mídia por excelência e seus componentes os mais frequentes são, eles mesmos, constituídos por diversas mídias (PAVIS, 2010, p. 173).

Dessa reflexão que concebe o teatro como mídia, emerge a necessidade de um esclarecimento. Procuramos neste trabalho apresentar uma alternativa a essa interpretação, nem mais nem menos importante, mas que procura dar conta de alguns elementos singulares que a cena contemporânea apresentaria e que

² Para definir o termo “mídia”, Pavis fundamenta-se na noção apresentada por Frédéric Barbier e Catherine Lavenir, que, em seu livro “Histórias das mídias”, concebem-na como “todo o sistema de comunicação que permite a uma sociedade realizar uma parte ou todas as três funções essenciais de conservação, de comunicação de mensagens e conhecimentos à distância e de reatualização das práticas culturais e políticas” (BARBIER, LAVENIR, 1996, p. 5). (Tradução nossa).

parecem fugir dessa concepção. Mas, para isso, primeiro é necessário pontuar que aqui buscamos não nos restringir a formas convencionalmente teatrais, quero dizer, às obras que expressem um código teatral dramático, claro e distinto, e que pouco nos confundiria ao concebê-las definidamente como obras teatrais. Diferente disso, pretendemos justamente abordar obras que, *a priori* e talvez também *a posteriori*, pareçam-nos inclassificáveis, formas híbridas que conjugam elementos de várias outras formas canonicamente já conhecidas.

É por isso que, a partir de certa altura do trabalho, o leitor perceberá que deixamos de visitar com grande frequência o vocábulo “teatro” para incursionarmos pelos universos da experimentação, com obras fragmentárias, cuja identificação nos escapa à própria tradição da história da arte, trabalhos esses que preferimos chamar de “obras cênicas”, no receio de inseri-las em um universo já extremamente categorizado. De fato, a questão da classificação ou da necessidade dela é uma problemática que verificaríamos em todos os casos representativos que aqui apresentamos.

Tudo isso tem um ponto de partida, razão pela qual assumimos o desejo de fazer esta nossa pesquisa: empreender uma postura metodológica que conceba as obras cênicas que analisamos como ecologias, redes de elementos diversos, ecossistemas em que a ação não mais se dá segundo fluxos uni ou bidirecionais, mas sim reticular e horizontalmente organizados. Isso pressupõe também conceber a cena³ para além de uma interpretação antropocêntrica, retirando do homem o centro emissor ou receptor de toda a ação.

³ Referimo-nos aqui a um conceito ampliado de cena, que pode ou não pressupor representação dramática, mas que procura abarcar a diversidade de formatos que as obras podem apresentar em nossos dias. Desse modo, “cena” aparece aqui como um conceito operativo que contempla a rede de interações entre os diversos elementos, tanto humanos quanto não humanos, que constituem a ação. O conceito diferencia-se, portanto, do termo “encenação” de Patrice Pavis, que dele lança mão para se referir a obras especificamente teatrais e que tenham na figura de um encenador ou de um coletivo – de natureza humana –, o controle de uma representação. O vocábulo “encenação” também aparecerá em nosso trabalho, mas distinto de “cena” e mais próximo ao sentido apresentado pelo autor, ou seja, como “representação feita sob a perspectiva de um sistema de sentido (...) A regulação do teatro para as necessidades do palco e do público” (PAVIS, 2010, p. 3).

Apesar de o termo “mídia” para Pavis apresentar, no limite, uma visão essencialmente instrumental⁴, autores como Marshall McLuhan, décadas antes, já refletiam de forma diversa sobre o termo. Nesse sentido, o autor canadense ofereceu-nos um ponto focal que nos ajuda a começar a definir algumas das principais expressões que frequentarão este nosso trabalho. Sem realizar uma distinção entre meio e mensagem, McLuhan já inaugura uma nova concepção do processo comunicativo, a partir da qual é possível pensar em uma noção ampliada de mídia, concebendo-a muito mais do que um “canal” para veiculação de um conteúdo textual: consiste, sim, em uma complexidade diversa que age não apenas transmitindo esse conteúdo, mas modificando nossa própria forma de percebê-lo.

"A meu ver, a ecologia cultural tem bases razoavelmente estáveis no sensorio humano e qualquer extensão do sensorio pelos prolongamentos tecnológicos tem influência apreciável no estabelecimento de novos sistemas de relações entre os sentidos" (MCLUHAN, 1972, p. 63).

Em outros termos, ao identificar os meios de comunicação como extensões do homem, McLuhan defende a tese de que a tecnologia influencia a sociedade não apenas no nível de suas opiniões ou conceitos, mas também em seus próprios níveis de percepção e compreensão da realidade. Essa influência dos meios de comunicação sobre os mais variados âmbitos da vida social daria sustentação ao conceito de *media ecology*, que aqui traduziremos como “ecologia da mídia”. McLuhan aproxima a ideia de mídia à noção de “ambiente”, num contexto complexo de relações ecossistêmicas. Mas, embora a noção de *media ecology* tenha principiado com o professor canadense, a expressão seria apresentada pela primeira vez em 1970 pelo americano Neil Postman:

Media ecology looks into the matter of how media of communication affects human perception, understanding, feeling, and value, as well as how our interaction with media facilitates or impedes our chances of survival. The

⁴ Muito mais próxima à concepção etimológica original do termo (mídia como *media*, plural latino de *medium* = meio, canal), característica das teorias da comunicação analógica. Dentro dessa linha, poderíamos destacar as concepções da teoria hipodérmica (LASSWELL, 1936), as abordagens funcionalistas (LAZARSFELD, MERTON, 1948) e os modelos da Teoria da Informação de Claude Shannon e Warren Weaver (SHANNON, WEAVER, 1949) e Semiótico-Informativo e Semiótico-Textual, de Umberto Eco e Paolo Fabbri (ECO, FABBRI, 1978).

word ecology implies the study of environments: their structure, content, and impact on people⁵ (POSTMAN, 1970, p. 45).

O conceito de “ecologia da mídia”, embora se distancie do ponto específico em que queremos chegar, ajuda-nos a começar a pensar sobre o que chamamos de “ecologia da ação cênica”, expressão que frequentará este nosso trabalho e que, por ora, arriscamo-nos a sintetizá-la como a rede de relações entre as mais diversas instâncias⁶ de uma cena (luz, sonoridades, texto, imagens, espaços e o próprio corpo físico dos atores). Pretendemos, pois, analisar esse ecossistema de interações fazendo um percurso que terá como foco a análise da relação entre a tecnologia e as artes cênicas, partindo do teatro ocidental.

A relação entre o surgimento de novas tecnologias e sua participação nas artes cênicas, alterando suas formas de expressão – ou mesmo o próprio modo de representação dramática – não deve ser compreendida aqui em nosso trabalho como uma armadura causa-consequencial em tom determinista. O que pretendemos não é categorizar essa relação, mas demonstrar e analisar como ela tem sido fecunda tanto para as artes cênicas quanto para o próprio desenvolvimento de técnicas ou dispositivos tecnológicos a partir da cena. Fato é que nosso trabalho urge de uma época de explosão de dispositivos de comunicação e informação digitais, acompanhada de uma profunda transformação nos modos de criação artística. Essa relação seria reconhecida pelo próprio Hans-Thies Lehmann, que, independentemente do que possa ser ressaltado sobre seu conceito de “teatro pós-dramático”, identifica linhas de conexão entre manifestações do teatro contemporâneo e o desenvolvimento das “mídias”:

⁵ “A ecologia da mídia foca o modo como a mídia afeta a percepção humana, sua compreensão, sua forma de sentir, seus valores, assim como as maneiras pelas quais os meios facilitam ou impedem nossas possibilidades de sobrevivência. A palavra “ecologia” implica o estudo do meio ambiente: sua estrutura, conteúdo e impacto sobre as pessoas”. (Tradução nossa).

⁶ O emprego do termo “ecologia” neste nosso trabalho busca superar a noção de *media ecology* no sentido de apresentar-se não propriamente como o estudo do meio de comunicação como ambiente, mas como o “discurso” sobre o ambiente. Como veremos nos próximos capítulos, concebemos tal conceito muito mais como a narrativa de um conjunto de relações entre estrutura, conteúdo, impactos e interações de actantes humanos e não humanos (LATOUR, 2012), constituintes desse ecossistema. Vale ainda ressaltar que a noção de “discurso sobre o ambiente” faz parte do resgate da etimologia grega (*oἶκος*, oikos = ambiente; *λόγος*, logos = discurso) que Massimo Di Felice (2011) empreende ao refletir sobre as novas formas de ação em contextos digitais, incluindo aí também a ação de natureza artística.

No curso da ampliação e, em seguida, da onipresença das mídias na vida cotidiana desde os anos 1970, entrou em cena um modo de discurso teatral novo e multiforme, que é designado aqui como teatro pós-dramático (...) No teatro pós-dramático, as linguagens formais desenvolvidas desde as vanguardas históricas se tornam um arsenal de gestos expressivos que lhe servem para dar uma resposta à comunicação social modificada sob as condições da ampla difusão da tecnologia da informação (LEHMANN, 2011, p. 27).

Cada período em que nos detivemos não pode ser visto, no entanto, como categoria hermética e homogênea, definida por critérios necessariamente observáveis. Representa mais uma cartografia das ilimitadas formas pelas quais as artes cênicas interagiram – não de forma vertical e necessária, mas simbiótica – com as tecnologias e seus aprimoramentos. Antes de viajar ao mundo do teatro helênico antigo, façamos então um breve percurso sobre as principais etapas deste trabalho.

No capítulo primeiro, “Tecnologias e representação figurativa: do *deus ex machina* à eletricidade”, empreendemos uma reflexão sobre a presença de tecnologias no teatro ocidental, desde a Grécia Antiga, com seus primeiros modelos de arquitetura teatral, até as encenações do começo do século XX e o advento da eletricidade. Nesse intervalo, tendo a representação figurativa e questão da mimesis como eixos importantes de discussão, passaremos pelos períodos da Renascença e o desenvolvimento da perspectiva, o barroco e sua sofisticada maquinaria, as renovações tecnológicas no teatro dos séculos XVIII e XIX, bem como algumas das principais transformações que a cena da época de Adolphe Appia e Edward Gordon Craig veria pulular sob o brilho da luz elétrica.

O advento da eletricidade, associado a um movimento de mudanças profundas nas formas artísticas dessa época, sedimenta a base de nosso capítulo segundo, “Tecnologias e crise da cena frontal: da eletricidade à eletrônica”. A partir de então, começamos a identificar algumas das importantes experimentações que a nova tecnologia elétrica traria para o teatro, como nas obras de Vsévolod Meyerhold e Erwin Piscator, assim como o fortalecimento de uma problemática que ganharia eco nas criações dos principais encenadores a partir de então: a tentativa de superação da frontalidade da cena. Isso nos levará a ampliar nossa perspectiva contemplando algumas das novas formas artísticas que seriam resultado da

hibridação entre formatos já conhecidos e essas novas tecnologias, discutindo, sobretudo no contexto do teatro futurista e do teatro total da Bauhaus, a influência que as primeiras centelhas da era máquina trariam para as artes de seu tempo.

Já o capítulo terceiro, “A performatividade da tecnologia: da eletrônica à cena digital”, oferecer-nos-á uma incursão por algumas das primeiras experiências de superação dessa frontalidade entre obra e espectador a partir do surgimento de dispositivos de realidade virtual e realidade aumentada, assim como o advento do vídeo, no contexto de desenvolvimento das primeiras experimentações da videoarte, e das formas artísticas em interação com o computador. A partir de então, abordamos a questão da revolução na eletrônica digital e a transfiguração das formas cênicas, apresentando elementos que caracterizariam uma performatividade da tecnologia e que contribuiriam para uma reconfiguração na natureza da ação no contexto cênico, subvertendo as fronteiras entre artista, espectador e obra de arte.

Essas transformações na natureza da ação serão o foco de nosso capítulo quarto, “A cena como ecologia: do sujeito-ator à ação em rede”. A partir de então, apresentaremos os elementos fundamentais que organizam nossa reflexão sobre a ação, visitando perspectivas que buscaram pensá-la sobretudo nos campos da filosofia e da sociologia para então expor algumas das direções nas quais situamos nosso conceito de ação em rede e de cena como ecossistema. Desse ponto, apresentamos ainda algumas perspectivas que, em certa medida, poderiam anunciar esboços do que aqui identificamos como uma espécie de crise da ação artística.

Por fim, o capítulo quinto, “Tecnodionysos: o digital como precipitador de uma nova ecologia da cena”, pretende expor a análise de casos representativos dos elementos que procuramos articular a partir de nosso percurso histórico-teórico, nos capítulos I, II e III, e da reflexão conceitual sobre a ação, realizada no capítulo IV. La Fura dels Baus, Iduun e Phila 7 são apresentados em obras nas quais a tecnologia parece exercer uma natureza de participação que pode ser pensada a partir da reflexão sobre a ação em rede e da postura metodológica atópica que buscamos empreender na análise da cena como uma verdadeira ecologia.

Desejamos, pois, uma boa leitura!

CAPÍTULO I

Tecnologias e representação figurativa: do deus *ex machina* à eletricidade

*“O encantamento é o pressuposto de toda a arte dramática.
Nesse encantamento o entusiasta dionisíaco se vê a si mesmo
como sátiro e como sátiro por sua vez contempla o deus, isto é,
em sua metamorfose ele vê fora de si uma nova visão,
que é a ultimação apolínea de sua condição.
Com essa nova visão, o drama está completo”.*

Friedrich Nietzsche, em O Nascimento da Tragédia.

1.1 Teatro e tecnologia na pólis grega

A Grécia Antiga nos fornece uma miríade de exemplos da forte presença da tecnologia na concepção, organização e realização de seus festivais de teatro, particularmente na época de emergência de seus grandes tragediógrafos, como Ésquilo, Sófocles e Eurípedes. A começar pelo trabalho com a própria voz, tecnologia primeira que seria desenvolvida pelos atores com vistas ao melhor efeito de comoção e persuasão do público. Seu volume, timbre e altura receberiam cada vez mais aprimoramentos na narração dos périplos dos heróis e nas próprias cenas desses, contribuindo, a partir da adequada empostação e entonação, para os irreferenciáveis efeitos das catarses de tragédias como *Medeia* ou *Édipo Rei*⁷.

Mas, além das formas de apresentação ligadas ao ator, uma das principais heranças, e talvez das mais lembradas, refere-se à arquitetura dos teatros, especialmente concebida para que se pudesse perceber o som e a imagem com a melhor qualidade possível. A concepção do teatro ou mesmo do anfiteatro, formato que posteriormente seria mais aprimorado pelos romanos, começava pela escolha da própria paisagem que o comporia e dentro da qual ele seria edificado. Construído sobre o relevo de uma colina, sua estrutura arquitetônica deveria estabelecer uma relação harmônica com a natureza do entorno de modo que essa compusesse parte do cenário da própria representação.

Vale lembrar que, como observa Ortega y Gasset (2010), a tragédia grega antiga consistia em uma ação ritual que ultrapassava as fronteiras físicas do palco, chegando à mente dos espectadores. Nesse sentido, a arquitetura dessas construções era especialmente planejada para que toda a paisagem, associada à própria representação, pudesse exercer sobre o público, mais do que a força dramática das obras encenadas, sua própria função religiosa e política. Como complementa o autor:

⁷ *Medeia* e *Édipo Rei*, textos clássicos do gênero trágico grego, escritos, respectivamente por Eurípedes e Sófocles, em 431 a.C. e 427 a.C.

Não saltemos desdenhosamente este sentido, o mais humilde da palavra, o mais usado no falar das gentes, e o mais efetivo na vida de cada um de nós. Se saltássemos esta primeira significação do teatro – repito, a mais simples, a mais trivial, a que está mais a mão, a saber: *que o teatro é um edifício* –, correríamos o risco de saltar toda a restante realidade teatral, a mais sublime, a mais profunda, a mais substantiva. (ORTEGA y GASSET, 2010, p. 39).

Antes de assumirem as proporções grandiosas do teatro helenístico, a representação das tragédias, principalmente sob um de seus primórdios – Ésquilo –, era organizada a partir de estruturas mais simples de madeira, que faziam as vezes da cenografia e acomodavam os atores no que seria um dos precursores do camarim. Essas estruturas, assemelhadas a barracas ou cabanas, são a origem do termo *skene*, como aponta Berthold (2010).

A partir de Sófocles, as apresentações passaram a contar com a participação dos cenários pintados, recurso cuja invenção é atribuída ao tragediógrafo. Os meados do século V a.C. constituiriam uma época de numerosas e destacadas invenções técnicas no teatro grego, as quais também seriam largamente utilizadas por Ésquilo, contemporâneo de Sófocles. Um dos primeiros movimentos deu-se no sentido de disfarçar a *skene*, o que denota, em certa medida, o reforço do jogo da ilusão e de uma representação que buscava se aproximar o quanto pudesse da dimensão da própria vida.

Nesse esforço, foi desenvolvida uma série de tecnologias que buscavam trazer à cena um efeito próximo às grandes batalhas entre os deuses e suas manifestações de cólera ou de aprovação aos atos representados, gerando no público o efeito de comoção e persuasão associado aos eventos catárticos. A tecnologia, em certa medida, contribuía para a própria função moralizadora do teatro da época: seus efeitos, absolutamente sofisticados, eram presenciados por milhares de pessoas, especialmente na primavera, período de realização das grandes dionisíacas.

Um dos recursos que traziam movimento à *skene* eram os carros construídos especialmente para as grandes batalhas e a consecução de efeitos especiais no palco. Um desses efeitos era conseguido por meio de uma passagem subterrânea

com acesso à *skene* e representava o contato entre o mundo dos mortos e o espaço de representação.

Acompanhada da *skene* estava o *proskenion*, área onde ficavam os atores e que foi ganhando espaço à medida que o coro – que acompanhava a representação desde os seus primórdios – foi diminuindo de tamanho. Esse, por sua vez, ocupava as dimensões da *orchestra*, que, ao lado do espaço reservado ao público, o *theatron* – lugar “de onde se vê” ou “lugar com uma vista” (NERO, 2009, p. 121) –, constituíram os primeiros espaços do que viria a ser o grande edifício do teatro grego. A *skene*, o *proskenion*, a *orchestra* e o *theatron* podem figurar como grandes exemplos da relação próxima entre as transformações da forma dramática e os aprimoramentos tecnológicos empregados no teatro. Como reconhece Javier Farias ao construir um interessante panorama sobre a história do teatro grego, ali arquitetura e representação conjugavam-se no exercício de uma relação na qual o que se compreendia estava diretamente ligado ao que se via. Segundo Farias, a estrutura do teatro grego representava:

Obra de la adición lógica y natural de las mejoras exigidas por las necesidades de la representación, plasmada en la armonía *esquene* – *orquesta* – *anfiteatro*, conjunto al que denominaron *teatro*, de *teomai*, ver en griego. Porque para los griegos era el teatro ante todo espectáculo dirigido a los hechos, pues, para ellos, como para nosotros, ver y comprender quería decir también lo mismo⁸. (FARIAS, 1958, p. 33).

As encenações de Sófocles conheceram uma série de inovações tecnológicas, que acabavam por dar vida a deuses e criaturas fantasmagóricas das mais variadas. Para operar essas máquinas e providenciar os ruídos de terremotos, trovões e grandes tempestades, as apresentações contavam com os *mechanopoi*, ou técnicos (BERTOLD, 2010), que produziam os barulhos utilizando-se de pedras e tambores em madeira. Além disso, tais técnicos eram responsáveis por coordenar o movimento do *ekiklema*, carro que se movia no interior do espaço da cena, a *karonian klimakes* (a escada da qual se falou anteriormente que servia às aparições

⁸ “Obra da adição lógica e natural das melhoras exigidas pelas necessidades da representação, plasmada na harmonia entre *skene* – *orchestra* – *anfiteatro*, conjunto ao qual denominaram *teatro*, de *teomai*, ver em grego. Porque para os gregos era o teatro, antes de tudo, todo espetáculo dirigido aos olhos, o sentido mais rápido para a compreensão dos fatos, pois, para eles, como para nós, ver e compreender queriam dizer também o mesmo”. (Tradução nossa).

sobrenaturais), e o *teologeion*, espécie de púlpito de onde falavam os deuses (FARIAS, 1958).

Associados às máquinas teatrais, foram desenvolvidos aprimoramentos sobre a *skene*, decorada com os motivos das peças. A “cenografia”, “pintura de cena” em grego (BORBA FILHO, 1950), inaugurará no teatro uma das primeiras experiências conhecidas do emprego de técnicas de desenho e de uma embrionária noção de perspectiva, que ganharia com o romano Vitrúvio (80 a.C. - cerca de 15 a.C.), no século I a.C., grandes avanços, inclusive no campo teórico.

Curiosamente, será um especialista em construções teatrais, Vitruvius, a inspirar toda a tradição filosófica humanista a partir de seus princípios de simetria e proporção: resgatado por Leonardo Da Vinci durante a Renascença, o “homem vitruviano” seria o símbolo de um homem emancipado da natureza, um homem por ele mesmo, centro do universo. Grande estudioso da arquitetura e das decorações de cena grega, Vitruvius quer fazer de seu mundo a extensão de seus projetos “úteis, belos e sólidos”⁹ de teatro. Será, assim, grande inspiração sobretudo para a arquitetura teatral do período clássico e barroco.

1.2 Renascença, barroco e as máquinas de ilusões

Se o teatro grego principiou o exercício da representação voltado à imitação da natureza¹⁰, o período da Renascença testemunharia uma série de tecnologias ainda mais aprimoradas no sentido de trazer à cena um jogo de ilusão cada vez mais perfeito. Mais do que as transformações de ordem física, a partir das quais os edifícios de teatro ganharão tamanho e imponência, um dos principais avanços do período renascentista dar-se-á com o desenvolvimento do palco em perspectiva.

⁹ “Úteis, belos e sólidos” faz referência aos princípios conceituais que Vitruvius anunciaria em seu tratado “De architectura”, referência da arquitetura clássica.

¹⁰ O que, em linhas gerais, define o conceito de *mimesis*, teorizado por Aristóteles em sua “Poética”, verdadeiro tratado sobre a tragédia grega clássica.

A perspectiva e sua geometrização do espaço trouxe às dimensões físicas do teatro a ilusão de profundidade, o que nos permite, em certa medida, caracterizá-la como uma das primeiras ambiências imersivas desenvolvidas a partir do cálculo matemático e empregadas nos espaços teatrais, as quais, como bem afirma Harvey, exerceriam um vertiginoso impacto sobre as maneiras de perceber o mundo por parte da sociedade ocidental.

Regras fundamentais da perspectiva – regras que romperam de maneira radical com as práticas artísticas e arquitetônicas medievais e que viriam a dominar até o começo do século XX – foram elaboradas na Florença da metade do século XV por Brunelleschi e Alberti. Foi uma realização vital da Renascença que moldou as formas de ver por quatro séculos (HARVEY; 2010, p. 221-222).

Não que o teatro grego já não buscasse um efeito semelhante, selecionando diligentemente as paisagens que comporiam os ambientes nos quais os teatros seriam construídos; pelo contrário, percebemos no Teatro de Delfos, por exemplo, a intenção dos gregos de fazer o espectador, sentado na região do *theatron*, mergulhar na paisagem sem fim de um vale marcado por um deslumbramento mesmo transbordante.

Figura 1: Teatro de Delfos na Grécia. Foto: Creso Queiroz.

Mas à medida que os teatros se multiplicam tanto na Grécia, quanto em toda a Roma Antiga, nem sempre será possível encontrar uma porção de colina interessante capaz de sugar a paisagem para dentro da cena¹¹. Com os romanos, o edifício de teatro se emancipa da topografia, podendo agora ser construído independentemente do relevo dos terrenos graças a avançadas técnicas de engenharia. A obrigação de imitação da natureza será em parte suprida pela tecnologia: cabe-lhe a tarefa de tornar aquilo que se vê o mais real possível, retratar as dimensões de um objeto ou imagem tal como esses se apresentariam ao olho humano. A matematização do espaço, por meio do desenvolvimento da ilusão da perspectiva, será uma via importante no sentido de suprir esse desejo da *mimesis*¹² e terá acentuada participação nos campos da arquitetura e das artes, transformando por completo as concepções de tempo e espaço no Ocidente.

O perspectivismo concebe o mundo a partir do “olho que vê” do indivíduo. Ele acentua a ciência da óptica e a capacidade das pessoas de representarem o que vêem como uma coisa de certo modo “verdadeira”, em comparação com verdades sobrepostas da mitologia ou da religião (HARVEY, 2010, p. 223).

Com o desenvolvimento das técnicas relacionadas à perspectiva e sua aplicação na cenografia, os teatros da época da Renascença converter-se-ão em verdadeiras caixas de ilusões, aprimorando, por meio do cálculo matemático e de uma carpintaria precisa, a ilusão da profundidade de cena. Inaugurado em 1584 e projetado por Andrea Palladio, o Teatro Olímpico, em Vicenza (Itália), constitui-se em um dos emblemas dessa tecnologia, que permanece quase inteiramente conservada até os dias de hoje.

¹¹ O teatro latino é em muito tributário da Grécia Antiga, principalmente no que se refere à arquitetura e à dramaturgia dos espetáculos. Além da figura de Vitruvius, com seu aprofundado estudo sobre o teatro grego, os romanos se destacaram por fazer dos teatros, transformados em grandes auditórios, lugares de representação de grandes batalhas navais e combates entre gladiadores e feras selvagens. Entre suas inovações técnicas importantes, estão os sistemas de cobertura superior constituídos por grandes telas que protegiam o público das chuvas, além dos efeitos especiais em apresentações de circo, durante muitas das quais uma água perfumada era esfumada sobre a plateia por meio de grandes bombas mecânicas.

¹² Não pretendemos aqui nos desdobrarmos sobre as várias nuances assumidas pelo conceito de *mimesis* e suas inúmeras interpretações partidas das obras de Platão e Aristóteles (principalmente de sua “Poética”), mas nos detivemos aqui à ideia mais geral de “representação da natureza”.

Figura 2: Teatro Olimpico di Vicenza, na região italiana do Veneto. Foto: Tango7174, Wikimedia Commons.

Mas o esforço mimético de representação detalhada da realidade terá no teatro do período barroco um de seus momentos mais significativos. A busca por reproduzir fenômenos naturais, como tempestades e trovões, assim como o movimento das nuvens ou das águas do mar, levará ao desenvolvimento de uma série de mecanismos e técnicas de engenharia que, somadas aos avanços no uso da perspectiva, representaram importantes transformações na cena da época.

O uso de uma maquinaria mais aprimorada e volumosa foi possível, em grande parte, graças ao aumento da área de representação dos atores. A partir das técnicas que possibilitavam dar profundidade à cena pelas laterais e pelo fundo do palco, os atores não se restringiam mais à parte próxima do proscênio, tendo então disponibilizado um bom espaço que antes era ocupado pela cenografia de fundo. Com um palco maior e mais fluidez de movimento, a caixa de ilusões aperfeiçoará ainda mais sua tarefa de retratar a natureza.

E é nesse contexto em que se destacaria a figura de Niccolò Sabbatini (1574-1654). Arquiteto de profissão, chegou a projetar obras públicas e residências de luxo na cidade italiana de Pesaro, mas foi no teatro que parece ter deixado uma das maiores contribuições, desenvolvendo boa parte das inovadoras tecnologias de cena do período barroco. Em 1638, Sabbatini anuncia várias de suas técnicas na obra

*Pratica di fabricar scene e macchine ne' teatri*¹³, revolucionando o jogo da ilusão no teatro de sua época.

Além da maquinaria de palco, Sabbatini ainda desenvolveu projetos em cenografia, iluminação e efeitos especiais, que procuravam imprimir elementos realistas às apresentações. Sofisticados dispositivos visuais e sonoros foram construídos para simular relâmpagos, vento e fogo, com destaque também para as criações que buscavam trazer o inferno ou o reino dos céus para a cena. Os ambientes internos do teatro também foram tema de estudo do arquiteto, que em seu manual dedica uma seção especialmente à descrição dos espaços reservados ao público.

Mas uma das maiores inovações que Sabbatini traria para o teatro barroco seriam os dispositivos de iluminação por ele criados e descritos minuciosamente. São desenvolvidos mecanismos reguláveis de escurecimento da cena, assim como espécies de holofotes que buscavam concentrar a luz em determinados focos da cena. Muitos estudiosos da história da cenografia e da iluminação cênica atribuem a Sabbatini a invenção dos primeiros refletores de luz. Documentos sugerem que o arquiteto teria conseguido tal efeito a partir da colocação de uma superfície em metal polido atrás de um foco de luz, podendo manejá-la à sua vontade e dirigir a luz para um ponto determinado do palco.

Dessa época começam a surgir os primeiros efeitos de sincronia entre o que ocorre na cena e seus efeitos de luz correspondentes. Além da iluminação, começaram a se somar à cena sofisticados dispositivos acústicos, como a “caixa dos trovões”, em cuja plataforma de madeira rolavam pedaços de ferro ou pedra, simulando os barulhos das tempestades no momento exato em que essas deveriam inundar a cena.

¹³ Os mais curiosos podem consultar a obra original, que foi integralmente digitalizada e disponibilizada pelo portal Internet Archive em: <<http://archive.org/stream/praticadifabrica00sabb#page/n3/mode/2up>>. Acesso em: 06 mai. 2013.

Figuras 3 e 4: Mecanismos de iluminação cênica desenvolvidos por Sabbatini. À esquerda, fonte de iluminação à vela. À direita, cilindros de metal içados por cordas controlavam a intensidade da luz. As ilustrações são originais e publicadas em seu manual. Fonte: SABBATINI, 1638, p. 62 e 86.

A partir de estudos da perspectiva, desenvolveram-se técnicas para tornar ainda mais realistas as decorações do espaço de representação, assim como dispositivos que possibilitavam uma troca de cena mais rápida e eficiente. Um desses dispositivos eram os *periaktoi*, já utilizados no tempo dos gregos e aperfeiçoados por Vitrúvio. Os *periaktoi* consistiam em longos prismas de três faces que eram enfileirados e em cujas superfícies eram pintados cenários diferentes. A movimentação em torno de seu próprio eixo permitia que a fileira de *periaktoi* fornecesse até três superfícies distintas, facilitando a troca de cenário.

Ao lado desses dispositivos, serão também desenvolvidos outros mecanismos como as cortinas deslizantes, que permitiam sobrepor uma cena à outra, encobrendo e revelando novos espaços da representação. Apesar das várias inovações que Sabbatini traz ao teatro barroco, sua notoriedade parece se relacionar mais à criação do palco italiano tradicional e do auditório em formato de elipse.

Figura 5: A ilustração mostra o corte longitudinal do edifício da Ópera de Paris. Pode-se notar a infinidade de mecanismos responsáveis por favorecer a acústica e trazer ao espectador a sensação de imersão na cena. Fonte: Journal Illustré, 1875.

Sem nos atermos mais a nomes específicos de arquitetos da época, não podemos, no entanto, deixar de citar a figura de Giacomo Torelli (1608-1678), considerado à época como o “grande mago” do cenário barroco (BERTHOLD, 1974, p. 78). Torelli desenvolveu um sistema de maquinaria que possibilitava, por meio de carros e cordas, trocas rápidas e à vista do público das superfícies de cena, coordenadas por uma única pessoa – o que antes era feito por cerca de oito operadores. Mais conhecido como bastidores, o sistema foi desenvolvido por Giovanni Battista Aleotti e aperfeiçoado por Torelli, que trouxe segurança e precisão às trocas de cenário, tornando mais ágil o próprio ritmo da apresentação. Além disso, o sistema de bastidores permitia a utilização de um número maior de cenários do que os três ambientes padrões da época renascentista¹⁴.

Com sua maquinaria e figuras voadoras em cena, Torelli obteve grande notoriedade em apresentações em Paris, Veneza e Versalhes, sendo um dos

¹⁴ Com o resgate de Vitruvius, durante o período renascentista, herdaram-se também alguns dos princípios por ele anunciados com relação à cenografia dos teatros. Para Vitruvius, em linhas gerais, havia três padrões de cenário: o trágico, o cômico e o satírico. Mais em Berthold (2010), Farias (1958) e Moussinac (1957). As tecnologias aprimoradas durante o barroco possibilitaram sair dessa tríade e trabalhar com as inúmeras possibilidades que agora o sistema de “bastidores” permitia.

introdutores da ópera italiana na França. Suas criações inspiraram gerações de cenógrafos e técnicos de palco e instauraram a magia e a ilusão a partir de uma tecnologia extremamente sofisticada para o seu tempo.

Os homens que articulavam a grande maquinaria sem ser vistos, guardando consigo os segredos teatrais; os homens que acionavam cada peça no tempo musical; os maquinistas, os maquinistas volantes, os maquinistas das varandas, os maquinistas dos contrapesos, os maquinistas dos carros; os que realizavam a magia; esses que hereditariamente recebiam o ofício do teatro e o iam passando, por meio de seu trabalho, dos seus frutos técnicos, aos aprendizes, estabeleceram, a partir dos arquétipos teatrais, novas formas criativas amparadas por um edifício teatral armado como uma gigantesca nave, sempre cheia de fúria e de riso (NERO, 2009, p. 203).

Documentos da época mostram que todas essas tecnologias que buscavam trazer os mais variados efeitos de cena passaram, em muitos casos, a ser o centro das atrações: mais do que assistir à representação do próprio texto, muitos desejavam mesmo contemplar aquela infinidade de efeitos especiais, à época absolutamente inusitados.

Figura 6: O óleo sobre tela de Pietro Domenico Oliviero retrata a primeira sessão da ópera que inauguraria, em 1750, o Teatro Regio di Torino, herdeiro direto das invenções de Sabbatini e Torelli. Fonte: teatroregio.torino.it

Talvez não seja tanto exagero aproximarmos essas circunstâncias ao nosso tempo, aterrissando em uma sala de cinema 3D ou 4D, ou mesmo nas experiências cênicas que acabam atraindo a atenção dos espectadores a partir da combinação de uma série de efeitos de tecnologias sensórias e audiovisuais que nos remetem ao campo da ficção científica. O paralelo entre as épocas, guardadas as suas devidas particularidades, não deixa de ser interessante no sentido de esboçar o cenário barroco como um dos precipitadores dos dispositivos contemporâneos de imersão e realidade virtual.

1.3 A renovação tecnológica do teatro no século XVIII

O fértil período de invenções tecnológicas do teatro barroco ecoaria fortemente sobre as gerações vindouras da maquinaria teatral, particularmente sobre o século XVIII e o XIX, em que as tendências romântica, realista e naturalista fariam uso de uma série desses dispositivos. Enquanto a tradição dos grandes efeitos de cena do barroco, como as tempestades e os terremotos, entraria num certo arrefecimento, toda a maquinaria desenvolvida para a troca de cena e o jogo de ilusão continuará a fazer parte dos grandes teatros, sendo cada vez mais aprimorada.

Uma das maiores inovações do período no que diz respeito a esse compromisso em retratar o “mundo real” viria do arquiteto florentino Giovanni Niccolò Servandoni (1695-1766), que substituiria o uso da perspectiva paralela – refém de um ponto central para onde o horizonte sempre se encaminhava – pela perspectiva oblíqua, a partir da qual foi possível descentralizar o horizonte do cenário, o qual a partir de então podia estar situado em um ou vários pontos de dispersão laterais. A mudança no uso do tipo de perspectiva trouxe um impacto macroscópico no realismo das imagens que procuravam servir às representações. Do ponto de fuga sempre central para a utilização de vários pontos de dispersão não mais necessariamente centrais, os cenários passaram a ser projetados na mesma escala da dimensão dos atores, o que contribuiu para um jogo ilusório ainda mais perfeito.

Servandoni também contribuiu com uma série de aprimoramentos nos sistemas de maquinaria, tornando as trocas de cena ainda mais ágeis e menos trabalhosas. Seus vários aperfeiçoamentos iriam constituir os principais projetos de construção de teatros dos séculos seguintes, muitos mecanismos presentes inclusive nos edifícios teatrais contemporâneos.

Outras grandes inovações do período seriam creditadas à família de arquitetos Galli Bibiena, que, além dos aprimoramentos no uso da perspectiva oblíqua, projetaram cenários com grandes escadarias e arcadas, imprimindo o ilusionismo sobre os grandes palcos de Viena, Praga, Berlim e outras importantes cidades europeias. Os Galli Bibiena não se restringiam aos interiores dos teatros, tendo realizado grandes projetos externos. Como nos narra Berthold (2010, p. 339), seus projetos ao ar livre combinavam os elementos já dados pelo ambiente com os projetos em cenografia, numa “apoteose em perspectiva na qual realidade e ilusão se fundiam harmoniosamente”.

Na apresentação da ópera *Constanza e Fortezza*¹⁵, por exemplo, Giuseppe Galli Bibiena construiu um grande palco externo limitado em suas extremidades por duas imponentes torres e um conjunto de bastidores a partir dos quais era simulado um efeito de profundidade que se combinava aos jardins do próprio palácio, algo que nos lembra em muito as técnicas de construção dos teatros gregos sobre as colinas de belas paisagens. O plano de fundo poderia ser alterado, mas ainda estaria em combinação com a arquitetura local: tudo para favorecer um jogo de ilusão tão intenso e grandioso que poderia figurar, muitas vezes, como o maior atrativo da apresentação. “Uma série de gravuras de seus cenários (...) compunham uma polifonia ótica cuja grandiosa auto-suficiência tornava quase paradoxal esperar que uma orquestra e cantores pudessem ainda impor-se em tal cenário” (idem, p. 338), reconhece Margot Berthold.

¹⁵ A ópera *Constanza e Fortezza* foi composta pelo austríaco Johann Joseph Fux e apresentada pela primeira vez no Castelo Imperial de Praga, em 1723, em homenagem ao imperador Carlos VI. Mais em BERTHOLD, 2010.

Figura 7: Cena da ópera Costanza e Fortezza. Pode-se perceber a fluidez da cenografia entre aquilo que é construído na própria cena e o que é complementado pela arquitetura local. Fonte: haendel.it

Além dos avanços relacionados à cenografia, vale destacar os progressos nos sistemas de iluminação dos teatros da época. Até então muito rudimentar, a utilização da luz nos espetáculos passou a ser dividida em dois setores: um responsável por iluminar a plateia e o outro submetido às exigências da representação. O próprio sistema de geração de luz, baseado nos lustres de velas de sebo, não oferecia tantas facilidades de movimentação, ainda mais somado aos incômodos causados pela fumaça e pelo cheiro do sebo sendo queimado sobre as cabeças dos atores e espectadores.

Como nos lembra Farias (1958), a lâmpada a óleo iluminaria os teatros somente a partir da primeira metade do século XVIII e a luz a gás, nesse período inventada, só comporia a iluminação dos teatros no começo do século XIX. Será neste contexto, no entanto, que a noite ganha ainda mais importância como um horário nobre para as apresentações de teatro, transformando por completo as dimensões da sociabilidade nas concentrações urbanas e, particularmente, no que se tornariam as grandes metrópoles europeias.

Esse é um ponto de chegada e de partida importante ao percurso que estabelecemos neste trabalho. Acompanhamos até aqui alguns dos principais

avanços que a aliança entre a arte e a tecnologia possibilitou às apresentações de teatro, desde as primeiras formas da *skene* grega até os usos do que poderíamos chamar de uma embrionária técnica moderna de iluminação. E é justamente por meio da participação mais aprimorada da luz que poderemos observar dois movimentos fundamentais em nosso trabalho: um deles são os primeiros truques de imagens a partir das técnicas de projeção (em que se destaca a aplicação dos sistemas de espelhos) principiando as chamadas fantasmagorias; já o outro movimento consiste na participação acentuada da luz elétrica entre as mais variadas esferas da vida urbana, ponto fundamental de toda a complexidade que resultaria, décadas mais tarde, no desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação contemporâneas paralelamente ao advento de novas formas cênicas.

1.4 Ilusão e excentricidade: as fantasmagorias e a revolução elétrica

Antes de darmos prosseguimento à reflexão, façamos aqui um breve esclarecimento sobre a narrativa que estamos articulando no que tange à relação entre as tecnologias e as formas de representação dramática que até então apresentamos. Faremos agora um percurso que contemplará a criação de novas espacialidades cênicas a partir do uso da luz elétrica, espacialidades essas que parecem começar a precipitar na cena um certo deslocamento de uma obrigação realista, trazendo um jogo ilusório não mais ligado à imitação rígida da realidade, mas à esfera daquilo que não pode ser explicado pelo “mundo real”.

As chamadas “fantasmagorias” operarão nesse limiar de conflito entre o “visto” e o “verossímil”, criando imagens nítidas – e muito impressionantes para a época – de criaturas e objetos sobrenaturais. Inaugura-se no palco, pela primeira vez, um efeito de presença de criaturas que, fisicamente, não pertencem àquele espaço de representação.

Discutir a fantasmagoria dentro da questão do efeito de presença na cena – uma das frentes a que vamos chegar na análise de nossos casos representativos – tem implicações bastante delicadas. Primeiro porque um movimento desses envolve

uma certa classificação que afasta do debate outras possíveis técnicas e dispositivos anteriores a ela e que poderiam causar efeitos semelhantes: por que um foco de luz, mesmo que rudimentar, não poderia determinar efeitos distintos de presença de um ator ao representar Otelo num palco barroco? Segundo, porque tocamos em um vespeiro ainda mais carregado que é o do conceito de presença, que nos faz indagar se todos os avanços do teatro renascentista e, em especial do barroco, já não resultavam em acentuadas transformações na presença dos atores – ou mesmo, viajando ainda nos porões da história, poderíamos negar o efeito de presença que um *deus ex machina* trazia à resolução de um drama euripidiano?

Essa é uma questão espinhosa, mas talvez nosso ponto, não de resolução, mas de problematização, e do qual partiremos, seja justamente o estudo das tecnologias que possibilitaram a geração de imagens audiovisuais que não mais buscavam um compromisso mimético de representação fiel da natureza. Após um longo jogo de ilusão que buscava uma profunda retratação de um “mundo real” e que chegará ao seu ápice nos teatros que buscarão trazer as tempestades, os terremotos ou o próprio mar para o espaço do palco, as fantasmagorias parecem sinalizar para uma das primeiras tentativas de representação em que a ilusão não está mais a serviço da realidade, mas começa a se emancipar, assim como as imagens geradas.

Não é à toa que poucas décadas mais tarde veriam nascer um teatro em que o símbolo emerge como camafeu da representação¹⁶. Sem, portanto, pretensão de eleger esse caminho como o mais adequado numa provável linha de desenvolvimento entre tecnologia e artes cênicas, passaremos a uma reflexão sobre a fantasmagoria como umas das precursoras no uso da projeção de imagens na cena.

A virada do século XVIII para o XIX conheceu uma tecnologia que permitiu a realização de efeitos até então desconhecidos no palco. A criação de espectros por meio das fantasmagorias inaugurou no teatro as primeiras técnicas de projeção de imagens por meio da luz, à época ainda gerada a partir das lâmpadas de querosene, inventadas na segunda metade do XVIII. Vale destacar, no entanto, que algumas

¹⁶ Referimo-nos aqui ao teatro simbolista, que marcaria a cena da transição do século XIX para o século XX, momento de explosão da eletricidade.

experiências já haviam sido realizadas nesse sentido, principalmente por Sabbatini, mas será mesmo em 1793 que as fantasmagorias ganharão uma máquina própria a partir da união entre ilusionistas e cientistas, como o belga Étienne-Gaspard Robert (1763-1837), o físico alemão Paul Philidor (17??-1828/9) e o dramaturgo inglês Thomas Willian Robertson (1829-1871).

Se aos nossos olhos as fantasmagorias podem parecer um tanto quanto rudimentares, seus efeitos sobre o público da época devem ter sido não menos do que muito impressionantes. Afinal, nunca antes havia se conseguido projetar um espectro no palco, com a ajuda da luz, de uma maneira tão perfeita. Paradoxalmente, era o efeito de algo “quase real” – pela qualidade da projeção – que a tornava ainda mais assustadora aos olhos do público.

E um dos aspectos mais interessantes disso é que os precursores das fantasmagorias, ou pelo menos a maioria deles, sempre nutriam uma afinidade pela arte da representação e, ao mesmo tempo, pela teoria científica. Os primeiros efeitos fantasmagóricos nasceram de experiências científicas de aplicação de preceitos básicos da física, especificamente da óptica, sendo aperfeiçoados e ganhando agilidade a partir da invenção de novas fontes de luz, principalmente a luz a gás, aprimorada durante o século XIX.

O grande precursor Robert substituiria o sistema de espelhos e luz a vela ou a querosene, até então em voga, por uma “lanterna mágica”. Construída a partir da combinação simétrica de lentes ajustáveis, o dispositivo se movimentava por meio de um sistema de rodas deslizantes, sobre o qual era acoplada a fonte de luz. Um dos efeitos interessantes propiciados por esse projeto consistia no deslizar dessas rodas, o que permitia a variação das dimensões das imagens projetadas e, dessa maneira, a ilusão de movimentação do espectro. Robert patentearia posteriormente a invenção sob o nome de fantoscópio.

Figura 8: Na cena da fantasmagoria do século XVIII, imagens são projetadas sobre um tecido branco, num princípio bem próximo aos sistemas que conhecemos hoje. Fonte: POUGIN, 1885.

Combinados a uma fumaça que inundava a sala de espetáculos os efeitos espectrais tornavam-se ainda mais impressionantes, uma vez que toda a tecnologia utilizada estava oculta em alguma região da maquinaria do teatro, mais comumente na parte inferior do palco. E esse aspecto nos faz pensar que até então, todo o aparato tecnológico responsável por dar vida às ilusões da cena, apesar de estar a serviço disso, sempre esteve escondido em alguma parte do teatro, longe do público, como se atrapalhasse a contraposição realidade/ilusão ali pretendida.

Mesmo nas fantasmagorias, apesar de robustecerem a dimensão ficcional – uma vez que agora a obrigação mimética vai se abrindo na cena para algo que não mais corresponde propriamente ao “mundo real” –, todo o esforço é empreendido para dissimular o ficcional, tornando-o o mais real possível a partir dos truques que escondiam o aparato técnico destinado à ilusão. A tecnologia, portanto, não entra em cena. Está, sim, a serviço de uma narrativa e de um efeito que, em última instância, procura representar uma realidade que se presentifica ali naquele palco, sem qualquer tipo de mediação, nem qualquer espelho ou lanterna que pudesse ferir o mecanismo da ilusão.

Na tentativa de tornar os efeitos ainda mais próximos a uma imagem real, os ilusionistas desenvolveram aprimoramentos no tubo óptico da lanterna, que, ao projetar a luz sobre a fumaça, causava um efeito tridimensional, o que hoje, guardados os complexos avanços tecnológicos, poderia aludir ao nosso sistema 3D. Apesar de toda a tecnologia para tornar ainda mais real as fantasmagorias, tais espectáculos, como indicam alguns registros históricos, esclareciam sempre ao início que os espectros não se tratavam de qualquer tipo de bruxaria ou rito sobrenatural: não passavam, pois, de mera ilusão de óptica. O escurecimento total da sala e o clima de suspense não eliminavam, no entanto, o efeito de medo sobre a plateia, que, em muitos casos, não levava muito a sério a mensagem de que tudo não passava de mero ilusionismo.

A projeção de imagens em cena a partir de fontes de luz e os dispositivos e técnicas que passaram a integrar seus diversos usos foram ganhando espaços importantes durante o teatro dos séculos XVIII e XIX, mas foi a lâmpada elétrica a possibilitar que uma infinidade de recursos inundasse a cena. A utilização de um sistema de iluminação de maior qualidade e o aprimoramento dos equipamentos a partir dos quais era operada a luz tornaram possível um melhor controle de foco, intensidade, cor e direcionamento, aspectos que a partir de então, como nos lembra Cyro del Nero (2009), passaram a ser controlados remotamente a partir de uma cabine própria.

Figura 9: Cena de fantasmagoria criada por Robertson. Paris, 1797. Fonte: magiclantern.org.uk

O aperfeiçoamento das tecnologias de iluminação conviveria com uma época bastante singular do teatro, um momento em que a tarefa de representação do mundo, até então exacerbada pelos contextos dramáticos realista e naturalista, começa a deixar de ser o cerne dos espetáculos, época em que os símbolos e a poética da sugestão e do enigma começam a tomar conta tanto da dramaturgia quanto das próprias encenações. A obrigação mimética cede lugar, pois, a uma certa emancipação da própria cena.

As condições para uma transformação da arte cênica achavam-se reunidas, porque estavam reunidos, por um lado, o instrumento intelectual (a recusa das teorias e fórmulas superadas, bem como propostas concretas que levavam à realização de *outra coisa*) e a ferramenta técnica que tornava viável uma revolução desse alcance: a descoberta dos recursos da iluminação elétrica (ROUBINE, 1998, p. 20).

Bastante notável será a herança do teatro simbolista para a cena contemporânea, tanto no que se refere ao controle e ao desenvolvimento das técnicas de iluminação, quanto na própria cenografia. Farão parte das cenografias desenhos abstratos, expressionistas, descompromissados com a antiga tarefa da ilusão de profundidade, ou da extensão de uma paisagem real. Como comenta Roubine (1998), começa-se a reimprimir sobre a representação teatral uma dimensão que havia progressivamente perdido espaço durante o século XIX, aquela do sonho e do encantamento, tão presente na maquinaria dos espetáculos barrocos dos séculos XVII e XVIII. E Anna Balakian complementa:

No teatro simbolista, nenhum objeto é decorativo; ele está ali para exteriorizar uma visão, sublinhar um efeito, desempenhar um papel na subcorrente de acontecimentos imprevisíveis. A interação de luzes e sons enfatiza as correspondências entre o físico e o espiritual, a fim de que a hora do dia, o bater de um relógio, a sugestão de vento, as variações de cor inundando palco, constituam uma linguagem para cada diferente espectador, como a música que comove cada ouvinte de uma maneira diferente de acordo com seu temperamento e suas experiências (BALAKIAN, 2007, p. 100).

O espaço no teatro ganha, portanto, com a ajuda dos recursos de iluminação, novos contornos: cores, sombras e outros efeitos de luz passam a dar vazão ao afã pela profundidade das ideias representadas em cena, à busca de uma verdade que

as visões realista e naturalista não davam conta de acessar. Era necessário transcender a cena para além dela mesma, invocando ali novas dimensões de reflexão.

Se muitas das vertentes assumidas pela cena contemporânea fluem num caminho de experimentação de novos formatos desvinculados da representação mimética (sendo as tecnologias digitais, em muitos casos, protagonistas desse jogo ilusório), tudo isso parece ser bastante tributário da “revolução potencial” que a iluminação elétrica permitiria e que teria nas encenações simbolistas seu grande campo inicial de experimentação. “Em suma, aparece pela primeira vez, sem dúvida, a possibilidade técnica de realizar um tipo de encenação liberto de todas as amarras dos materiais tradicionais (ROUBINE, 1998, p. 23).

1.5 A performance da luz: a dança elétrica de Loïe Fuller

O surgimento da luz elétrica deu início a uma série de experimentos que acabaram por fazer dessa “nova” tecnologia um plural campo de possibilidades para a transgressão da obrigação mimética e a instauração de novas dimensões de significação da cena. A bailarina Loïe Fuller (1862-1928), muito mais considerada como “atriz” para sua época, seria uma das precursoras das aventuras que procuravam colorir a arte com os primeiros efeitos da luz elétrica.

Vestida por grandes tecidos translúcidos, semelhantes às asas de uma borboleta, Loïe Fuller¹⁷, na aurora das cores vivas até então desconhecidas no espaço de representação, bordava uma coreografia auxiliada por grandes bastões de madeira que acompanhavam o movimento de seus braços, dando forma a um novo corpo. O tecido esvoaçante pululava em coordenadas helicoidais formando

¹⁷ Nascida nos Estados Unidos, Loïe Fuller conseguir alavancar sua carreira na França, quando se apresentou, em 1891, no Folies-Bergères de Paris. Décadas depois, viria a criar o grupo *Les Féeries Fantastiques de la Loïe Fuller*, com o qual se apresentaria em vários lugares do mundo, inclusive nos EUA. Mais sobre sua biografia e seus experimentos com as novas tecnologias da época em BOURCIER, Paul. **História da Dança no Ocidente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

grandes telas nas quais eram projetados feixes de luz das mais variadas cores, cuja reflexão era auxiliada por uma série de espelhos, presos ao chão.

A dança multiforme de Fuller parecia dar vazão a tudo menos à mera materialidade do corpo e do tecido que ali se transformavam. Seria assim, uma das grandes precursoras do encontro entre dança e tecnologia, tornando-se inspiração para bailarinos e outros artistas contemporâneos¹⁸.

Os efeitos da dança de Fuller parecem ir, pois, ao encontro das tendências de instauração de novas dinâmicas de significação da cena mediada pela tecnologia. A luz elétrica e as figuras indefinidas – e, por isso, plurais – que ela desenhará expressarão, em última medida, essa busca, característica da época, de uma cena emancipada da representação mimética, conjugando-se às tendências que buscam superar os dramas de natureza realista e naturalista.

Figura 10: Ilustração dos mecanismos de iluminação desenvolvidos para a dança de Loïe Fuller. Operadores de luz situavam-se aos lados e abaixo do palco com refletores cujos raios atravessavam gelatinas de diferentes cores, alternadas por meio de discos giratórios. Fonte: HOPKINS, 1991.

¹⁸ Vale conferir alguns excertos com o trabalho de Fuller realizados pelas primeiras experimentações com a tecnologia do cinema. As gravações vão de 1895 a 1908 e incluem filmes dos irmãos Lumière, que retrataram, em 1896, a “Serpentine Dance” em Paris. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BZcbntA4bVY>>. Acesso em: 02 jun. 2013.

A luz elétrica, dinâmica, ágil – e mais importante – controlável por meio de dispositivos mais precisos, iluminará muito mais do que as alvas asas de gaze da bailarina, mas sim novos caminhos, indefiníveis, inalcançáveis por onde fluiria uma reflexão profunda sobre a alma humana e a busca da verdade. Como complementa Steve Dixon:

The then “high” technology of electric light combined with the “low” technology of hidden wooden extension poles to transform the flow of energy of the human body into an image of pure energy and light, which conjured metaphors of clouds, butterflies, and dancing fire (DIXON, 2007, p. 41)¹⁹.

A luz na dança de Fuller não está mais a serviço de uma retratação de um mundo real, trazendo à cena a escuridão da noite ou a claridade de um nascer do sol. Muito menos para destacar determinada cena ou gesto em público. Seu foco não está mais sobre a *mimesis*. A luz na dança de Fuller parece exercer um papel de protagonismo, pois é ela que nos leva para essas novas dimensões até então desconhecidas, é ela que nos permite alçar um voo sobre a materialidade das encenações e nos liberta nas inseguras fronteiras dos significados que pode nos suscitar.

Na coreografia de Fuller, a luz não está mais escondida como no teatro de até então. Escondida no sentido de estar sempre a serviço de um efeito que vai além de si própria, e de um efeito de representação de um referente do mundo real. O ballet de Fuller nos mostra uma luz que não passa de “luz”, liberta de uma obrigação mimética: ali ela dança junto à bailarina e, mais, a essa se funde, numa figura estranha, mas muito bela, que nos trará o sonho e a magia de um mundo com os significados a construir.

Loïe Fuller fez incrível sensação na transição entre os dois séculos. O que impressiona hoje, quando pensamos nos espetáculos da dançarina norte-americana, não é tanto a sua dimensão coreográfica ou gestual, aparentemente rudimentar (...); mas é aquilo que esses espetáculos revelam em relação ao espaço cênico; ou seja, que a iluminação elétrica pode, por si

¹⁹ “A então ‘alta’ tecnologia da luz elétrica combinou-se à ‘baixa’ tecnologia de extensos bastões de madeira escondidos a fim de transformar o fluxo de energia do corpo humano em uma imagem de pura energia e luz, que fez surgir metáforas de nuvens, borboletas e fogo dançantes”. (Tradução nossa).

só, modelar, modular, esculpir um espaço nu e vazio, dar-lhe vida, fazer dele aquele espaço do sonho e da poesia ao qual aspiravam os expoentes da representação simbolista (ROUBINE, 1998, p. 23).

A coreografia cintilante de Fuller ainda será campo de experimentos de outros efeitos tecnológicos. Segundo Dixon (2007), a primeira coreógrafa moderna a usar novas tecnologias em suas apresentações incorporou ainda aos seus trabalhos projeções de filmes e efeitos de sombra buscando modificar seu próprio corpo quando em movimento.

Apesar de hoje ser concebida como grande precursora da dança contemporânea e do uso da tecnologia elétrica nas artes, o trabalho de Fuller, cujas formas até então eram desconhecidas, não foi compreendido como vertente da dança à época, mas “variedade” exótica, que seria muito admirada no Folies-Bergères de Paris.

1.6 Craig e a luz elétrica: o espaço de cena para além de si mesmo

A reflexão que fizemos aqui sobre a relação entre a tecnologia e sua participação no contexto teatral até a revolução elétrica²⁰ parece-nos sugerir que até

²⁰ Dentro dos estudos das novas tecnologias que a eletricidade propiciaria, não podemos deixar de sinalizar para a necessidade de problematização de um aspecto de certa forma negligenciado pela teoria das artes do espetáculo: a questão do som. Isso é muito bem observado pela professora Marie-Madeleine Mervant-Roux (Paris III, CNRS), de quem acompanhei uma série de seminários no período de estudo em Paris. Mervant-Roux, junto ao professor Jean-Marc Larrue, visa desconstruir o que chamam de “*ocularocentrisme*” e que, em linhas gerais, denotaria a predominância da imagem, do sentido da visão, nos estudos relacionados ao espetáculo (MERVANT-ROUX, M-M; LARRUE, J-M. (orgs.). *Le son du théâtre: le passé audible*. **Théâtre Public**, vol. 1, n. 197, set. 2010, p. 5). A professora debruça-se sobre a problemática em projetos de pesquisa que resgatam arquivos de gravações de obras (prática muito comum na França, desde a invenção do gravador até as últimas décadas do século XX) e peças radiofônicas, estudando ainda tecnologias específicas de captação e reprodução do som nos teatros, principalmente dos primórdios da eletricidade. Um dos exemplos estudados por Mervant-Roux é a tecnologia do *théâtrophone*, apresentado pela primeira vez durante a Exposição Universal de 1891. A invenção configurou um dos primeiros exemplos de transmissão ao vivo de espetáculos por meio de tecnologias de comunicação: a partir de uma linha telefônica, podia-se ter acesso aos sons captados pelos microfones da Ópera de Paris. O sucesso da tecnologia levaria a Compagnie du Théâtrophone, detentora da patente, a operar o serviço até a década de 30, com assinantes exclusivos que podiam ter acesso às peças a partir de suas casas ou de lugares públicos, como os cafés, com cabines especiais disponibilizadas pela empresa.

então o aparato técnico do qual dispunha a cena estava centrado sobre a tarefa da representação mimética do mundo, o que em certa medida ajuda a explicar as razões pelas quais seus cabos, roldanas e fontes de luz estavam sempre escondidos dentro da caixa de ilusões a que se pretendia o teatro.

No entanto, a partir do momento em que a cena se desliga da obrigação de ser fiel à realidade e passa a expressar as vias pelas quais escoavam seus possíveis e indefiníveis significados, parece ser possível perceber que a tecnologia começa a se revelar no palco, ainda modestamente, a sair de trás das cortinas como um prudente maquinista que atravessa a cena, na expectativa de ali não causar muito ruído.

A tecnologia começa a se mostrar não mais sob os seus próprios efeitos, mas como si mesma; não como um objeto que busca imitar o mundo real do espectador, mas como metal, madeira e tecido cuja materialidade ali pouco importa diante da nova tarefa de sugerir novos mundos e novas formas de vê-los. Os biombos (*screens*) de Edward Gordon Craig na célebre encenação de Hamlet no Teatro de Arte de Moscou, em 1911, podem nos oferecer um bom exemplo disso. Mais do que meras peças de cenografia, tinham a função de quebrar com o efeito da caixa preta tradicional e trazer movimento ao palco, permitindo calculados efeitos de luz sobre o espaço de cena.

Craig (1872-1966) destacar-se-á no uso da iluminação elétrica em suas encenações, realizando memoráveis espetáculos que marcaram os primeiros anos da estética simbolista no teatro. Suas concepções de luz e cenografia passaram a orientar um novo tipo de representação, que buscava se despegar do realismo psicológico e do drama naturalista. Sua cenografia, aliada a um projeto de luz totalmente inovador, procurava esboçar significados, nunca anunciá-los de maneira predefinida. Faziam parte dela desenhos abstratos, compostos por grandes linhas e cores que sugeriam o infinito. Seus biombos, que podiam ser intercambiados pelos atores ao longo do espetáculo traziam mobilidade à cena, trabalhando com formas e volumes e transformando um palco estático em um espaço cinético.

Como nos lembra Roubine (1998), o trabalho de Craig é fortemente influenciado pela noção do “drama musical do futuro”, de Richard Wagner, a partir

da qual herdou a ideia da necessidade de uma nova arquitetura teatral como meio de fusão dos diversos elementos integradores do espetáculo, como a poesia, a música, a pintura e a arte de atuar²¹. A articulação de todos esses elementos seria feita por um encenador capaz de reunir “ação”, “palavra”, “fala”, “cor” e “ritmo” – palavras do próprio autor – numa “cenografia total”.

The Art of the Theatre is neither acting nor the play, it is not scene nor dance, but it consists of all the elements of which these things are composed: action, which is the very spirit of acting; words, which are the body of the play; line and colour, which are the very heart of the scene; rhythm, which is the very essence of dance²² (CRAIG, 1957, p. 138).

Essa cenografia funcionaria, pois, como um meio prolífico de completar textos dramáticos incompletos, diversos, por exemplo, daqueles de Shakespeare, aos quais a encenação em nada poderia complementar. Como nos esclarece Marvin Carlson (1995), Craig considerava as obras shakespereanas como textos completos por si só; sua encenação acabava por não ter nada a acrescentar. Havia aí, portanto, uma distinção clara entre o texto dramático escrito e sua representação num formato teatral.

²¹ Para designar essa fusão entre as várias artes, fusão essa que marcaria seu “drama musical”, em oposição à ópera tradicional, Wagner adota a expressão *gesamtkunstwerk*, que pode ser traduzida do alemão como “obra de arte total”. Não nos alongaremos sobre o assunto nesta nota, mas vale saber que a expressão já havia sido usada décadas antes pelo filósofo, também alemão, Karl Friedrich Eusebius Trahndorff. A expressão ganharia força com Wagner, que a apresentará em duas de suas obras teóricas fundamentais, *Die Kunst und die Revolution* (“Arte e Revolução”) e *Das Kunstwerk der Zukunft* (“A Obra de Arte do Futuro”), ambas publicadas em 1849.

²² “A Arte do Teatro não é nem a atuação nem a peça, não é cena nem dança, mas consiste em todos os elementos de que essas coisas são compostas: ação, que é o próprio espírito do atuar; palavras, que são o corpo da peça, linhas e cores, que são o coração da cena; ritmo, que é a própria essência da dança”. (Tradução nossa). Os interessados que desejarem se debruçar sobre o texto original de *On the Art of the Theatre* podem obtê-lo integralmente do portal *Internet Archive*, por meio do seguinte endereço: <<http://archive.org/details/ontheartofthethe030294mbp>>.

Figura 11: Desenhado por Craig, esboço da primeira cena de Hamlet, com texto de Shakespeare e direção de Stanislavski. Teatro de Arte de Moscou, 1911. Fonte: CRAIG, 1913.

A ideia de “cenografia total” ultrapassa a concepção de cenografia que até então imperava nos teatros. Sempre muito voltada à decoração figurativa, seu trabalho pretendia auxiliar a cena na tarefa da representação mimética do mundo, trazendo aos palcos um pouco mais do “mundo real” por meio de imagens que a esse fizessem uma referência direta: por isso, muito da cenografia se ocupava de desenhos e pinturas de paisagens, ou mesmo de um trabalho de carpintaria que pretendia trazer ao palco – como vimos anteriormente ao abordarmos alguns dos principais elementos tecnológicos das formas teatrais grega, renascentista e barroca – as cores, formas e proporções da natureza com a máxima perfeição possível à época.

[Craig] desmembra o palco mediante escadas, planos em nível diferente e colunas, cujo ritmo geral corresponde àquele ritmo interior que o artista tenha encontrado subjetivamente no drama a apresentar. Tal formação teria que transportar o espectador para o mundo da imaginação que se abre diante do pintor e o espetáculo teria que abstrair-lo da vida real por todos os meios (BORBA, 1968, p. 225).

Craig será, pois, um dos primeiros a romper essa barreira da obrigação mimética no espaço de cena. Para ele, essa tarefa estava diretamente associada à

função do cenógrafo, que coordenaria a transformação da cena em um espaço capaz de dar vida à dimensão do símbolo, da metáfora, da sugestão. Em certa medida, seus espetáculos abriram o campo do teatro ao exercício da abstração, permitindo a explosão de tendências antimiméticas que o século XX veria eclodir em hipérbole. Na visão de Craig, certos textos dramáticos só poderiam ser assim representados: suas tensões, espacialidades e temporalidades só poderiam ser expressos por dimensões que não corresponderem a um referente real. Seus significados não estariam, portanto, presos a referências já existentes: essa margem do indefinido, e do infundável, dava, pois, o caráter de universalidade à obra.

A seus arrojados projetos cenográficos somavam-se técnicas de iluminação que proporcionavam aos espetáculos uma dinâmica bastante distinta do que se tinha visto até então. A luz de ribalta, aprimorada durante o teatro dos períodos realista e naturalista, ou mesmo a luz que partia dos bastidores, já antes utilizada, deram lugar a uma iluminação elétrica cujas lâmpadas se fixavam na parte superior do palco, permitindo um foco vertical sobre os atores e modificando por completo o que se via em cena. Seus refletores, com as intersecções e feixes de luz colorida sugeriam ao espaço da cena, sistematicamente projetado na concepção da arquitetura total, um encontro com o intangível, o sonho, tão difícil mas tão mágico de se representar.

Figura 12: Cena final de Hamlet. Destaque para os screens (retângulos brancos), presentes em todo o espaço de cena. Fonte: CRAIG, 1913.

Os efeitos de profundidade oriundos de um encontro sofisticado entre arquitetura e luz, que Craig proporcionava em seus espetáculos, não podem ser desvinculados por completo do compromisso da cenografia barroca, ou mesmo de sua correspondência renascentista, com o uso da perspectiva a fim de se alcançar efeitos de alguma forma semelhantes.

Mas, apesar de essas técnicas de profundidade não terem surgido com Craig, foi ele um dos articuladores iniciais, juntamente com Adolphe Appia (que analisaremos a seguir), de uma nova concepção de imersão naquilo que era assistido na cena. Enquanto os espetáculos de até então buscavam limitar o nível da ilusão a seus possíveis referenciais em um mundo real, as encenações de Craig ultrapassarão esse limite: sua “profundidade” vai além do efeito visual da perspectiva, comunga sim com uma ideia de levar o espectador à instância da subjetividade, ao tal “mundo da imaginação” de que nos fala Borba (1958) e sobre o qual complementa Roubine:

Com a força da inspiração artística, [Craig] multiplica o poder expressivo do espaço tradicional; e as sensações de profundidade e de imensidão provocadas pelas suas cenografias impressionaram muito os seus contemporâneos (ROUBINE, 1998, p. 139).

Não obstante todas as inovações no campo da cenografia e da arquitetura teatrais, todas as montagens de Craig ainda residem sobre a caixa tradicional de cena, mantendo o formato do teatro italiano: como nos lembra o próprio Roubine, o encenador “trabalha sempre com a hipótese de uma relação frontal com o espetáculo”. Esse será um ponto a nós crucial: a frontalidade entre cena e espectador, que caracterizou o teatro ocidental, desde os seus primeiros processos de institucionalização com a construção do edifício teatral grego, até grande parte das encenações hoje assistidas.

A subversão a isso, no entanto, é o cerne deste nosso trabalho, assim como as novas relações que se instaurariam na cena quando essa dinâmica for deslocada. A imersão específica sobre a temática ocorrerá nos capítulos a seguir. Por enquanto, continuemos a explorar, a partir das inovações tecnológicas, esses primeiros indícios que ensaiavam novas formas de conceber o teatro e a própria ecologia da ação cênica.

1.7 A forma como significado: cenografia e luz em Appia

Não deixa de ser interessante observar que é fundamentalmente a partir da invenção da lâmpada elétrica²³, e da infinidade de técnicas de iluminação cênica por ela possibilitada, que o compromisso com o jogo de ilusão no teatro começa a arrefecer, dando lugar a novas formas de conceber uma representação, não mais figurativa, mas simbólica, desapegada de valores e formas com um referencial do mundo real.

Mais do que iluminar propriamente o palco, a revolução da iluminação elétrica no teatro proporcionaria a descoberta de novos espaços de cena, espaços muito mais profundos do que qualquer técnica de perspectiva, por mais sofisticada que fosse, poderia alcançar. A luz elétrica, apesar das muitas encenações que continuavam utilizando-a para iluminar pinturas decorativas e reforçar o jogo de ilusão no teatro, foi uma das grandes responsáveis por trazer à cena o espaço do simbólico, a fluidez das significações abstratas. A luz elétrica, em certa medida, denunciaria a ineficiência da caixa de cena em jogar com a ilusão, não por simplesmente trazer para o palco o mundo da vida, mas por algo mais latente que isso: buscar fazer daquele espaço algo real, disfarçando ao máximo todos os elementos que de alguma forma denotassem algo ficcional, inclusive a tecnologia.

Às novas tecnologias de iluminação começam a ser dispensados novos recortes: a luz irá muito além do simular de um crepúsculo ou dos raios de uma tempestade. A lâmpada elétrica, mais do que inaugurar esse momento em que a tecnologia começa a se apresentar no palco por meio de um aprimorado projeto de iluminação, teria notável contribuição na emancipação da própria cena em relação a seu compromisso com a *mimesis* e, portanto, com o mundo real. Paradoxalmente, a

²³ Fazemos aqui referência ao dispositivo projetado por Thomas Edison, a lâmpada elétrica de escala industrial. Outros projetos de fontes de luz incandescente já haviam sido desenvolvidos, mas o dispositivo de Edison foi o primeiro a alcançar viabilidade comercial. Em 1879, seriam lançados os primeiros protótipos, que proporcionavam forte intensidade de luz e agilidade no controle da luminosidade, duas características que concorreram a favor de sua aplicação nas grandes casas de espetáculos da época.

nova iluminação só mostraria que o jogo ilusionista e todo o esforço para tornar real a representação não passavam mesmo de pura ilusão.

Buscando explorar essas novas potencialidades advindas da revolução elétrica, o suíço Adolphe Appia empreendera um projeto ambicioso que mesclaria novas aplicações da luz no palco a uma arquitetura que desenhava um espaço de cena abstrato partindo de linhas e formas com profundidade e movimento. Contemporâneo a Craig, mas tendo participado mais como cenógrafo e iluminador do que propriamente como encenador, Appia buscou dar vida ao projeto de uma obra de arte total encampado por Richard Wagner. Essas ideias se organizariam em *La mise en scène du drame Wagnerien* (“A encenação do drama wagneriano”), ensaio escrito em 1895.

No entanto, grande parte dos projetos de uma encenação total foram descritos em *Die Musik und die Inszenierung* (“A música e a encenação”), que Appia escreveria em alemão a fim de que chegasse mais rápido ao público de Wagner²⁴. Nessa obra, de 1899, Appia favorece uma cenografia capaz de quebrar com a pretensão de imitação do mundo da vida, respeitando a singularidade dos dramas e atentando contra os modelos predefinidos de cenário que caracterizavam as montagens da ópera de seu tempo.

²⁴ *Die Muzik und die Inszenierung* pode ser encontrada na íntegra no portal Internet Archive, a partir de um tradução para o inglês, *Music and the art of the theatre*, publicada pela University of Miami na década de 60. Disponível no endereço: <<http://ia600502.us.archive.org/26/items/musicartoftheatr00appi/musicartoftheatr00appi.pdf>>.

Figuras 13 e 14: Ilustrações de Appia para a encenação de *Siegfried*, terceira parte da tetralogia *O Anel de Nibelungo*, de Richard Wagner. Fonte: APPIA, 1962.

Nesse sentido, demonstrou em suas obras uma certa insatisfação com as próprias encenações de Wagner, que, apesar dos grandes propósitos no sentido de criação da *gesamtkunstwerk*, acabavam por não realizá-la plenamente na montagem do palco. A luz e a cenografia estariam subaproveitadas e ainda muito próximas de uma dimensão figurativa: “The dramas of Richard Wagner are instructive in this matter; they show the effect which conventional and sterile stage conditions can have on the greatest creative power that ever existed”²⁵ (APPIA, 1962, p. 28).

Appia atribui grande importância à forma como portadora de significados nas encenações. Não é à toa que inicia *Die Musik und die Inszenierung* afirmando que toda obra de arte deve expressar uma relação harmoniosa entre aquilo que o artista almeja expressar e os meios que ele usa para isso. Todos os significados que desejasse transmitir ao público estariam comprometidos se a forma pela qual eles se expressassem fosse mal escolhida ou projetada.

²⁵ “Os dramas de Richard Wagner são instrutivos nesse assunto; eles mostram o efeito que as condições do palco convencional e estéril pode ter sobre o maior poder criativo que já existiu.” (Tradução nossa).

Guardadas as devidas diferenças de época e contexto cultural, não seria exagero remeter à clássica máxima “o meio é a mensagem”, que Marshall McLuhan (2005) afirmaria seis décadas depois, ao analisar os processos de comunicação de sua época²⁶. Fato é que Appia, ao fazer essa relação entre significado pretendido e meio pelo qual seria expresso, parece analisar, em última medida, a encenação como processo comunicativo, o que pode ser atestado pelos próprios termos de que lança mão para expressar suas ideias:

If one of the means seems to us clearly unnecessary to the expression of the idea, or if the artist's idea – the object of his expression – is only imperfectly communicated to us by the means he employs, our aesthetic pleasure is weakened, if not destroyed. The greater the number of media necessary for the realization of the work of art, the more elusive is harmony. The drama (by which I mean all works written for actual production on the stage) is the most complex of all the arts because of the great number of media the dramatist must use in order to communicate²⁷ (APPIA, 1962, p. 10).

A forma pela qual o espetáculo se expressaria no palco ganha em Appia status privilegiado. É por isso também que o cenógrafo e iluminador suíço, assim como Craig, sustentará a ideia de que cada encenação deve desenvolver uma cenografia e iluminação próprias, capaz de traduzirem os significados desejados pelo dramaturgo. Essa tradução, no entanto, não seria tão imediata como em outras artes (a pintura, a escultura), nas quais o conteúdo da obra de arte é idêntico à sua forma e, assim, o “objeto de expressão” e os “meios empregados para comunicá-lo” são de certa forma “equivalentes”. A construção de um drama dar-se-ia em duas fases principais e separadas: uma relacionada à transposição de uma ideia para a

²⁶ Um dado curioso é que McLuhan abordaria essa ideia na conferência *The Medium is the message*, proferida em New York em 1966, por ocasião de uma série de seis encontros preparados coincidentemente pela Fundação para as Artes Cênicas Contemporâneas, em parceria com o Centro de Poesia Y (2005).

²⁷ “Se um dos meios parece-nos claramente desnecessário para a expressão da ideia, ou se a ideia do artista – o objeto da expressão dele – é apenas imperfeitamente comunicado a nós pelos meios que ele emprega, nosso prazer estético é enfraquecido, se não destruído. Entre o maior número de meios necessários para a realização da obra de arte, o mais elusivo é a harmonia. O drama (e por isso me refiro a todos os trabalhos escritos para a produção real no palco) é a mais complexa de todas as artes por conta do grande número de meios que o dramaturgo deve usar a fim de se comunicar”. (Tradução nossa).

forma dramática, e a outra à transposição do texto dramático para uma encenação voltada a uma determinada audiência.

Figura 15: Ilustração de Appia para a encenação de *Götterdämmerung* ("O Crepúsculo dos Deuses"), última parte da tetralogia de Wagner. Fonte: APPIA, 1962.

É nesse contexto que as construções cenográficas abstratas e o emprego da iluminação elétrica e suas inúmeras potencialidades ganharão tanta importância nos projetos de Appia. Em *Die Musik*, são apresentadas dezoito ilustrações de projetos para a encenação de óperas de Wagner, revelando um caráter extremamente novo na concepção da cenografia e da luz dos espetáculos. Como complementa Anatol Rosenfeld:

A forma necessita de luz, e luz colorida, para que os volumes se animem e surjam em toda a sua plasticidade. Appia foi o primeiro grande esteticista da iluminação elétrica. A maneira de iluminar o palco com a eletricidade exigiu, mais tarde, toda uma estética. Depois do expressionismo, a iluminação adquiriu importância central. (ROSENFELD, 2009, p. 254)

Particularmente a iluminação elétrica será um dos elementos reponsáveis por reforçar a abstração na cena, contribuindo assim para estilos de encenação que

iriam ao encontro muito oportuno com a dramaturgia simbolista²⁸, em plena efervescência na época.

Em certa medida, tanto o projeto de Appia quanto o de Craig podem ser inseridos dentro de um movimento em que as relações entre tecnologia e espetáculo parecem se transformar acentuadamente. A tecnologia começará a se denunciar a partir de seus efeitos, que agora não mais se escondem por trás de um referente real; longe de almejarem representar a natureza, levam ao contrário, fazendo de seus elementos abstratos as marcas, agora sem mais disfarce, de um jogo entre ficção e realidade que o teatro de até então buscava ocultar nos espaços cegos da caixa cênica.

If we now glance rapidly at the whole setting, the conflicting sensations it offers us are not counterbalanced by the pleasing effect of stage center. And after some reflection, we come to regard the whole merely as a reproduction of place, subject to inevitable conventions; and the illusion it strives to give us is, after all, something that we the audience must construct in our own minds. What might be called the aesthetic activity of the spectator is deflected by this act, for we cannot participate in a work of art by substituting for its physical representation the abstraction of our thought – the production thus forces the drama into a form far inferior to its literary reality. It follows then that the whole scenic apparatus and the arrangement of the theatre itself strike us as being an infamous practical joke²⁹ (APPIA, 1962, p. 11-12).

²⁸ A dramaturgia simbolista encontra na figura do dramaturgo belga Maurice Maeterlinck um de seus maiores representantes. Maeterlinck influenciaria grande parte das gerações posteriores tanto em relação à escrita dramática quanto aos novos estilos de encenação que seus textos irão despertar. Radical em algumas de suas ideias, defendia a ausência de ação no palco: a profundidade dos significados da obra seria prejudicada pela presença dos atores, seus corpos, suas personalidades. Nesse sentido, ambiciona constituir um “teatro de marionetes”, escapando a essa espécie de “contaminação” que a “alma” dos atores trazia à cena. Sua dramaturgia do silêncio e da “inação” ganharia uma versão tecnológica digital na obra de Denis Marleau, sobre a qual falaremos mais adiante.

²⁹ “Se lançamos o olhar rapidamente em todo o cenário, as sensações conflitantes que ele nos oferece não são contrabalançadas pelo efeito prazeroso do centro do palco. E após alguma reflexão, chegamos a considerar o todo meramente como uma reprodução de lugar, sujeito a condições inevitáveis; e a ilusão que ele se esforça para nos dar é, afinal, algo que nós, o público, devemos construir em nossas próprias mentes. O que pode ser chamado de atividade estética do espectador é desviado por esse ato, para que nós não possamos participar de uma obra de arte substituindo a abstração de nosso pensamento pela sua representação física – a produção obriga, assim, o drama a uma forma muito inferior à sua realidade literal. Segue-se, então, que todo o aparato cênico e o arranjo do próprio teatro atingem-nos como uma brincadeira infame”. (Tradução nossa).

Paradoxalmente, é assumindo que o próprio ilusionismo é uma ilusão e assim encampando a abstração, que o teatro simbolista, em vez de liquidar com a ficção, reinventa-a sob novas formas e cores. Liberta da sina de copiar a realidade, agora ela parece dar os primeiros passos em direção à liberdade com que trabalhará os significados na obra de arte fluida e plural do século XX.

É por isso, acreditamos, ser tão notável destacar esse momento de desenvolvimento da tecnologia elétrica no teatro: ele tecnicamente contribui para a efetivação de novas formas de se fazer, ver e compreender a encenação. As relações que as tecnologias digitais constroem na cena de nossos dias são, assim, em muito, grandes legatárias do teatro simbolista.

CAPÍTULO II

Tecnologias e crise da cena frontal: da eletricidade à eletrônica

*“Io considero l'attore come un elemento inutile all'azione teatrale, e pertanto pericoloso all'avvenire del teatro (...)
L'attore è l'elemento d'interpretazione che presenta le maggiori incognite e le minori garanzie”.*

*Enrico Prampolini, em L'atmosfera Scenica Futurista
(Manifesto Futurista).*

*“Le vrai travail d'un metteur en scène n'est pas si apparent qu'on le croit. Les choses visibles à l'œil nu masquent le reste, la partie du travail qui est souterraine, celle qui compte (...)
La façon que j'ai d'organiser le secret, c'est quand même la partie la plus importante de mon travail, même si c'est la moins spectaculaire”.*

Patrice Chéreau

2.1 Eletricidade e cineficação: a cena tecnológica de Meyerhold

Acabamos de ver como Appia e Craig inauguraram uma série de inovações técnicas no teatro da transição para o século XX. Seus projetos de cenografia e iluminação revolucionaram a cena de então, subsidiando a passagem de uma representação figurativa para uma encenação cada vez mais abstrata, evocando a subjetividade para o espaço de sonho do teatro simbolista. Contudo, todas essas inovações, apesar de precipitarem novas espacialidades na cena, inclusive transformando-a fisicamente, não subverteram em nenhum momento, nem em Craig – como já pontuamos –, nem em Appia, a estrutura do teatro italiano, tributário direto do projeto arquitetônico barroco de Niccòlo Sabbatini.

Assim, apesar de tais contribuições, o modelo da caixa cênica se perpetua mesmo nas primeiras encenações de caráter simbolista. Seria um encenador russo, Vsévolod Meyerhold (1874-1940), que, em reação ao realismo psicológico que marcava os espetáculos do teatro russo da época, lançaria importantes elementos para o que chamaríamos de uma crise³⁰ da frontalidade no teatro, instaurando uma nova significação do próprio território teatral e derrubando, física e metaforicamente, as paredes que separavam o espaço de representação da área destinada à plateia.

Meyerhold foi um dos grandes responsáveis por materializar em cena obras simbolistas, utilizando-se dos aparatos técnicos de então e inserindo uma série de inovações no novo palco que se inaugurava. Além de acabar com o enquadramento de cena, foi um dos grandes responsáveis por quebrar com o ilusionismo, uma vez que as mudanças de cenário eram realizadas diante dos espectadores. Sob Meyerhold, foi abolido o uso das cortinas, o que, em certa medida, fazia da própria cena uma extensão do espaço da plateia.

Interessante refletirmos sobre a eliminação desses elementos na cena. Enquanto o teatro barroco, como vimos, desenvolvera uma série de inovações

³⁰ Aqui nos valem de um conceito de crise não no sentido de uma transformação súbita ou de uma reconfiguração completa de antigas formas. Referimo-nos, muito mais, a um dos desdobramentos etimológicos do termo grego *krísis* (κρίσις), concebido como “momento decisivo”, que aqui relacionamos a uma ideia de problematização, de desestabilização da frontalidade na cena e as tentativas de sua superação.

tecnológicas como meio de tornar o jogo da ilusão algo cada vez mais próximo do mundo real, podemos perceber o final do século XIX e o início do século XX como um momento de resistência a essas formas que haviam encontrado no naturalismo e no realismo psicológico o apogeu desse esforço em querer esconder da cena traços que a distanciassem do mundo real da plateia.

O teatro se encontrou de repente nos domínios da indústria. Quis que em cena tudo se desse “como na vida” e se transformou numa espécie de vitrine de objetos de museu. Acreditando em Stanislavski, que o céu do teatro pode se mostrar ao público como o céu de verdade, o trabalho dolorido de toda a direção teatral passa a ser levantar o urdimento o mais alto possível. Ninguém percebe que em lugar de reformar o palco (que custa tão caro) o melhor é quebrar o princípio que se encontra enterrado nas bases do teatro naturalista. Foi apenas ele, esse princípio, que levou o teatro a essa série de absurdos (MEYERHOLD, 2012, p. 51).

A cena até então é construída como se no palco se instalasse um mundo absolutamente distinto do mundo a ele exterior, do mundo de quem à cena assiste. E quanto mais a encenação privilegiava isso, quanto mais procurava isolar a ficção do mundo real e mais eficiente fosse nessa tarefa, mais bem elaborada nesse código teatral da *mimesis* ela se enquadrava. Chega-se mesmo a falar em uma “quarta parede”, como preconizam os naturalistas, a fim de separar da plateia o espaço de representação dos atores.

Herdeiro direto do Teatro de Arte de Moscou (TAM), à época dirigido por Vladimir Nemirovitch-Dantchenko e Konstantin Stanislavski, Meyerhold ingressou ali como ator em 1898, momento em que o realismo psicológico imperava nas encenações do grupo. Atentando contra tudo isso, será a favor de um teatro que rompa com o princípio da exata imitação da natureza.

Em cena tudo o que for possível deve ser real: tetos, estatuetas, lareiras, paredes, bocas de forno, respiradouros e assim por diante (...) Numa peça em que se deve mostrar o chão de uma vila no interior, suja-se o palco com sujeira de papier maché. Em uma palavra, tentam [referindo-se aos

naturalistas] aquilo que tentavam em seus panoramas *Jan Styka*³¹: que o desenho seja igual ao verdadeiro. (MEYERHOLD, 2012, p. 40-41).

Nesse movimento de resistência ao exercício da cópia do mundo real, Meyerhold defenderá um teatro que contemple outras esferas de representação, um teatro capaz de sugerir significados ao espectador, sem, no entanto, entregá-los já preenchidos, como faria o teatro naturalista. Era preciso permitir que o espectador adicionasse sua imaginação na fruição do espetáculo, buscando desvendar os “segredos” – termo do próprio Meyerhold – que constituiriam essas lacunas. Grande parte de suas ideias irá compor uma série de artigos publicados em várias épocas de sua vida, os quais integrarão a obra *Do Teatro*³², tornada referência fundamental por uma série de outros encenadores.

O resultado de tais ideias seria a saída de Meyerhold do TAM, logo após sérios desentendimentos com Stanislavski. Propulsionado pelos novos propósitos, o jovem encenador seria responsável por uma série de inovações relacionadas tanto às tecnologias empregadas em cena quanto aos métodos de atuação. Sua obra era fortemente marcada pela presença de escadas rolantes, andaimes e elevadores, que se movimentavam no decorrer na cena trazendo uma atmosfera que em muito lembrava um cenário industrial.

Segundo Anatol Rosenfeld (2009), Meyerhold lançara mão, em várias encenações, de esteiras rolantes no chão sobre as quais os atores permaneciam sem que precisassem andar. Todas essas inovações, que quebravam com o jogo de ilusão, ainda eram somadas aos seus aperfeiçoados projetos de luz e de som, auxiliados pelas inúmeras tecnologias que seriam inventadas em sua época.

³¹ “Jan Styka (1858-1925): Pintor polonês de panoramas religiosos e históricos, famoso pela riqueza de detalhes e pela precisão histórica com que retratava as cenas”. Nota do próprio tradutor à edição brasileira de “Do Teatro”, de Meyerhold, publicada no Brasil pela Editora Iluminuras em 2012.

³² Ao nos referirmos sobre a obra *Do Teatro*, de Meyerhold, utilizamos como referência a recente tradução do título para o português, conduzida por Diego Moschkovich. Vez ou outra a obra foi por mim contrastada com a tradução realizada pela professora Béatrice Picon-Vallin para a série *Écrits sur le théâtre*, publicada pela editora francesa L’Age d’Homme em 2001.

Figura 16: A partitura dos atores é precisa e harmônica dentro da cenografia não realista de *O corno magnífico*, com montagem de Meyerhold e projeto cenográfico da artista Ljubov Popova. Com texto do belga Fernand Crommelynk, o espetáculo de 1922 foi a primeira experiência de Meyerhold já sob a influência do construtivismo russo.

É nesse contexto, pois, que Meyerhold trará para a cena a projeção de filmes, momento em que o cinema dava seus primeiros passos. O uso de projeções na cena será um dos resultados da profícua parceria entre Meyerhold e Serguei Eisenstein, então aluno e assistente de direção do encenador. Interessante é pensar que o momento de florescimento do cinema soviético – e do cinema no mundo – dar-se-á justamente quando suas tecnologias começam a ser experimentadas na cena teatral. A projeção de imagens fílmicas será uma das inúmeras e inesquecíveis marcas que o teatro de Meyerhold legará às gerações posteriores.

Como nos lembra Béatrice Picon-Vallin (1975), na encenação de *Mistério Bufo*, de Vladimir Maiakóvski, em 1918, e de *Terra Revolta*, de Serguei Tretyakov, em 1922, Meyerhold usaria sofisticadas projeções de filmes, acompanhadas por jazz e sons de concertina (instrumento próximo ao acordeão), que executavam uma música combinada a um ritmo frenético de máquinas, motores e rodas em movimento. Seus cenários seriam construídos em estruturas de metal – o que ainda ajudaria a denotar a atmosfera dinâmica, acelerada e industrial das encenações –, com atores que escalavam andaimes e corriam em meio às primeiras cadeiras da plateia.

A partir desses efeitos, Meyerhold pretende quebrar definitivamente com a ilusão do teatro realista. Todos os recursos³³ que o encenador usará para isso comporão uma nova encenação com inovações que vão muito além dos efeitos materiais dessas tecnologias. As encenações de Meyerhold e suas tentativas de subversão ao modelo da cena frontal transformariam por completo a ecologia da cena teatral, com ecos que viajam até os nossos dias.

A resistência contra o naturalismo levará o encenador a defender uma obra cujos significados não sejam mais preconcebidos e transmitidos a quem assiste ao espetáculo. Como dissemos, Meyerhold privilegia o teatro do segredo, da sugestão, contribuindo decisivamente para uma corrente do teatro que transformará por completo a concepção de fruição da obra de arte encenada. Sintetizando claramente isso em *Do Teatro*, o encenador pode ser considerado como um dos grandes nomes que experimentariam na prática a ideia que, décadas mais tarde, seria concebida, na teoria, como a “obra aberta” por Umberto Eco (2001).

O teatro naturalista ensina ao ator a expressão do polido e acabado, do definido; nunca sugere nada, não dá permissão àquilo que conscientemente deixa de ser mostrado (...) Esse teatro desconhece completamente o jogo da sugestão (...) O espectador que vai ao teatro possui a habilidade de adicionar imaginação ao que não lhe é mostrado. Muitos gostam de ir ao teatro exatamente por causa desse Segredo e da vontade de descobri-lo (MEYERHOLD, 2012, p. 43).

O fato de ter sido um dos pioneiros no uso de projeções de imagens em cena deve ser pontuado como um aspecto notável não somente por seu valor histórico, mas por representar em certa medida o princípio do que hoje é construído com a participação das tecnologias de comunicação digitais. Contudo, sem desmerecer esse foco, nossa análise pretende abarcar o que tudo isso, dentro de um contexto maior, determinaria como transformações nas formas de ação em cena: na relação espectador/plateia e na própria forma de conceber a obra de arte encenada. Por isso, Meyerhold nos é tão importante nessa análise.

³³ E aqui contemplamos desde a nova tecnologia do cinema e os anticonvencionais projetos de cenografia e iluminação de Meyerhold até seus métodos de atuação, como a biomecânica.

Figura 17: A montagem de *Terra Revolta* (1922), com texto do construtivista Sergei Tretyakov, foi marcada pelo uso inovador da linguagem cinematográfica, com projeções de imagens alternadas a escritos que faziam referência às ações encenadas no palco. Fonte: PICON-VALLIN, 1975.

Um dos pontos fundamentais que urgem dessa reflexão é o modo pelo qual o encenador conceberá a ação do ator em cena. A ele será dispensada uma liberdade de criação que o teatro naturalista dele usurpava. Embora as figuras do diretor e do autor tenham papel fundamental na construção da encenação, Meyerhold reforça que tais funções não impediriam o ator de criar a partir das orientações recebidas. E os espaços que permitiriam essa maleabilidade residiriam justamente nas lacunas, nos enigmas da obra a serem refletidos pelos espectadores. A ação do ator, portanto, não é uma reprodução limitada pelas orientações de um diretor – o que resultaria, muitas vezes, nas “atuações forçadas” do naturalismo –, assim como a ação desse diretor não estaria subordinada a um texto dramático. A significação da obra, antes unívoca, é construída e reconstruída por todos que dela participam e todos que a fruem.

É preciso com todos os meios ajudar o ator a abrir sua alma, fazendo, assim, fluir a alma do dramaturgo, através da alma do diretor. Exatamente como a liberdade de criação do artista não impede que a forma lhe seja dada pela cabeça do autor, então também não há de impedir a liberdade de criação aquilo que for proposto ao ator pelo diretor (MEYERHOLD, 2012, p. 60).

Citando o poeta simbolista russo Valerii Briússov, Meyerhold não estabelecerá diferenças entre o artista que cria (poetas, escultores, compositores, pintores) e os artistas que interpretam obras já concebidas (instrumentistas, cantores, atores, cenógrafos). Reforça, assim, a noção de que enquanto uns criam arte “permanente”, outros necessitam recriar sobre tais obras, de modo a tornar acessível a sua criação. Tanto num, quanto no outro caso, sentencia Meyerhold, “o artista revela-se criador” (MEYERHOLD, 2012, p. 60).

Essa liberdade de criação proporcionaria ao ator explorar as profundezas existentes sob a superfície do real, criação essa que seria ainda complementar ao trabalho do autor do texto e do diretor do espetáculo. O ator, dessa forma, não estaria preso à obrigação mimética: seus gestos, sua voz, seu corpo estariam a serviço dessa criação, em direção a um movimento de teatralidade em oposição ao realismo. Fundamentado nesses princípios, Meyerhold irá conceber um sistema de treinamento físico do ator, ao qual denominará como “biomecânica”.

Como reconhece Steve Dixon (2007), o termo “biomecânica”, de certa forma, já sugeriria um impulso futurista voltado à figura do ciborgue, à qual o ator, em interação com as tecnologias digitais, estaria fadado décadas mais tarde. Como complementa o autor, fato é que a linha de treinamento meyerholdiana fora fortemente influenciada pelo sistema de tempo e movimento de Frederick Winslow Taylor (1856-1915), engenheiro americano responsável por reformar todo o sistema industrial de produção em série. Seus princípios de otimização do tempo e economia de movimentos refletir-se-iam diretamente sobre a biomecânica de Meyerhold, que adotaria uma estética da mecanização com reflexos não só em seu próprio treinamento de ator, como na cenografia, na iluminação e na sonoplastia de suas “montagens”³⁴.

He [Meyerhold] goes on to present a quasi-mathematical formula for acting (as the futurists had done for “synthetic theater”) comparable to the

³⁴ Sob influência da noção de “construção”, presente na própria expressão que daria nome ao “construtivismo”, Meyerhold, também deixará de chamar seu trabalho de “encenação”, passando a concebê-lo, após a revolução russa, como *postanóvka*, termo que pode ser traduzido para o português como “montagem”. A palavra parece fazer referência direta ao processo de “montagem” industrial, em que peças prontas são combinadas com precisão e habilidade a fim de se obter novas criações. Quem nos atenta para a mudança de termos é Diego Moschkovich, tradutor de *Do Teatro*, de Meyerhold, para a recente versão de sua obra em português.

computer's combinatory use of creative software and infrastructural hardware:

$N = A1 + A2$ (where N = the actor; A1 = the artist who conceives the idea and issues the instructions necessary for its execution; A2 = the executant who executes the conception of A1)³⁵ (DIXON, 2007, p. 65).

Sua biomecânica, em linhas gerais, concebia o corpo do ator como um instrumento que estaria submetido ao controle da mente. Com base no sistema taylorista, os movimentos dos atores eram absolutamente calculados, precisos e em equilíbrio com as demais partes do corpo. Tudo isso resultaria em gestos tensos, executados com total consciência e calma. Como o próprio Meyerhold anuncia em seu ensaio *The Actor of the Future and Biomechanics*, de 1922, por mais que uma só parte trabalhe no corpo, todo o corpo trabalha. Cada exercício deveria ser realizado sem excitação ou pressa, evitando qualquer movimento supérfluo. Meyerhold equipararia a habilidade dos movimentos dos operários a uma dança tecnológica, inundada pela precisão de seus gestos: “The ‘actor of the future’ is compared not to a machine, but to a skilled industrial worker who demonstrates rhythm, balance, stability, and an absence of movement superfluous to productivity” (DIXON, 2007, p. 65)³⁶.

O corpo do ator estaria integrado aos demais objetos de cena, sendo seus movimentos tão importantes quanto o repouso de seus gestos. Tudo isso constituiria importante função junto à visão total do espetáculo: a biomecânica só funcionaria quando integrada a outros elementos, como os cenários, a luz, os sons e os objetos

³⁵ “Ele [Meyerhold] passa a apresentar uma fórmula quase matemática para a atuação (como os futuristas tinham feito para o ‘teatro sintético’) comparável ao uso combinatório computadorizado de software criativo e hardware infraestrutural: $N = A1 + A2$ (onde N = o ator; A1 = o artista que concebe a ideia e dá as instruções necessárias para sua execução; A2 = o executor que executa a concepção de A1)”. (Tradução nossa).

³⁶ “O ‘ator do futuro’ é comparado não a uma máquina, mas a um habilidoso trabalhador industrial que demonstra ritmo, equilíbrio, estabilidade e a ausência de movimentos supérfluos em direção à produtividade”. (Tradução nossa).

que constituíssem a cena. Há um profundo cuidado, por parte de Meyerhold, de não colocar em cena nada que ali não significasse³⁷.

Sua economia de espaço e tempo nos movimentos dos atores também se refletirá no próprio ritmo da cena, assim como nos projetos de cenografia e iluminação. Interessante é percebermos essa visão que o diretor russo terá do espetáculo como um todo integrado: não trata isoladamente dos elementos sem os colocar em relação com os demais. Meyerhold empreende um olhar de encenador moderno, aquele que procura articular todas as instâncias da encenação. O movimento dos atores será tão importante quanto o projeto de luz, quanto as projeções que se integrarão ao espetáculo. No limite, as inovações de Meyerhold sinalizam para um caminho que busca repensar a própria ecologia da cena teatral. Por isso, Meyerhold é tão enfático ao defender que os dramas simbolistas deveriam ser encenados sob novas formas, e também por isso, a visão analítica e em certa medida limitada dos naturalistas não era em nada fértil a esse tipo de encenação.

O diretor naturalista, aprofundando sua análise em diferentes partes da obra, não vê o quadro do todo e, distraído-se com o trabalho de filigrana – ou seja, através da lapidação de alguma cena isolada, que geralmente não passa de uma “pérola de caráter”, material de sua própria fantasia –, cai na destruição do equilíbrio, da harmonia do todo (MEYERHOLD, 2012, p. 47).

Influenciado pelo método da biomecânica, Eisenstein usaria o sistema de treinamento em alguns de seus filmes. Colaborador direto nas experiências de Meyerhold, será um dos principais responsáveis por projetar o uso das técnicas de cinema nas encenações do diretor russo. Ao lado de Meyerhold, Eisenstein definiria importantes diretrizes do movimento construtivista russo, ao qual não podemos deixar de dedicar uma breve reflexão neste trabalho.

A linha construtivista, que surge na segunda década do século XX, influenciaria um grande número de artistas e arquitetos soviéticos – e, fora da URSS, na Alemanha e na Bauhaus, em específico – e expressa uma convergência bastante significativa e com resultados determinantes entre a arte da época e a nova

³⁷ Alguns dos experimentos da biomecânica de Meyerhold foram registrados em filme. Um dos exemplos pode ser assistido no link a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=1VKhnoMLomY>>. Acesso em: 03 mai. 2013.

era industrial, marcada pela intensa mecanização. Como já abordamos, os métodos de Taylor impactariam profundamente a produção das fábricas da época, incrementando a produtividade em níveis nunca antes vistos. Taylor fará seus herdeiros não só no mundo ocidental e, em especial em seu país de origem, os Estados Unidos, mas influenciará toda a produção industrial soviética, que então se esforçava por consolidar a planificação da nova economia e a construção do Estado socialista.

Todos os esforços estarão, pois, voltados a esse novo propósito, sendo a indústria e a mecanização da produção algumas de suas principais diretrizes. É nesse contexto, portanto, que surge e no qual se desenvolve o construtivismo. A arte não mais estaria vinculada a outros domínios da criação que não estivessem relacionados ao mundo da vida, à realidade cotidiana. Os cânones convencionais da arte, caracterizados pela pintura, a escultura, o teatro dramático, em certa medida, são destituídos de sua “autonomia”, estando subordinados à esfera da utilidade, da aplicação e da produtividade.

A arte soviética inspirar-se-ia no advento da máquina e das novas relações sociais por ela desencadeadas; tudo estaria a serviço do novo Estado, sem espaço para qualquer outro tipo de manifestação que fugisse a esse propósito. E o controle sobre essas novas formas artísticas será tal que, após a ascensão de Josef Stalin como líder supremo da URSS, motivará uma série de perseguições aos que “subvertessem” tais princípios e insistissem em desenvolver formas artísticas a eles incompatíveis. Será nesse contexto é que Meyerhold será perseguido e assassinado em 1940. Além das acusações que apontavam sua aliança com as ideias de Trotsky, será justamente o “formalismo”, a prática das “artes formais” (artes convencionais, anunciadamente condenadas pelo regime socialista), que integrariam os motivos da execução de Meyerhold.

Partes importantes do acervo deixado pelo diretor russo – artigos pessoais, anotações sobre obras de outros autores, diários de trabalho e filmes, inclusive esse que indicamos nas notas de rodapé – foram conservados e mantidos em sigilo por Eisenstein, que os livrou dos incineradores do regime socialista.

Fato é que o cineasta se constituiria em um nome importante do construtivismo russo, sendo inegável a influência de Meyerhold em suas primeiras experiências de projeção de filmes em cena. O celeiro de experimentações no qual surgem alguns dos primeiros elementos do que viria a se tornar a arte cinematográfica “constrói-se” – e essa seria uma palavra muito cara aos dois – justamente no teatro e no momento em que esse se abre à abstração, longe dos formatos fechados e predefinidos do naturalismo.

Figura 18: Cena de *Les Aubes* (“The dawn”), com texto de Émile Verhaeren e direção de Meyerhold (1920). Fonte: PICON-VALLIN, 1975.

O alto custo da tecnologia do cinema – cujos materiais e equipamentos à época já eram bastante dispendiosos – não possibilitou que Meyerhold montasse todos os seus projetos de espetáculos, o que não o impediu, contudo, de rascunhar montagens bastante inovadoras para a sua época, nas quais os espaços de cena deveriam receber projeções nas paredes, no chão e no teto, e que representariam projetos importantes de construção de ambiências imersivas no teatro.

Independentemente de terem ido ou não para os palcos, esses esboços de Meyerhold expressam um elemento fundamental que vai ao encontro das primeiras

aspirações que o fizeram se desviar da linha naturalista do teatro em que se formou: a tecnologia do cinema permite a Meyerhold dar vida a esse mundo da abstração que será por ele perseguido ao pretender inundar o palco com a esfera do sonho, da fantasia, do enigma a ser desvendado pela figura de um espectador, não mais refém de um exercício puramente mimético. A montagem-máquina de Meyerhold ainda teria na iluminação, na sonoplastia e nos seus cenários matematicamente calculados parte de seu sofisticado complexo de engrenagens, lubrificado pela orquestração precisa da biomecânica de seus atores.

Para efeitos de pura pantomima, acrobacia ou *clowning*, Meyerhold vestia seus atores com macacões-uniformes: roupas prosaicas de trabalho como correspondência consequente ao palco operário despido de ilusionismo. Nada deveria distrair a atenção, nem adornar a ação “biomecânica” no austero cenário de plataformas giratórias, alçapões, guindastes e cordames (BERTHOLD, 2010, p. 495).

Na cena de Meyerhold, nenhum dos dispositivos cênicos arquiteturais, nem a maquinaria da qual lançava mão, eram de qualquer maneira travestidos sob outras faces: tudo estava sempre visível. E a ilusão definitivamente é rompida quando um telão é alçado na parte superior do fundo da cena, projetando novos mundos possíveis e impossíveis, fertilizando sonhos e sugerindo espaços indefiníveis de significação que só uma estética simbolista poderia “compreender”.

Da maquinaria ocultada pelos recônditos herméticos do urdimento e da coxia ao que começa a se ensaiar como uma performatividade tecnológica, tecnologia essa que, em sua imagem-movimento ou em seu tilintar gélido de polias e esteiras que passeiam pelo espaço de cena, confunde-se com o próprio movimento cientificamente calculado e precisamente executado dos atores biomecânicos. Parecem anunciar, assim, a sinergia homem-máquina que caracterizaria a sociedade de nossos dias.

Figura 19: Cena de *O Banheiro*, com texto de Maiakóvski e direção de Meyerhold (1930). Fonte: PICON-VALLIN, 1975.

A cena de Meyerhold parece ser uma expressão, pois, desse novo momento tecnológico que o século XX veria florescer na esfera da produção industrial mecanizada e que teria seus impactantes reflexos sobre as mais variadas formas da vida social. A nova era da máquina desencadearia retumbantes consequências sobre a própria condição de existência das artes, alterando por completo as noções relacionadas às concepções de artista, público e obra de arte. E as vanguardas históricas, em especial o construtivismo – e também o futurismo, com a ode inflamada de Marinetti à máquina –, seriam grandes porta-vozes desse novo movimento, precursor e já constituinte de uma “arte moderna”.

2.2 A teatralidade fílmica e o processo industrial de montagem

As encenações de Meyerhold foram um campo fértil para as primeiras experimentações de Eisenstein, desenvolvendo uma série de recursos de filmagem, posicionamento de câmera, montagem e edição de filmes que entraria para a galeria

das grandes inovações do mundo cinematográfico. Especificidades relacionadas ao cinema não serão aqui nosso foco. Entretanto, não podemos deixar de pontuar algumas considerações sobre o papel de Eisenstein, assim como o de Dziga Vertov dentro do movimento construtivista e, mais do que isso, do desenvolvimento de um novo olhar sobre a arte do século XX e de uma perspectiva diversa no que se refere à organização de seu *modus operandi*³⁸.

Empreendendo uma série de novas técnicas de operação e edição dos filmes, Eisenstein desenvolveu uma linguagem peculiar de montagem de suas obras, a partir da qual acreditava que a tarefa de editar apresentaria um potencial muito além do que simplesmente exibir cenas ou momentos filmados. Para o cineasta, a recombinação dos quadros e a colisão de cenas, numa sequência não necessariamente lógica, poderiam resultar em interessantes efeitos sobre o público, gerando tensões, inclusive de natureza ideológica, a partir das metáforas construídas na manipulação da película.

Seus métodos de montagem³⁹ fizeram história entre os cineastas, sendo considerados referências fundamentais da história cinematográfica. Mais do que desenvolver técnicas de edição ou aprimorar os modos de produção dos filmes, Eisenstein trouxe ao cinema uma dimensão intelectual, imprimindo-lhe um sentido político dentro da lógica do construtivismo russo. Nesse sentido, o cinema será visto como um artifício de utilidade prática (e talvez sua formação em engenharia tenha sido aí um importante catalisador), não como “criação”, mas montagem industrial,

³⁸ Como ressalta Dixon (2007), Eisenstein aprimoraria suas pesquisas com outro diretor que também exibia projeções fílmicas em seus espetáculos: seu nome era Nikolai Foregger. A maior parte da produção de Foregger estava relacionada ao mundo do ballet. Sua cena era caracterizada pela hibridação de várias formas artísticas: constituía-se a partir da dança clássica, *commedia dell'arte*, música e circo.

³⁹ A palavra “montagem”, em referência ao ambiente industrial e seus processos mecânicos, será também especialmente escolhida por Eisenstein para conceber o processo de concepção de seus filmes, por ele denominados como “montagens de atrações”. Como reforça Peter Wollen, “a linguagem quotidiana pediu emprestado à indústria um vocábulo que denota o conjunto da maquinaria, tubagem, ferramentas mecânicas. Este vocábulo admirável é “montagem” (o que quer dizer conjunto) e, embora não esteja em voga, apresenta todas as qualificações para vir a estar. Muito bem! Que as unidades de impressão combinadas num todo se expressem por um termo dual, meio industrial e meio musical. Assim foi fundido o termo ‘montagem de atrações’” (WOLLEN, 1984, p. 38).

baseada nos moldes de um mesmo sistema taylorista que havia inspirado Meyerhold. Como complementa Dixon:

Eisenstein's montage technique thus effected shocks to both sensory and intellectual reception, in a praxis he compared to the rapid and cumulative explosions that activate the internal combustion engine. His artistic philosophy is akin to Meyerhold's in relating art to industrial labor, and just as Meyerhold had offered a Taylorization of the theater, Eisenstein announced a Taylorization of cinema⁴⁰ (DIXON, 2007, p. 65).

Os modos de produção artística e as técnicas de atuação que Meyerhold e Eisenstein compartilhariam fazem emergir um aspecto bem interessante para reflexão. Enquanto o teatro, na busca pela desnaturalização da representação e no resgate de uma certa teatralidade⁴¹, encontra no cinema caminhos para a abstração da cena, trazendo a esfera do subjetivo para o palco, o cinema começa a dar os seus primeiros passos em direção à formulação de sua especificidade como forma artística⁴², o que será particularmente construído sob o minucioso cientificismo de Eisenstein.

⁴⁰ “A técnica de montagem de Eisenstein assim efetuada abala a recepção tanto sensorial como intelectual em uma prática que ele comparou a explosões rápidas e cumulativas que ativam o motor de combustão interna. Sua filosofia artística é semelhante à de Meyerhold ao relacionar a arte a um trabalho industrial e, assim como Meyerhold ofereceu uma Taylorização do teatro, Eisenstein anunciou uma Taylorização do cinema”. (Tradução nossa).

⁴¹ Teatralidade essa que se situa diametralmente à obrigação mimética do realismo psicológico e que Meyerhold buscará em suas referências sobre a *commedia dell'arte* e o circo, laboratórios nos quais experimentará sua biomecânica. Mais sobre esse resgate da teatralidade pode ser obtido na coletânea de ensaios da Profa. Béatrice Picon-Vallin, uma das maiores especialistas em Meyerhold, publicada no Brasil em 2008 (PICON-VALLIN, B. **A cena em ensaios**. São Paulo: Perspectiva, 2008). Como complementação, ainda citamos a singular análise do Prof. Jacó Guinsburg, **Stanislavski Meyerhold e Cia.**, publicada em 2001.

⁴² As primeiras experiências cinematográficas serão marcadas por um *modus operandi* muito similar ao do teatro, o que se explica, em grande parte, devido à proximidade entre Eisenstein e Meyerhold. Como dissemos, o jovem cineasta empreenderá com vigor a biomecânica meyerholdiana em suas produções, o que as portaria de um caráter bastante teatral. Não é à toa que o cinema, além de ser concebido como uma técnica de simples reprodução de imagens, ainda enfrentaria o estigma de “teatro filmado”, o que começará a fazer pouco sentido depois que Eisenstein começa a fazer da montagem do filme um novo processo de significação das cenas. Essa espécie de teatralidade dos filmes de Eisenstein pode ser muito bem notada nas personagens – e particularmente no protagonista – da trilogia de *Ivan, O Terrível*, que, infelizmente, não teve concluída sua última parte.

Interessante é perceber como esse novo “teatro”, que pretende se libertar das antigas formas, nasce já como forma híbrida, intersecção entre expressões artísticas diversas: une a secular *commedia dell’arte* às técnicas da nova forma do cinema, que ainda não pretende, nem de longe, ser considerada como criação, muito menos como arte. As precursoras da cena digital contemporânea, esses primórdios do uso da tecnologia elétrica na projeção de imagens no palco, já nascem filhas de mundos vários, convivendo em simultaneidade com o antigo e o inovador e, mais ainda, utilizando-se dos conflitos por isso gerados como potência inventiva.

Como ressalta Béatrice Picon-Vallin, esse movimento de relação com as novas tecnologias nunca deixou, no entanto, de se deparar com a resistência de determinados públicos, teóricos ou dos próprios artistas do teatro.

Temos ainda que lidar com reações do tipo: “Ah, teatro não tem nada a ver com tudo isso”, “O teatro é uma arte antiga que deve resistir diferenciando-se de todas as novas mídias”. Mas o teatro pode também resistir utilizando as tecnologias de outro modo, e se não as utiliza, isso deve ser como uma recusa consciente e justificada. De toda forma, não podemos pensar nosso mundo sem elas, e o teatro deve pensar, de uma maneira ou de outra, em sua presença e nas mutações que elas implicam (PICON-VALLIN, 2011, p. 205).

A trajetória que a tecnologia elétrica irá traçar como testemunha atuante no processo de desenvolvimento dessas novas formas híbridas, sejam elas identificadas a um processo de “teatralização do cinema” ou de “cineficação do teatro”⁴³, abre caminhos à compreensão do surgimento das experiências artísticas as quais saltam aos nossos olhos em obras contemporâneas que mal podemos denominar. Teatro, cinema, dança e outras artes mesclam-se indefinidamente, tendo em grande parte dos casos as tecnologias digitais como um verdadeiro *leitmotiv*, fio de ligação entre recortes cênicos cada vez mais distantes de uma concepção dramática aristotélica.

⁴³ O termo “cineficação” é empregado pela Profa. Béatrice Picon-Vallin para se referir, em linhas gerais, a essa influência das técnicas e dos modelos de criação e produção do cinema sobre o teatro. Mais sobre a expressão pode ser lido na entrevista concedida por ela à 11ª edição da Revista Sala Preta (PICON-VALLIN, 2011), logo depois de ter ministrado um seminário na ECA/USP intitulado “Teatro e Novas Tecnologias”.

2.3 O olho mecânico de Dziga Vertov

A proximidade entre arte e tecnologia parece se anunciar de maneira muito latente na figura e na obra do cineasta construtivista Dziga Vertov. Quem nos inspira a pensar sobre isso é Steve Dixon (2007), ao analisar a incorporação de sistemas científicos no construtivismo – intensamente experimentados no teatro e no cinema russos – a sua aplicação no âmbito das artes, comparando-a aos modos pelos quais os sistemas matemáticos digitais são criativamente empregados na performance digital⁴⁴ contemporânea.

Nesse sentido, a própria forma como Vertov trabalharia em seus filmes, seus processos de produção e edição, estaria muito próxima aos modos de organização e operação dos computadores. Independentemente da visão de Dixon, o trabalho de Vertov urge como uma das formas pioneiras em que o foco da criação artística não se encontra mais sobre a figura do artista, ou do corpo do ator; em Vertov, é a tecnologia a assumir o lugar de destaque nos filmes e será ela protagonista na tarefa de fazer do cinema uma arte independente do teatro. Seu filme *Um homem com uma câmera*, de 1929, seria um dos arautos dessa nova vertente do cinema⁴⁵. E isso pode ser percebido já na mensagem inicial, direcionada ao espectador do filme:

Atenção observadores: este filme é um experimento em comunicação cinematográfica de eventos reais, sem o auxílio de intertítulos, sem o auxílio de uma história, sem o auxílio do teatro. Esta obra experimental destina-se a criar uma linguagem de cinema verdadeiramente internacional baseada na sua absoluta separação da linguagem do teatro e da literatura (VERTOV, 1929).

⁴⁴ Steve Dixon define como *digital performance* um conceito amplo que inclui todas as obras nas quais as tecnologias digitais assumem um papel-chave que vá além de mero subsidiário de conteúdos, técnicas, estéticas ou outras formas de emissão. Incluem-se aí as mais variadas formas artísticas, entre elas o teatro, a dança e a performance (DIXON, 2007, p. 3). Falaremos mais especificamente sobre esse conceito de Dixon mais adiante, ao tratarmos da relação das tecnologias digitais com as formas artísticas contemporâneas.

⁴⁵ Dziga Vertov dirigiu vários filmes sob a temática do cinema-verdade. Além de *Um homem com uma câmera*, de 1929, destacam-se os anteriores *Cine-Olho* (1924) e *Kino-Pravda* (1925). Sugerimos aos interessados em mergulhar no universo da cinematografia de Vertov iniciar a aventura por *Um homem com uma câmera*, integralmente disponível no Youtube: <<http://www.youtube.com/watch?v=ley9YIbra2U>>. Acesso em: 07.mai 2013.

Vertov faz explodir, no frenetismo da superposição de imagens da Moscou metropolitana, uma velocidade até então pouco familiar aos olhos de uma geração legatária do estilo de vida que nascera sob a luz das velas, transportado em carroças e desacostumado com o meio urbano. Era um momento de profundas transformações, em que a revolução industrial, ali já tardia, tentava a toda maneira compensar o tempo perdido e instaurar as condições necessárias à nova república socialista. O sistema de produção taylorista será mesmo, nesse contexto, extremamente oportuno.

A era industrial faz da nova Moscou lavoura fértil para a experimentação artística, sendo justamente sob essas circunstâncias em que se impulsionam novas estéticas no teatro e na ainda rudimentar cinematografia. Esse breve contexto histórico, mais do que situar o momento à luz do qual podemos perceber essas transformações, é aqui muito cabível na medida em que permite compreender alguns dos elementos que marcaram uma espécie de cisão entre teatro e cinema. E isso se dá com evidência em Vertov, não só a partir de seu esclarecimento que acabamos de traduzir, mas da tarefa que o cinema parece assumir para si: trazer para o filme a realidade própria como é, objetiva, e não como aparenta ser; uma crença vertoviana na conquista da Verdade por meio do cinema. Sobre isso, proclamaria o cineasta:

Do ponto de vista do olho ordinário vemos mentiras. Do ponto de vista do olho cinemático (auxiliado por métodos cinematográficos especiais, neste caso, filmagem acelerada) vemos verdades. Se é uma questão de ler os pensamentos de alguém à distância (e muitas vezes o que nos interessa não é ouvir as palavras da pessoa, mas ler seus pensamentos) então, eis a oportunidade. Ele pode ser revelado pelo *Kinoglaz* (o cine-olho) (VERTOV in XAVIER, 1983, p. 261)⁴⁶.

Vertov acredita que a lente da câmera é o meio pelo qual a realidade pode agora ser apreendida com objetividade: a tecnologia cinematográfica, herança do exercício científico, tem, pois, a capacidade de oferecer um retrato da realidade nunca antes oferecido. Diferente do teatro, que trabalha com uma ideia e a

⁴⁶ Alguns dos principais textos de Dziga Vertov, como também de Sergei Eisenstein, podem ser encontrados traduzidos para o português em antologia organizada pelo Prof. Ismail Xavier (1983). Quem assina a tradução dos manifestos que citamos é Marcelle Pithon.

transforma em cena – seja ela mais abstrata ou mais realista –, o cinema não necessita do apelo a esses recursos, tem na lente da câmera a independência de um olhar subjetivo, de uma perspectiva individual sobre o mundo real.

Será nesse sentido que Vertov inaugurará um estilo cinematográfico singular caracterizado como “cinema-verdade” (*kino-pravda*, em russo) e que marcará não só a sua, mas a carreira de vários outros cineastas ou mesmo artistas que se embrenhavam na aventura de trazer o mundo da vida para os quadros da película⁴⁷. A ideia de objetividade a partir do olho da câmera e a própria noção de objetividade da técnica moderna, tem em Vertov um de seus grandes impulsionadores.

Todos aqueles que amam a sua arte buscam a essência profunda da sua própria técnica. A cinematografia, que já tem os nervos emaranhados, necessita de um sistema rigoroso de movimentos precisos. Necessidade, precisão e velocidade: três imperativos que Nós exigimos do movimento digno de ser filmado e projetado. Que seja um extrato geométrico do movimento por meio da alternância cativante das imagens, eis o que se pede da montagem (VERTOV in XAVIER, 1983, p. 249-250).

Com o legado dessa busca pela objetividade convivemos até hoje, época na qual, em certa medida, ainda se atribui ao cinema uma dimensão de verdade ou de retratação objetiva do mundo da vida. Ora, se o teatro, pelo menos até o realismo e o naturalismo, fundamentava como um de seus principais nortes justamente a imitação da natureza – a busca em transformar, por meio de um jogo ilusionista, a cena em vida real –, com o cinema esse compromisso se realiza com muito mais eficiência. Não há truques de perspectiva, maquinaria aprimorada ou quarta parede que resista às possibilidades que a nova tecnologia ofereceria nesse sentido. Mas isso, reiteramos, refere-se ao cumprimento de uma obrigação de *mimesis* da realidade. Tal como a fotografia – que também realiza um movimento semelhante

⁴⁷ Um dos exemplos mais célebres de produções do cinema-verdade pode ser representado pelo filme *Chronique d'un été* (“Crônica de um verão”, em português), dirigido por Edgar Morin e Jean Rouch em 1960. A obra procura apresentar, a parisienses de perfis variados, um questionamento sobre sua concepção acerca da felicidade. Inspiradora de gerações de cineastas, a película representa um dos expoentes do cinema-verdade, inovando no seu roteiro aberto à participação livre dos entrevistados. O filme pode ser visto na íntegra pelo Youtube, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bESrAdqNSiw>>.

em relação à pintura acadêmica –, o cinema tomará rumos bastante diversos e um deles será justamente a partir dos espaços multifacetados e fugidios da abstração.

Tal reflexão, em certa medida, vai ao encontro da análise de Hans-Thies Lehmann ao abordar o resgate de uma certa teatralidade por parte das encenações do final do século XIX. Segundo Lehmann, o advento do cinema teria catalisado essa nova tendência do teatro de então, liberto da obrigação dramática⁴⁸, ao mesmo tempo em que o próprio teatro se reencontraria no elemento do *ao vivo*:

À medida que a “teatralização” do teatro levava à libertação da submissão ao drama, esse desenvolvimento foi acelerado por uma outra ruptura na história das mídias: o surgimento do cinema. O domínio exclusivo do teatro até então – a representação animada de pessoas em ação – foi conquistado e superado pela nova matriz de representação técnica do cinema. Ao mesmo tempo que a teatralidade passa a ser concebida como dimensão artística independente do texto dramático, começa-se a reconhecer, mediante o contraste com a “imagem movimento” de Deleuze produzida tecnicamente, o fator do processo vivo (à diferença dos fenômenos reproduzidos ou reproduzíveis) como diferencial específico do teatro (LEHMANN, 2011, p. 82).

⁴⁸ Ao se utilizar da expressão “submissão ao drama”, Lehmann quer fazer referência, numa perspectiva geral, à ideia de drama como imitação de uma ação, o que de certa maneira resgata a concepção anunciada na *Poética* de Aristóteles. A ideia de drama aqui se associa aos elementos da totalidade, da ilusão e da representação do mundo. Uma melhor contextualização dessa nossa breve e imprecisa nota pode também ser obtida na análise sobre o drama no teatro elaborada por Raymond Williams (2010) em *Drama em cena* ou ainda no estudo de Peter Szondi (2011) sobre a crise do formato dramático que se anunciaria na transição do século XIX para o século XX, precisamente entre 1880 e 1950, e que nos ajuda a refletir sobre a transformação da obrigação mimética na cena. Sobre a crise do drama, Szondi identificaria alguns elementos fundamentais: “É responsável pela crise em que se vê o drama em fins do século XIX enquanto forma poética do que se faz presente como acontecimento inter-humano, a transformação temática que substitui essa tríade conceitual por seus conceitos opostos correspondentes. Em Ibsen, o passado reina em lugar do presente. O que se tematiza não é um acontecimento passado, mas o passado ele mesmo, como passado rememorado que continua a agir internamente. Do mesmo modo, o âmbito inter-humano é também desalojado pelo que se dá no *interior* do homem. A vida ativa no presente cede nos dramas de Tchekhov à vida sonhadora na lembrança e na utopia. O acontecimento se torna acidental e o diálogo, a forma de interlocução humana no drama, vira abrigo de reflexões monológicas. Nas obras de Strindberg, o âmbito das relações humanas é ou suprimido ou passa a ser visto através da lente subjetiva de um Eu central. Essa interiorização faz com que o tempo “real” do presente perca sua supremacia: passado e presente confluem um no outro, o presente que se exterioriza evocando o passado rememorado” (SZONDI, 2011, p. 77).

Enquanto isso, o cinema desvincula-se da tarefa de representar um contexto essencialmente ligado à figura humana, presentificada na tela por meio de seu corpo. Apesar de os dramas humanos não interessarem a Vertov, o cineasta parece nos oferecer uma cena protagonizada pelas novas tecnologias de seu tempo: do começo ao final de *Um homem com uma câmera*, o que mais vemos são pessoas ou situações humanas interpostas às imagens de engrenagens, postes elétricos, tubulações, automóveis, máquinas industriais, bondes, telefones, aviões que se repetem ao longo da obra, alinhavando, ao final, uma verdadeira narrativa, a narrativa de uma Moscou metropolitana. Mais, a narrativa de uma nova forma de habitar a cidade. Na tela do cinema de então, as imagens montadas por Vertov, alucinadas, têm o mesmo efeito que o trem a toda velocidade: assistir ao filme é como olhar pela janela de dentro de um vagão em disparada.

Ao final, acomete-nos a vertigem à que Vertov nos submete a partir dos truques de sobreposição de quadros filmicos. Como se o olho humano não pudesse mais acompanhar as novas velocidades, anuncia-se a inseparabilidade entre ele e a lente da câmera: não seria mais possível fugir a essa intermediação. Não será a pálpebra, mas as pás mecânicas do aparelho tecnológico, a dar fim à narrativa vertoviana. Elas é que encerram o filme. Prenunciando a figura do ciborgue e a transformação dos sentidos humanos a partir das novas tecnologias, Vertov anunciaria já em 1923, em seu manifesto *Kinoks: uma revolução*⁴⁹:

Eu, o cine-olho, crio um homem mais perfeito do que aquele que criou Adão, crio milhares de homens diferentes a partir de diferentes desenhos e esquemas previamente concebidos. Eu sou o cine-olho. De um eu pego os braços, mais fortes e mais destros, do outro eu tomo as pernas, mais bem-feitas e mais velozes, do terceiro a cabeça, mais bela e expressiva e, pela montagem, crio um novo homem, um homem perfeito. Eu sou o cine-olho. Eu sou o olho mecânico. Eu, máquina, vos mostro o mundo do modo como só eu posso vê-lo (VERTOV in XAVIER, 1983, p. 255-256).

⁴⁹ Dziga Vertov organizaria dois manifestos: o *Nós*, publicado em 1922, e o *Kinoks: uma Revolução*, de 1923. As publicações não eram somente dele, mas resultantes do grupo formado com sua esposa Svilova e seu irmão Mijail. Curiosamente, o "Conselho dos Três", expressão pela qual eles se denominavam, não se concebia como um grupo de cineastas, mas *kinoks*, junção dos termos russos *kino* ("cinema", em português) e *oko* ("olho"). Juntos, produziram 23 obras filmicas de *Kinopravda*, o "cinema-verdade", que Morin e Rouch teorizariam depois como o famoso *cinéma vérité*.

Anos mais tarde seria a vez de Walter Benjamin teorizar sobre essa relação entre as novas tecnologias e as faculdades da percepção humana. Os efeitos de ampliação e miniaturização, interrupções e acelerações, silêncios e sons marcantes proporcionados pelo cinema teriam a capacidade de alterar a nossa percepção e, portanto, nossos próprios modos de conceber a realidade. Benjamin articula essas mudanças a uma origem técnica. E a partir disso, é possível dizer que tanto a fotografia quanto o cinema permitem acessos a dimensões do real que nossos mecanismos sensíveis próprios não teriam o potencial de captar.

Nossos cafés e nossas ruas, nossos escritórios e nossos quartos alugados, nossas estações e nossas fábricas pareciam aprisionar-nos inapelavelmente. Veio então o cinema, que fez explodir esse universo carcerário com a dinamite de seus décimos de segundo, permitindo-nos empreender viagens aventurosas entre as ruínas arremessadas. O espaço se amplia com o primeiro plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmera lenta. É evidente, pois, que a natureza que se dirige à câmera não é a mesma que se dirige ao olhar (BENJAMIN, 2012, p. 204).

A revolução da eletricidade, no final do século XIX, parece, pois, combinar-se a um conjunto bastante evidente de profundas transformações que marcariam a arte da época, deslumbrada pela dinâmica que a máquina traria para os mais variados campos da vida social. A fim de continuar nossa análise sobre essas relações entre a nova tecnologia elétrica e seus impactos sobre as formas de encenação da época, façamos um breve, mas muito oportuno, passeio pelo mundo do teatro futurista.

2.4 Fúria e velocidade no teatro futurista

A ode à velocidade e à máquina característica do movimento futurista iria se fazer presente em variadas formas artísticas, com destaque especial para o teatro. Dois anos depois da publicação do *Manifesto Futurista* (1909) por Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944) no diário francês *Le Figaro*, seria assinado em Milão o

Manifesto dei drammaturghi futuristi (“Manifesto dos dramaturgos futuristas”)⁵⁰, o qual estabelece uma profunda fenda entre a antiga “arte dramática” e seus novos formatos advindos da nova era tecnológica.

O novo teatro deveria, pois, refletir as transformações resultantes das inúmeras invenções técnicas que fizeram parte desse momento singular da história do Ocidente: suas velocidades nunca antes experimentadas, seu movimento desenfreado em direção a um futuro de grandes triunfos e a suas novas concepções e percepções da própria realidade do homem deveriam estar presentes numa arte dramática nova, que descartasse de vez a “fotografia psicológica”, fazendo uma verdadeira síntese da vida nos seus elementos mais relevantes e utilizando-se, para isso, da poesia, do verso livre – “*mobile orchestrazione di immagini e di suoni*” –, das formas desapegadas dos modelos prosódicos regulares. Como é reportado no manifesto:

Il dramma moderno deve riflettere qualche parte del gran sogno futurista che sorge dall'nostra vita odierna, esasperata dalle velocità terrestri, marine e aeree, e dominata dal vapore e dall'elettricità.

Bisogna introdurre nel teatro la sensazione del dominio della Macchina, i grandi brividi che agitano le folle, le nuove correnti d'idee e le grandi scoperte della scienza, che hanno completamente trasformato la nostra sensibilità e la nostra mentalità d'uomini del ventesimo secolo⁵¹ (MARINETTI, 1911).

Esses novos formatos dariam fluidez ao novo teatro, permitindo à palavra correr veloz acompanhando o ritmo cadente e esfuziante da máquina a todo o seu movimento. Os futuristas viam justamente no teatro o meio de comunicação a partir do qual a palavra poderia alcançar essas dimensões com mais eficiência. E é sob

⁵⁰ Os que desejarem conhecer o *Manifesto dei drammaturghi futuristi*, encabeçado por Marinetti e publicado em 1911, podem acessar o PDF com o texto na íntegra, disponível em: <http://digilander.libero.it/sitographics/doc%20fut_pdf/m-drammaturghi-marinetti.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2013.

⁵¹ “O drama moderno deve refletir alguma parte do grande sonho futurista que surge da nossa vida atual, exasperada pelas velocidades terrestres, marinhas e aéreas, e dominada pelo vapor e pela eletricidade. / É necessário introduzir no teatro a sensação do domínio da Máquina, as grandes excitações que agitam as multidões, as novas correntes de ideias e as grandes descobertas da ciência, que têm transformado completamente a sensibilidade e a mentalidade dos homens do século XX”. (Tradução nossa).

essa ideia que o teatro futurista ganhará ainda mais sete publicações, entre as quais se destacariam o *Manifesto del teatro sintetico* e o manifesto *Il teatro di varietà* (“O teatro de variedades”, em português)⁵².

Além da palavra livre, o teatro futurista também imprimirá sobre a sua estrutura dramática o senso da economia de tempo industrial, defendendo a elaboração de peças rápidas. A repercussão dos novos espetáculos cresceu principalmente depois de um concurso organizado por Marinetti e que tinha por exigência fundamental peças que não excedessem as 50 linhas de texto.

A partir da ideia da síntese e da poesia como recurso à reflexão sobre a vida, o teatro futurista posicionava-se num claro contraste ao teatro de entretenimento, ao drama burguês que imperava nos grandes teatros de então. O teatro deveria, pois, despir-se daquele círculo de frivolidades, “*I leit-motivs dell'amore e il triangolo dell'adulterio*”, e demonstrações de status social nas quais havia se transformado. Já nessa época a crítica contra um teatro “supérfluo” e como mero “produto industrial” figurava na retumbância dos manifestos de Marinetti.

Noi futuristi insegniamo anzitutto agli autori il disprezzo del pubblico e specialmente il disprezzo del pubblico delle prime rappresentazioni, del quale possiamo sintetizzare così la psicologia: rivalità di capelli e di toilettes femminili, - vanità del posto pagato caro, che si trasforma in orgoglio intellettuale, - palchi e platea occupati da uomini maturi e ricchi, dal cervello naturalmente sprezzante e dalla digestione laboriosissima, che rende impossibile qualsiasi sforzo della mente⁵³ (MARINETTI, 1911).

Todas essas transformações defendidas pelos futuristas sobre os formatos da nova arte dramática, bem como a crítica que farão aos vícios do teatro burguês, parecem se relacionar de forma muito próxima à complexidade de uma nova época

⁵² O manifesto *Il teatro di varietà* estreou como artigo do jornal britânico *Daily Mail* em 21 de novembro de 1913. Seu texto completo pode ser acessado no endereço a seguir: <http://italpag.altervista.org/5_futurismo/futurismo25.htm>. Acesso em: 19 mai. 2013.

⁵³ “Nós, futuristas, em primeiro lugar, ensinamos aos autores o desprezo pelo público e, especialmente, o desprezo pelo público das primeiras representações, do qual podemos sintetizar a psicologia da seguinte forma: rivalidade dos cabelos e das toaletes femininas, - vaidade pelo lugar caro, que se transforma em orgulho intelectual, - palcos e plateias ocupados por homens mais velhos e ricos, de cérebro naturalmente insolente e de digestão extremamente trabalhosa, o que torna impossível qualquer esforço da mente”. (Tradução nossa).

que se inaugura com as primeiras décadas do século XX. Tal complexidade seria caracterizada por uma série de vertiginosos cismas que acometeram as dimensões política, social e econômica desde o século XVIII, mas que tiveram no século XIX, com a completa derrocada dos Estados absolutistas e da economia agrícola, sua explosão mais desestabilizadora. O século XX nasce nesse movimento de contraposição às antigas tradições e valores, num turbilhão de “destruição criativa” (HARVEY, 2010) que nas artes seria muito bem retratado pelas vanguardas históricas, em especial pelo futurismo.

Essa ânsia pelo novo, “*gli autori non devono aver altra preoccupazione che quella di un'assoluta originalità novatrice*”, somada ao momento de resistência às antigas formas artísticas⁵⁴, catalisa-se por meio do deslumbramento com as novas tecnologias, invenções com efeitos e dimensões jamais conquistados pelo homem. Em certa medida, a crença nas capacidades humanas e a utopia da ideia gradativa de evolução, catapultadas pelos iluministas, ganha nesse momento um fôlego tão novo quanto a máquina, a qual, agora impulsionada não mais pelo vapor mas pela eletricidade, alçava (inclusive literalmente) voos a espacialidades e tempos jamais explorados. Era preciso dar conta de absorver tudo isso. E Marinetti pretendia, no limite, ser um dos principais arautos dessa missão.

Será justamente a eletricidade a brilhar com destaque nos manifestos do teatro futurista. Em *Il teatro di varietà*, ela será elevada a um dos emblemas da nova forma teatral. Esse “teatro de variedades”, imbuído da dinâmica da eletricidade, representaria um teatro sem tradições, sem dogmas, desvinculado totalmente de qualquer legado do teatro burguês. Como o próprio manifesto exalta:

⁵⁴ A questão da resistência às antigas formas artísticas é muito visceral nos manifestos do teatro futurista, em especial naqueles escritos somente por Marinetti. Interessante é perceber nessas obras que a abertura para o “novo” aparece acompanhada de uma aceitação das possíveis reações negativas que todas essas experiências artísticas poderiam suscitar: a saída do nível de conforto, da estabilidade, haveria de pagar um preço. Todos esses esforços, portanto, pressupunham uma “lógica do fracasso” como parte da aventura vanguardista. Marinetti chega a dizer que os autores e atores deveriam mesmo buscar a vaia, indicativo de que suas obras realmente estariam conquistando os efeitos a que se propunham. Como esclarece, nem tudo o que é vaiado é belo ou novo. Mas a obra que recebe o aplauso fácil, certamente será medíocre, já conhecida, “bem digerida” pelo público. No original de Marinetti: “Noi insegniamo infine agli autori e agli attori la volontà di essere fischiati. Tutto ciò che viene fischiato non è necessariamente bello o nuovo. Ma tutto ciò che viene immediatamente applaudito, certo non è superiore alla media delle intelligenze ed è quindi cosa mediocre, banale, rivomitata o troppo ben digerita” (MARINETTI, 1911).

Il teatro di varietà, nato con noi dall'elettricità, non ha fortunatamente tradizione alcuna, né maestri, né dogmi, e si nutre di attualità veloce.

(...) Gli spettacoli di caffè-concerto all'aria aperta sulle terrazze dei Casinos offrono una divertentissima battaglia tra il chiaro di luna spasmodico, tormentato da infinite disperazioni, e la luce elettrica che rimbalza violentemente sui gioielli falsi, le carni imbellettate, i gonnellini multicolori, i velluti, i lustrini e il sangue falso delle labbra. Naturalmente l'energica luce elettrica trionfa, e il molle e decadente chiaro di luna è sconfitto⁵⁵ (MARINETTI, 1913).

É nesse contexto que a tecnologia do cinema também ganhará espaço especial na obra teatral futurista. Nesse mesmo manifesto, Marinetti ainda reforça que a obrigação que o teatro de sua época mantém com a imitação da vida, “*riproduzione fotografica della nostra vita quotidiana*”, deveria dar lugar à cena abstrata, que valorizasse a expressão, o movimento e a interdisciplinaridade. O cinema, símbolo da modernidade, teria lugar especial nos espetáculos futuristas, concretizando, por meio da tecnologia, os ideais de velocidade na era da máquina. Mais do que isso, ainda teria a capacidade de trazer à cena, por meio da projeção de imagens, episódios ou situações inexecutáveis no palco de um teatro.

Il Teatro di Varietà, solo, utilizza oggi il cinematografo, che lo arricchisce d'un numero incalcolabile di visioni e di spettacoli irrealizzabili (battaglie, tumulti, corse, circuiti d'automobili e d'aeroplani, viaggi, transatlantici, profondità di città, di campagne, d'oceani e di cieli)⁵⁶ (MARINETTI, 1913).

Mais tarde, em 1916, como afirma Oliver Grau, Marinetti dispensaria atenção especial ao cinema, afirmando-o como o mais dinâmico dos meios pelos quais o homem poderia se expressar, devido a sua “capacidade de compor formas

⁵⁵ “O teatro de variedades, nascido conosco pela eletricidade, não conta, felizmente, com tradição alguma, nem mestres, nem dogmas, e se nutre de atualidade veloz. / (...) Os espetáculos de café-concerto ao ar livre nos terraços dos Cassinos oferecem uma divertidíssima batalha entre a luz do luar espasmódica, atormentada pelo desespero sem fim, e a luz elétrica que faz saltar violentamente sobre jóias falsas, carnes maquiadas, as saias multicoloridas, os veludos, os brilhos e o sangue falso dos lábios. Naturalmente, a energética luz elétrica triunfa, e a branda e decadente luz da lua é derrotada”. (Tradução nossa).

⁵⁶ “Somente o Teatro de Variedades usa, hoje, o cinematógrafo, que o enriquece de um número incalculável de visões e de espetáculos irrealizáveis (batalhas, revoltas, corridas, circuitos de automóveis e aviões, viagens, transatlânticos, profundidades de cidades, campos, oceanos e céus)”. (Tradução nossa).

tradicionais de arte e mídia” (GRAU, 2005, p. 169), o que vai justamente ao encontro da ideia de um teatro interdisciplinar defendida pelos futuristas. Em seu *Manifesto da Cinematografia Futurista*, Marinetti declara que, a partir do cinematógrafo, seria possível ultrapassar as antigas estruturas literárias que davam articulação ao teatro tradicional, apresentando, por meio das imagens em movimento e de suas gigantes e impressionantes dimensões, um novo efeito sensorial sobre a plateia, algo que as formas convencionais da arte não davam conta de acessar nos espectadores⁵⁷.

Todos esses princípios sobre o novo teatro defendidos pelos futuristas e, em particular, pelo próprio Marinetti serão reafirmados e complementados no *Manifesto do teatro sintético*⁵⁸, publicado em Milão em 1915. No documento, os futuristas assumem uma posição ainda mais enfática com relação à derrubada completa dos antigos padrões que, desde o teatro grego até as formas de então, predominavam na arte dramática.

Pretendendo realizar um teatro “atécnico, dinâmico, simultâneo, autônomo, alógico e irreal”, os futuristas preconizam contra o que afirmam ser uma cena lenta, prolixa e cheia de previsibilidades. Formatos convencionais como a farsa, o *vaudeville*, a comédia e a tragédia deveriam ser abolidos das salas de espetáculos, em favor de uma encenação que possibilitasse o improviso, o imprevisto e os incorporasse à própria ação dos atores, daí também a noção de “simultaneidade”, defendida logo no início do manifesto.

II TEATRO FUTURISTA saprà esaltare i suoi spettatori, cioè far loro dimenticare la monotonia della vita quotidiana, scaraventandoli attraverso un

⁵⁷ No tocante a essa influência particular do cinema sobre os sentidos humanos, vale citar Walter Benjamin, que constrói uma análise extremamente interessante relacionada ao “efeito disruptivo” que as imagens do cinema teriam sobre o espectador. Benjamin, também bastante impressionado com os avanços da técnica cinematográfica, irá costurar uma defesa do cinema como um meio de deslocar o espectador do estado de letargia em que se encontrava. As imagens marcantes, potencializadas pelos efeitos de luz da projeção, seriam como verdadeiros bombardeios sobre a plateia, mobilizando-a em direção à mudança da condição de vida alienada. Mais sobre essa análise específica em BENJAMIN, 2012.

⁵⁸ Uma das edições do *Teatro futurista sintetico*, assinado por Marinetti, Emilio Settimelli e Bruno Corra, pode ser encontrada na íntegra, em italiano, no portal *Internet Archive*. Além do texto do manifesto, a versão disponibilizada, de 1921, também apresenta uma série de peças curtas, várias delas resultantes do concurso de textos dramáticos sintéticos promovido por Marinetti anos antes. A obra está disponível em: <<http://archive.org/details/ilteatrofuturist00mar>>. Acesso em: 20 mai. 2013.

LABIRINTO DI SENSAZIONI IMPRONTATE ALLA PIÙ ESASPERATA ORIGINALITÀ E COMBinate IN MODI IMPREVEDIBILI.

Il TEATRO FUTURISTA sarà ogni sera una ginnastica che allenerà lo spirito della nostra razza ai veloci e pericolosi ardimenti che quest'anno futurista rende necessari⁵⁹ (CORRA, MARINETTI, SETTIMELLI, 1921, p. 18-19)

Por fim, vale ressaltar o clima em meio ao qual Marinetti, Settimelli e Corra finalizariam seu manifesto do teatro sintético: a retumbância de suas ideias e o frenetismo de sua elaboração seriam muito bem expressos pelo derradeiro parágrafo do documento, algo que parece anunciar uma relação a se estreitar cada vez mais ao longo do século XX: o “grande edifício metálico” do teatro e os novos aparatos tecnológicos responsáveis por fazer daquele universo espaço de inovação e liberdade.

Ecco le prime nostre parole sul teatro. Le nostre prime 11 sintesi teatrali (...) Presto avremo in Milano il grande edificio metallico, animato da tutte le complicazioni elettromeccaniche, che solo potrà permetterci di attuare scenicamente le nostre più libere concezioni⁶⁰ (CORRA, MARINETTI, SETTIMELLI, 1921, p. 20).

Nosso caminho de reflexão que busca relacionar a cena teatral às invenções tecnológicas das primeiras décadas do século XX, em particular àquelas propulsionadas pela revolução da eletricidade, é traçado ainda por um outro episódio notável sob a singular direção de Erwin Piscator. Façamos então considerações sobre algumas de suas principais contribuições.

⁵⁹ “O TEATRO FUTURISTA saberá exaltar seus espectadores, ou seja, fazê-los se esquecerem da monotonia da vida cotidiana, incursionando-os através de um LABIRINTO DE SENSAÇÕES MARCADAS PELA MAIS EXASPERADA ORIGINALIDADE E COMBINADAS DE MÓDOS IMPREVISÍVEIS. / O TEATRO FUTURISTA será, a cada noite, uma ginástica que exercitará o espírito de nossa raça nas velozes e perigosas ousadias que esta época futurista torna necessárias”. (Tradução nossa).

⁶⁰ “Aqui estão as nossas primeiras palavras sobre o teatro. As nossas primeiras 11 sínteses teatrais (...) Em breve, teremos em Milão o grande edifício metálico, animado por todas as complexidades eletromecânicas, que só poderá permitir-nos implementar cenicamente as nossas mais livres concepções”. (Tradução nossa).

2.5 Erwin Piscator e a cena-documento

Século XX. Década de 20. Estamos num momento bastante interessante, época notável de capilarização de uma série de formas artísticas em resistência aos antigos modelos fundamentados no formato dramático clássico e sua busca incessante, a partir do jogo ilusório, pelo realismo psicológico e o naturalismo na cena. As novas experimentações, com a tarefa clara de se opor a tudo isso, recorrem, como vimos fortemente em Meyerhold, ao campo da sugestão, aos espaços a serem preenchidos, à esfera do símbolo, como meio de potencializar os significados e efeitos de uma obra de arte, de cuja construção participam seu autor, diretor, seus atores e os próprios espectadores.

Um dos grandes precursores do teatro político alemão, Erwin Piscator (1893-1966)⁶¹, desenvolveria um trabalho que, apesar de também pretender resistir ao modelo dramático clássico, tomaria caminhos bastante distintos. Todo o aprimorado uso que o encenador fará da tecnologia em seus espetáculos – um de seus traços mais marcantes – será em favor desse esforço. Analisemos isso mais especificamente.

Tanto o *modus operandi* empregado por Piscator na preparação de suas encenações, como as técnicas de cena inovadoras por ele desenvolvidas exerceriam forte influência sobre os métodos de produção teatral europeu e americano fundamentalmente durante a década de 20. E um dos elementos característicos das obras de Piscator se ancora no acentuado uso da imagem em suas encenações, principalmente por meio da projeção de filmes⁶².

⁶¹ O trabalho de Erwin Piscator, ao lado da obra de Meyerhold, foi um dos grandes nortes inspiradores do teatro laboratório de Berthold Brecht. As bases da particular forma épica brechtiana, guardadas as devidas diferenças de contexto histórico, seriam já em parte anunciadas por Piscator ao fazer do teatro político a principal de suas bandeiras.

⁶² Apesar da influência do construtivismo russo, as técnicas de projeção na cena de Piscator diferenciam-se macroscopicamente do trabalho de Meyerhold. Pouco se pode constatar se houve um campo de influência entre as duas tendências, fato é que o próprio Piscator, em certo momento de seu Teatro Político, manifesta-se sobre a questão, afirmando que o uso do filme por parte dos “russos” não era funcional como em suas encenações. De fato, a postura pró-objetividade de Piscator

Piscator reserva um papel singular ao filme em suas encenações, um papel que não se diferenciaria apenas nas técnicas aprimoradas de projeção, mas, principalmente, na forma de conceber o próprio filme na cena. Enquanto Meyerhold se apropria do filme como meio de catapultar a abstração sugerida pelo que ocorre no palco – não tendo nenhum compromisso com imagens que exprimissem um documento do mundo real –, Piscator assumirá uma postura bastante distinta. Para o encenador alemão, o filme funcionaria como um meio potente de dar expressão à cena, de “ampliação da ação”, forma de esclarecer superfícies implícitas, narrando ao público conflitos e, a partir desse posicionamento, transformando-a em arena de debate político. Como anuncia o próprio Piscator, em sua obra “Teatro Político”:

Tinha eu, então, a possibilidade de desenvolver uma espécie de direção artística que, anos mais tarde, outros definiram como “teatro épico”. De que se tratava? Em resumo da ampliação da ação e do esclarecimento dos seus segundos planos; uma continuação da peça para além da moldura da coisa apenas dramática, por conseguinte.

Da peça espetáculo nasceu a peça instintiva, e daí resultou evidentemente a aplicação de meios cênicos provindos de terrenos até então estranhos ao teatro (PISCATOR, 1968, p. 69).

É importante esclarecer, no entanto, que o filme no teatro de Piscator exerce uma função, dentro de uma ideia de utilidade, de mecanismo para essa “ampliação da ação”. E, como o próprio encenador destaca, o filme foi um “meio” não em si mesmo, mas a fim de se alcançar esse efeito: poderia, assim, ser substituído a qualquer momento por outra tecnologia que pudesse incrementar esses seus efeitos.

tornava o filme muito mais um documento, um correspondente real do que ocorria em cena, do que uma via de abstração e sugestão de significados, como nas montagens porosas de Meyerhold.

Figura 20: Cena de *Hoppla, wir leben!*, com texto de Ernst Toller e direção de Erwin Piscator. Berlim, 1927. Fonte: theredlist.fr

Essa dimensão instrumental da projeção, vista como algo útil, vai justamente ao encontro da concepção de Piscator sobre o teatro: pretende, pois, desenvolver uma forma de teatro que privilegie as questões da filosofia histórico-materialista, incitando ao debate e, para isso, necessitando de “meios que mostrem a ação recíproca entre os grandes fatores humanos-sobre-humanos e o indivíduo ou a classe” (PISCATOR, 1968, p. 81). A tecnologia fílmica foi, portanto, um desses meios.

Na busca de recursos para ampliar a expressão da cena, Piscator mobilizaria junto ao filme a projeção de fotografias e legendas explicativas num efeito imagético de documentação do que se apresentava no palco, complementando a cena e, muitas vezes, buscando validá-la junto à apresentação de episódios e circunstâncias do mundo real. Um dos exemplos notáveis disso se deu na montagem da peça *Bandeiras*⁶³, quando foram apresentadas fotografias e legendas explicativas sobre as personalidades e situações históricas exploradas em cena.

⁶³ *Fahnen* (traduzida como “Bandeiras” para o português), com texto de Alfons Paquet, estreou no *Volksbühne*, em junho de 1924. Já concebido como “drama épico”, o espetáculo anunciaria alguns

Mandei erguer em ambos os lados do palco grandes telas de projeção. Durante o prólogo, que introduzia a peça com uma caracterização dos protagonistas, apareciam nas telas as fotografias das personalidades por eles representadas. Na peça, vali-me das telas para ligar as diferentes cenas, por meio da projeção de textos intermediários. Foi, que eu saiba, a primeira vez que, no teatro, se aplicaram projeções de fotografias em tal sentido. De resto, limitei-me a deixar que se representasse o mais clara e objetivamente possível a peça, que aliás exigia 56 atores (PISCATOR, 1968, p. 70).

A noção de utilidade relacionada às formas teatrais das quais lançará mão expressa-se nos próprios temas abordados por Piscator em suas montagens. Como destaca Celso Frederico, o encenador alemão procurava transformar os relatos de operários em um formato cênico, fazendo do teatro uma “assembleia permanente” e, por consequência, suprimindo da arte sua condição de “prática específica” (FREDERICO, 2010, p. 39). Em seu *Teatro Político*, como é citado por Frederico, Piscator é enfático ao destituir suas produções de um caráter artístico, deixando muito evidente sua forma de pensar sobre isso: “Riscamos radicalmente a palavra ‘arte’ do nosso programa; as noças ‘peças’ eram apelos com os quais queríamos intervir no fato atual e ‘fazer política’” (PISCATOR, 1968, p. 51).

Ao tentar fazer do palco uma assembleia, uma extensão, inclusive física, do espaço da plateia, com a busca de uma “realidade objetiva”⁶⁴, Piscator parece inaugurar um novo realismo: concebendo as cenas do filme como cenas de um mundo real, ele parece imprimir uma nova visão realista sobre a cena, um realismo, contudo, que não se pretende ilusão ou que procura negar a realidade fora da cena (como no realismo clássico): muito pelo contrário, o jogo ilusionista deve cessar em

dos principais elementos que embasariam o teatro político de Piscator. A encenação foi bastante marcada pelo uso de projeções de filmes e complexos aparatos mecânicos.

⁶⁴ Essa visão, em certa medida, faz referência à análise em que Rosenfeld (2011) situa Piscator como adepto da *Neue Sachlichkeit*, ou “novo realismo”, que descreve como “acentuação das ‘coisas’ (‘res’) e das forças impessoais” (p. 119). Também traduzida como “novo pragmatismo”, “nova objetividade” ou chamada de “pós-expressionismo”, tal como o crítico de arte Franz Roh o faria na década de 20 (FARIS, ZAMORA, 2005), a *Neue Sachlichkeit* foi uma reação à subjetividade dos movimentos expressionista e simbolista. Daí também a reflexão de Piscator sobre o símbolo e a realidade, que abordamos no texto. A postura de Piscator, que também marcaria o trabalho de Berthold Brecht, fundamenta-se no sentido de deslocar a figura humana do centro das tramas apresentadas, focando, no lugar de seus dramas psicológicos, as condições em que esse homem se desenvolve e nas quais os conflitos de que participa são originados, numa orientação claramente materialista-histórica.

favor de uma narrativa muito clara que não mais finge o real, mas o expressa no exercício do debate político, na discussão sobre a “realidade objetiva” do mundo.

Nesse sentido, a ficção ali apresentada traveste-se como mero recurso para falar das próprias condições desse mundo real. O teatro, assim, seria “útil”, concebido muito mais como meio à consciência política do que como “arte”, palavra evitada, como vimos, nos métodos de produção de Piscator. E é justamente nesse contexto em que se inserem as tecnologias do filme e da fotografia.

“É importante salientar que Piscator usava as projeções não só como comentários e elementos didáticos, mas também como ampliação cênica e pano de fundo, ora geográfico, ora histórico, para pôr o público em relação com a realidade (ROSENFELD, 2011, p. 120).

Nesse movimento de busca pela realidade objetiva, Piscator fará, aliás, uma reflexão sobre a noção de símbolo, numa crítica clara ao movimento simbolista especialmente no teatro. Abordando a relação entre realidade e símbolo, o encenador sentencia-o como realidade condensada, que acaba por desmaterializar aquilo que pretenderia intensificar. Torna-se, no final, clichê e um “substituto” da realidade, sem, no entanto, ter capacidade para isso. Nesse sentido, o papel do filme como documento traria a “realidade objetiva sem retoque, crua” para o campo da cena, o que acabava por alterar o seu próprio caráter dramático.

Pela primeira vez houve a possibilidade de se tomarem partes inteiras de filme especialmente para a peça, com o que se robusteceu o caráter dramatológico da inclusão dos filmes. “O problema da dimensão penetra também no palco. O filme deixa de ser... coisa arranjada ou matiz estilístico... O filme constitui uma função dramatológica” (PISCATOR, 1968, p. 91).

Em suma, apesar da cena ser dotada desse caráter “realista” no sentido de fazer uma referência direta ao mundo real, ou a situações reais, não operava aí, para que isso se efetivasse, um jogo ilusório – como característico no realismo psicológico ou no naturalismo. Parece ser essa uma das distâncias fundamentais entre tais diferentes tendências dramáticas. Não havia, portanto, nenhuma intenção, na cena de Piscator, de se negar que a representação constituísse mesmo uma

“cena teatral”. Nessa dinâmica, nenhum disfarce era usado para esconder o que de teatral havia ali.

Figura 21: Cena de *Hoplita, wir leben!*, com texto de Ernst Toller e direção de Erwin Piscator. Berlim, 1927. Fonte: contradiccoes.net

Os telões das projeções, as escadarias rolantes, os elevadores em movimento, enfim, toda a maquinaria que Piscator trazia à encenação estava ali pelo propósito político, tal como os atores e todos os outros elementos constituintes da cena. É impossível deixar de especular que essa maquinaria e seu papel na consecução desses objetivos passam, de certa forma, a rivalizar cada vez mais com o próprio trabalho do ator, na medida em que esse, por mais que trouxesse para a cena os conflitos do mundo real, não daria conta plenamente de trazer toda a realidade objetiva que o filme poderia trazer – no limite, não seria possível negar sua condição de carne e osso e a não vivência direta das circunstâncias retratadas.

Em uma análise bastante peculiar, Anatol Rosenfeld (2011) chega a dizer, em uma de suas análises sobre o teatro épico, que o cinema constituía na cena um papel de verdadeiro narrador⁶⁵, procurando preencher espaços que os diálogos dos

⁶⁵ Sobre essa função do cinema na cena teatral como narrador, vale também conferir a análise da Profa. Marta Isaacsson, em artigo publicado na *Revista ArtCultura* da Universidade Federal de Uberlândia, na qual concebe os filmes de comentário na obra de Piscator como recursos próximos ao

atores, por si só, não davam conta de esclarecer. Nesse sentido, a “função epicizante” dos recursos cinematográficos atuaria como um certo “atestado” de que aquilo que se desenrola naquela ficção ocorre com igual ou maior intensidade no mundo real.

O domínio temático dos fatores objetivos (como no expressionismo o dos subjetivos) não permite a sua redução ao diálogo, exigindo a introdução do narrador representado principalmente pelo comentário cinematográfico que se encarrega de “documentar” o pano de fundo social que determina os acontecimentos (ROSENFELD, 2011, p. 119).

Não seria hiperbólico dizer, assim, que é por isso que Piscator defende, em suas produções, o trabalho com atores que estivessem intelectualmente preparados para compreender os conflitos da peça. Dessa forma, estariam mais próximos dos dramas representados, sem, no entanto, deixar-se envolver inteiramente pelo papel. A busca pela objetividade ainda se refletiria na exibição de fotos ou de cenas de conflitos reais, como ocorre com a projeção de imagens reais de guerra em vários de seus espetáculos. Em *Apesar de Tudo!*⁶⁶, por exemplo, Piscator faz do filme um documento, ao exibir cenas reais de arquivos do governo com imagens de batalhas da Primeira Guerra Mundial:

As filmagens apresentavam brutalmente todo o horror da guerra: ataques com lança-chamas, multidões de seres esfarrapados, cidades incendiadas; ainda não se estabelecera a “moda” dos filmes de guerra. Nas massas proletárias aquelas cenas deveriam ter influência muito maior que a de cem relatórios. Distribuí o filme por toda a peça, e onde ele não cabia, vali-me de projeções (PISCATOR, 1968, p. 81).

Permitamo-nos, no entanto, pensar que, apesar de o teatro ser concebido sob um certo princípio da utilidade, assim como as tecnologias de que dispõe no contexto cênico, parece haver na obra de Piscator um movimento que escapa às suas próprias intenções fundamentais. Os efeitos de ampliação da cena pretendidos

“coro antigo”, procurando situar o espectador em relação ao desenrolar das ações desenvolvidas no espaço de cena (ISAACSSON, 2011).

⁶⁶ A montagem do “drama documentário” *Apesar de Tudo! (Trotz Alledem!)* estreou na Grande Casa de Espetáculos de Berlim, em julho de 1925. Segundo Piscator, trata-se do primeiro espetáculo em que “o documento político constitui, pelo texto e cenicamente, o único fundamento” (idem, p. 78).

no emprego do filme de guerra, da fotografia das personalidades narradas pelos conflitos, dos alto-falantes que bradavam sobre as batalhas que ali tinham o seu lugar, das máquinas em pleno funcionamento, da labiríntica e conceitual cenografia em aço, além do caos harmonizado típico de um jazz em sua época mais efervescente, mais do que simplesmente “servirem” ao debate político, parecem compor um movimento, que se inicia com a resistência às formas do naturalismo e do realismo psicológico, e que passa a deslocar o espetáculo de uma dimensão textocêntrica para uma encenação em que outros elementos até então, menos considerados, passam a exercer um papel cada vez mais atuante na significação da cena.

A tecnologia cênica será um desses elementos. E isso não significa que ela fora antes negligenciada. Não. A questão é que, a partir dessas experiências – desde Appia até o teatro político de Piscator –, a tecnologia parece começar a exercer um novo papel na cena: ela sai detrás dos bastidores, das sombras do urdimento, da coxia para se fazer presente no palco, primeiro como resistência ao jogo da ilusão e, então, como verdadeira narradora da própria cena. E em Piscator, isso parece bastante evidente: mais do que mecanismo, artifício útil à cena, ela supera essa tarefa, acabando por ocupar, em muitos casos, um papel de ainda maior “projeção” – e o trocadilho é proposital – do que o próprio trabalho do ator e de seu texto, concebido na forma dramática clássica como um dos centros do espetáculo. Tudo isso não obstante o fato de que o texto, no teatro de Piscator, como também no épico de Brecht, ainda exerce importância fundamental, afinal, trata-se de uma grande narrativa cênica.

Porém, esse mesmo texto não é mais dito simplesmente pela boca do ator; pelo contrário, grande parte é anunciada pelo filme, pela fotografia ou pelo som do alto-falante. E a participação dessas tecnologias será ainda mais equiparada à participação do ator, na medida em que a função desse passa a ser ali muito mais a de um porta-voz dos processos de alienação social, do que de personagem específica, portador de uma psicologia que não seja universalizável. Em suma, uma performatividade das tecnologias parece se mesclar à performatividade dos próprios atores, uma vez que atores e projeções de imagem e som complementam-se numa mesma ação.

Essa nova dinâmica parece alterar, assim, a própria ecologia da ação cênica, retirando do texto o centro da representação. Para além disso, a cena de Piscator envolve-se em um movimento importante e mais elaborado de expansão de si mesma: passa a se constituir a partir do que se dá fisicamente no palco e na imagem gravada, dessa vez de uma forma muito mais interdependente do que nas experiências de outros encenadores. Esse processo teria a capacidade de engendrar, como destaca a professora Erica Magris (2009), a formação de um verdadeiro “teatro expandido”⁶⁷.

Os reflexos dessa nova condição, ou das transformações na ecologia da ação cênica, em que a ação do espetáculo parece não mais se centrar sobre o texto e o ator, dissipando-se para outros potenciais propulsores – como o filme ou o som –, serão apontados pelo próprio Piscator, ao afirmar que seus espetáculos nascem de um “trabalho coletivo”, em que “autor, diretor artístico, músico, cenógrafo e ator se entrosavam incessantemente” (PISCATOR, 1968, p. 80). Simultaneamente ao texto, nasciam as cenas, a música e a cenografia do espetáculo, as quais alteravam, à medida que surgiam, o próprio texto. Como afirma Frederico (2010), Piscator buscou promover uma revolução interna na estrutura teatral a partir do fim da “ditadura do diretor” e da criação coletiva. Tudo isso permitiria uma outra revolução, a das relações entre palco e plateia, por meio da ação transformadora do público.

Diferentemente da forma dramática clássica, em que a ação, centrada no ator, tem um significado unidimensional e predefinido a “transmitir” – sem espaço para que o público construa em conjunto à narrativa –, o teatro de Piscator visa trazer o espectador para dentro da cena. Dentro de um espaço de ação coletiva que visa a transformação, deixa, pois, de fazer sentido qualquer forma autoritária que pretendesse fazer do público uma massa que não reflete sobre o que vê e que

⁶⁷ O conceito de “teatros expandidos” (*“théâtres élargis”*) consiste na tese central do trabalho de doutoramento de Erica Magris, professora da Université Paris 8 e especialista no estudo das relações entre as tecnologias de comunicação contemporâneas – em especial, as digitais – e as artes do espetáculo. Na tese, Magris faz uma análise da presença das tecnologias audiovisuais em encenações italianas no período de 1965 a 2005 (MAGRIS, 2009), debruçando-se sobre as especificidades dessas novas relações principalmente a partir do advento das tecnologias digitais. Outra autora que abordará a questão, sob ideias semelhantes, será a professora Claudine Amiard-Chevrel, segundo a qual Piscator, por se opor ao naturalismo e ao expressionismo, “expande”, por meio de suas projeções, o espetáculo teatral às “dimensões da história e do mundo” (AMIARD-CHEVREL, 1990, p. 27)

pratica aquilo que assiste no teatro sem qualquer forma de contestação. Será esse teatro que Piscator buscará combater.

A ação não deve se esgotar ao chegar ao espectador: pelo contrário, isso representa o movimento menos importante e a propulsão de sua própria mobilização. E o espectador deve se sentir tão participante daquela ação, que as fronteiras entre a cena e seu mundo real se dissolverão por completo. Como afirma Piscator:

A novidade fundamental nesse teatro é que a ação e a realidade se entrosam de uma maneira inteiramente especial. Não se sabe, muitas vezes, se a gente está no teatro ou numa assembléia, e tem-se a impressão de que se deve intervir e colaborar, de que se deve apartear. Desaparece a fronteira entre o espetáculo e a realidade... o público sente que contemplou a vida real, que é espectador, não de uma peça de teatro, mas de um trecho da verdadeira vida... Que o espectador é incluído na peça, que tudo o que se desenrola no palco lhe diz respeito (PISCATOR, 1968, p. 58).

Nessa transformação da dinâmica cena-plateia, o “autor”, que nas formas clássicas funcionaria mais como um “criador”⁶⁸ e proponente fundamental de uma ação sem vistas a questionamento, torna-se em Piscator uma figura secundária,

⁶⁸ Essa noção merece aqui importantes parênteses, uma vez que a ideia de “criação” não será concebida numa mesma linha dentro do teatro épico. A forma de trabalho de Piscator e o método brechtiano diferenciar-se-iam bastante nesse sentido. Brecht, que, diferente de um de seus maiores influenciadores, desenvolverá toda uma obra voltada à criação cênica, tanto no que se refere à estrutura dramatúrgica quanto aos modos de produzir e encenar um espetáculo. Ao prefaciá-la uma tradução dos principais textos de Piscator, Hugh Rorrison (1987), faz questão de pontuar essas diferenças entre as várias formas do teatro político alemão. Como afirma, apesar de Brecht adquirir suas primeiras experiências com teatro ideológico a partir da parceria com Piscator – o que principiaria em 1927 –, seu trabalho seria muito mais elaborado no sentido de apresentar detalhada e didaticamente a mecânica do sistema capitalista, empreendendo para isso uma mensagem profundamente bem articulada. Piscator, no entanto, ressalta, teria um esforço essencialmente “documental”, com uma técnica que visava muito mais apresentar um vasto conjunto de “evidências” que buscassem provar as teses comunistas. Em Brecht, ao “criador” é conferida importância fundamental, uma vez que esse será um dos principais responsáveis, como um cientista, por articular e colocar em “experimentação” os métodos para a ação transformadora em seu “teatro laboratório”. A intenção não consiste, *a priori*, em persuadir a massa por meio de filmes, fotos ou outros “documentos” exibidos, mas a ação vai no sentido de buscar uma forma sofisticada de fazer com que a plateia encontre essas evidências por si mesma. “Deve-se praticar uma visão complexa”, sentencia Brecht em comentário sobre *A ópera dos três vinténs* (BRECHT, 1991, p. 59). A reflexão do espectador avança em direção à ação realizada no palco, de modo a precipitar sua própria ação. Assim, a condição do espectador deve ser percebida pela alienação a que ele ali assiste: a dialética do efeito de distanciamento brechtiano terá justamente esse como seu objetivo principal.

“mero compilador de dados”, reunidor de jornais, estatísticas, filmes e textos que pudessem “documentar” a cena apresentada. Como complementa Frederico:

Com essa postura, Piscator aproximava-se dos vanguardistas no desprezo à arte burguesa, uma arte a ser desfrutada, degustada, apreciada, por um público seletivo e de bom gosto. O que interessava, para todos eles, era a utilidade da arte, sua função de propaganda e de educação política, e não mais entreter o distinto público com dramas psicológicos (FREDERICO, 2010, p. 40).

A proposta de construção de um espetáculo que invadisse o mundo da vida era articulada em dimensões diversas: além do uso de meios tecnológicos e da organização de uma cena muito mais documental do que ficcional – a partir de um trabalho coletivo entre autor, diretor, técnicos de palco e atores –, um dos aspectos mais explorados por Piscator a fim de pôr em prática esses seus objetivos estava relacionado à concepção arquitetônica do teatro.

Nesse sentido, defende que “dramática e arquitetura” emergem juntas da forma social da época à qual se vinculam. Tal perspectiva não deixa de denunciar, pois, uma certa influência materialista histórica, que também é evidenciada pela forma como Piscator concebe a própria forma dramática: algo que deve ser colocado a serviço da classe proletária como parte do esforço de fazer ruir a estrutura política, social e econômica que restara do Antigo Regime. Piscator será um dos primeiros diretores do século XX e, portanto, desse momento de renovação da forma do teatro, a empreender um projeto específico de construção de um espaço teatral capaz de abrigar as novas formas artísticas que se anunciavam.

Mesmo depois de todo o esforço técnico, com a projeção de filmes, fotografias e textos, o aperfeiçoamento das técnicas de iluminação e a utilização de máquinas e outras construções que dinamizavam a cena, Piscator destaca que todos esses recursos não são suficientes para suplantiar uma organização do edifício teatral que ainda respira ares de uma época feudal. Como realizar um teatro proletário, questionador das condições sociais da época, em um espaço dividido em frisas, camarotes, plateia e galerias, ocupadas de acordo com a classe social dos espectadores?

Segundo Piscator, apesar de todo o esforço que a emergência do século XX viu nascer no sentido de subverter o naturalismo e o realismo burguês, a forma do palco que dominava à época era aquela “sobrevivente do absolutismo”. Diante disso, “essa forma tinha de entrar em contraste com a verdadeira missão do teatro no momento em que a dramática ou então as condições sociais sofressem uma mudança” (PISCATOR, 1968, p. 147).

Piscator acredita que nenhuma transformação plena pode ser concebida a partir de um edifício teatral que expresse as condições sociais de uma antiga sociedade. Um “teatro de corte”, que nascera para reproduzir a forma dramática clássica, não poderia, no entanto, abrigar as reações que a ela se contrapõem macroscopicamente. Não obstante todo o esforço técnico empreendido na antiga casa de espetáculos, era preciso dar um passo além no sentido de construção de uma nova configuração espacial⁶⁹, a qual, arquitetonicamente, pudesse favorecer o *modus operandi* de seu teatro político.

Apesar das críticas a Piscator no sentido de uma “hipertrofia da técnica” (ROSENFELD, 2011), parece não ser possível identificar elementos fortes o suficiente para relacioná-lo a uma postura próxima do que seria visto como um certo determinismo tecnológico. Contudo, fato é que, ao refletir sobre o significado da técnica, Piscator, em certa medida, aproxima a “técnica do palco” à explosão das criações técnicas de sua época. Mais do que isso, ele ainda relacionaria as formas de pensar aos avanços técnicos específicos de um período histórico.

Não se deve a qualquer acaso um fato de uma técnica do palco ocorrer em uma época cujas criações técnicas sobrepujam de muito as demais realizações. E não é também obra do acaso o fato de essa

⁶⁹ É impossível deixar de especular que a ideia de construir um espaço que fosse favorável à forma do teatro de Piscator parece se inserir dentro da dimensão funcionalista da arquitetura moderna, que assume para si a tarefa de reorganização espacial da vida humana, especificamente no que tange ao ambiente urbano (HABERMAS, J; “Arquitetura Moderna e Pós-Moderna”, in ARANTES, Otília et Paulo Eduardo. **Um ponto cego no projeto moderno de Jürgen Habermas**. São Paulo: Brasiliense, 1992). A perspectiva da funcionalidade, da fluidez do movimento e da economia de ornamentos, tão presentes nas primeiras construções do *International Style*, visitarão também os projetos de teatros da época, em especial aquele desenvolvido em parceria entre Piscator e o arquiteto da Bauhaus, Walter Gropius. Tal como a casa seria concebida como “máquina de morar” por Le Corbusier (1989), Gropius, sob a influência da explosão da técnica à época, referir-se-á ao edifício teatral como a “grande máquina espacial com que o diretor artístico, segundo a sua força criadora, poderá estruturar seu trabalho pessoal” (GROPIUS in PISCATOR, 1968, p. 152).

tecnicalização ter recebido impulso de um lado que se encontra em antagonismo com a ordem social. As revoluções mentais e sociais sempre estiveram estritamente ligadas a revoluções técnicas. E a própria mudança de função do palco não teria sido imaginável sem uma nova configuração técnica do aparelhamento cênico (PISCATOR, 1968, p. 158).

Paralelamente ao trabalho de Meyerhold na Rússia, Piscator, na Alemanha, também empreenderia uma série de esforços para eliminar as antigas formas da caixa cênica, da “câmara ótica” que servia ao jogo ilusionista do teatro realista e naturalista, herdeira direta do teatro elisabetano: “o teatro, por três séculos, viveu da impressão de que no recinto não havia um espectador sequer”. A superação dessa divisão entre o mundo da cena e o mundo da plateia configura-se como um dos pontos nevrálgicos do teatro político de Piscator.

E para que esse “político” se efetive não basta apenas que o discurso seja renovado por meio de uma revolução na encenação: como bom materialista, Piscator acredita na potencialidade do espaço físico como cerceador do debate ou propiciador da reflexão política. Se era necessário levar o espectador para a cena, que isso fosse efetivado também quebrando-se literalmente as paredes que dali o separavam durante todos esses séculos.

Com exceção do disco giratório e da luz elétrica, o palco, no começo do século vinte, estava ainda na mesma condição em que o deixara Shakespeare: um recinto quadrangular, uma câmara ótica, pela qual o espectador ousava lançar o conhecido “olhar proibido” por um mundo estranho (PISCATOR, 1968, p. 158).

Todas essas ideias sobre uma nova arquitetura teatral serão reunidas por Piscator em seu projeto de um “Teatro Total”, capaz de preencher as lacunas ou eliminar os obstáculos que a caixa cênica tradicional oferecia aos novos formatos de encenação. E o projeto arquitetônico desse novo edifício teatral teria na Bauhaus um de seus principais idealizadores: Walter Gropius. A parceria entre Piscator e Gropius, mesmo tendo resultado em um projeto que nunca fora levado ao ferro e ao cimento, influenciou e continua a atuar sobre grandes projetos da arquitetura teatral. Gropius, por sua vez, será um dos grandes nomes que pensarão o teatro como tecnologia espacial de interação palco/plateia, inspirando os artistas da Bauhaus a

promoverem esse fôlego inventivo do qual se alimentariam as primeiras décadas do século XX.

2.6 O teatro total da Bauhaus

No ensejo de nossa aventura de buscar traçar um percurso sobre a relação entre a arte e as novas tecnologias das primeiras décadas do século XX, parece-nos fundamental frequentar um pouco da produção artística, relacionada especificamente ao teatro, que a Bauhaus⁷⁰ inauguraria na história da arte moderna, ecoando fortes influências sobre as gerações que a precederiam.

É importante lembrar que os primeiros anos do século XX, particularmente suas duas primeiras décadas, serão testemunhas de uma explosão das invenções tecnológicas e, conseqüentemente, de sua influência sobre as mais distintas esferas da vida social. Trata-se de um momento de discussão entre arte e tecnologia, momento marcado por uma profunda influência da máquina no campo das experimentações que se distanciam cada vez mais de uma concepção erudita da arte, voltada fundamentalmente a uma postura mimética em relação à vida e à natureza.

Os próprios processos e formas artísticas serão reflexos macroscópicos dessas novas relações entre arte e tecnologia, o que, em certos casos, impulsionará mesmo perspectivas que deslocarão essa nova combinação do que seria

⁷⁰ A Staatliches-Bauhaus foi criada em 1919 e financiada pela recém-instaurada República de Weimar. Com o objetivo de reunir o estudo da arquitetura, pintura, escultura, fotografia, cinema e teatro, teve como primeiro diretor o arquiteto Walter Gropius, que afirmava ser necessária a criação de uma nova arquitetura e formas artísticas para expressar a nova época que se iniciava após o fim da I Guerra Mundial. Inicialmente sediada em Weimar, a Bauhaus seria transferida para Dessau (1925) e Berlim (1932), antes de ser fechada em 1933 devido às perseguições do regime nazista. Entre as principais correntes artísticas que darão corpo à formação da Bauhaus estão o dadaísmo, o surrealismo, o construtivismo russo, o neoplasticismo holândes e o próprio movimento alemão da *Neue Sachlichkeit* (ver nota 57). A escola reuniu grandes artistas como Wassily Kandinsky, Paul Klee, Oskar Schlemmer, Lászlo Moholy-Nagy, além dos arquitetos Walter Gropius e Ludwig Mies Van Der Rohe. Como nos lembra Lima (1999), o movimento Bauhaus também não deixaria de enfrentar intensas críticas que o apontariam como extremamente racionalista e funcionalista, como em obras de Jean Baudrillard, Tom Wolfe e Peter Blake.

identificado como caráter artístico. A Bauhaus emerge dessa efervescência de novas visões de mundo e de percepção da realidade que buscaram dar novos contornos à arte, tanto no que se refere às suas formas quanto ao que tange a seus processos na nova era industrial. Como complementa o arquiteto Maxwell Fry (2010), contemporâneo à fundação e ao momento áureo do que descreve como “escola de arte e artesanato industriais”: “Ninguém pode duvidar que esta proposta de casamento à indústria era o que a Europa precisava para unir as correntes divergentes e restaurar a arte numa função operante no corpo de toda a cultura europeia” (FRY, 2010, p. 150).

Em certa medida, a Bauhaus surge como um esforço de conciliação entre duas dimensões cada vez mais relacionadas: seria possível, pois, reunir arte a tecnologia, não como simples combinação, mas como síntese, totalidade de um novo olhar sobre o mundo?

A partir desse novo olhar, no qual a forma e o espaço serão os grandes pontos de partida, destaca-se a figura do arquiteto Walter Gropius, um dos grandes idealizadores dos rumos que a escola adotaria na década de 20. Vinculando o fundamento da arquitetura à problemática espacial, Gropius elege-a como solução de grande potencial para a resolução dos problemas da nova “Era da Máquina”. A Bauhaus viria, pois, nesse sentido de reaproximação do artista em relação a sua própria contemporaneidade.

Nossa ambição consistia em arrancar o artista criador de seu distanciamento do mundo e restabelecer sua relação com o mundo real do trabalho, assim como relaxar e humanizar, ao mesmo tempo, a atitude rígida, quase exclusivamente material, do homem de negócios. Nossa concepção sobre a unidade fundamental de toda criação no tocante ao mundo em si opunha-se diametralmente à ideia de *l'art pour l'art* e à filosofia ainda mais perigosa da qual se originava, isto é, a do negócio como uma finalidade em si (GROPIUS, 2011, p. 32).

Será nesse sentido que Gropius afirmará que, apesar de ter contemplado várias esferas da vida, com seus projetos de uma nova organização espacial, essa “nova arquitetura” até então havia pouco frequentado o mundo do teatro. Daí partia,

pois, a ideia de Gropius: a concepção de um edifício teatral que estivesse menos subordinado ao “interesse decorativo” do que propriamente a um projeto de “funcionalidade espacial”. E deixará isso bem claro ao comentar sobre a “moderna construção de teatro”, no projeto do teatro de Piscator em Berlim.

Segundo Gropius, apesar de algumas poucas tentativas de reforma do espaço teatral, procurando aproximar o espectador à cena, pouco se conseguiu na direção de um afastamento em relação ao palco em profundidade. Gropius faria uma breve retrospectiva apresentando as três formas fundamentais nas quais se desenrolariam os “fatos cênicos”.

A primeira refere-se ao formato da arena redonda, concêntrica, sobre a qual o movimento dos artistas se desenvolve a fim de que seja visível a partir de todos os lados que circundam a cena. Já o segundo formato se refere à semiarena, relativa ao anfiteatro dos gregos e romanos, com um “plano de ação em forma de semicírculo” amparado por um proscênio, sobre o qual se desenrola a cena. Por fim, Gropius chega ao palco em profundidade, o “teatro de câmara ótica”, do qual o teatro de sua época seria uma herança direta. Nesse teatro, a divisão entre palco e plateia seria ainda mais demarcada pela existência do pano e pelo fosso da orquestra, separado dos espectadores, “‘como mundo da ficção’ oposto ao mundo real”, fazendo da cena “uma projeção plana sobre o plano do pano aberto” (GROPIUS in PISCATOR, 1968, p. 148).

Gropius seria enfático no sentido de reformar essa estrutura espacial responsável por separar fisicamente o espaço de cena do público espectador. Interessante é perceber como o arquiteto relaciona a ideia de participação ativa do espectador a sua disposição espacial no edifício teatral. A eliminação desses obstáculos permitiria ao espectador acessar a cena, configurando mesmo uma “renovação do teatro”.

Quando Erwin Piscator me transmitiu o plano do seu novo teatro, impôs, com a ousada naturalidade do seu fortíssimo temperamento, um bom número de exigências aparentemente utópicas, cujo objetivo consistia em criar um instrumento teatral variável, grande, evoluído sob o ponto de vista técnico, capaz de satisfazer às diferentes necessidades de diretores diversos, e de oferecer, no grau mais elevado, a possibilidade de permitir

que o espectador participasse ativamente dos fatos cênicos, tornando-se, assim, estes mais eficazes. Esse problema teatral por longo tempo ocupara a minha atenção e a de meus amigos na casa de construção⁷¹ (GROPIUS in PISCATOR, 1968, p. 149).

O projeto de “teatro total” de Gropius envolvia a disposição de um palco central auxiliado por dois palcos laterais cuja disposição abraçava as primeiras fileiras, de modo a mesclar o espaço de cena às cadeiras dos espectadores. Uma maquinaria complexa também se fazia presente dando conta da troca rápida de cenários. A incursão sobre a plateia também se dava por meio de corredores, que permitiam aos atores se apresentarem entre os espectadores.

Figuras 22 e 23: Projeto do *Totalbühne*, concebido em 1927 por Walter Gropius sob encomenda de Piscator. Fonte: Bauhaus-Archiv Berlin.

Grande parte de todo esse complexo era móvel, podendo girar em torno de seu eixo e mudar a disposição das cadeiras e dos espaços de cena. Gropius pensa toda essa armadura arquitetônica auxiliada pela iluminação, que, segundo ele,

⁷¹ Aqui “*bauhaus*” aparece, por razões de tradução, como “casa de construção” (de *bau*, do verbo *bauen* = construir, e *haus* = casa), uma opção de Aldo Della Nina, tradutor da versão de “O teatro político” para o português (edição de 1968 da Civilização Brasileira). Talvez fosse mais interessante ter mantido o original *bauhaus*, evitando certas confusões de compreensão em relação à passagem em questão.

constitui-se num recurso bastante interessante para a criação de novos espaços de representação. Seu projeto busca colorir o espaço da plateia com projeções de filmes, eliminando dali a neutralidade que sempre o caracterizou. Como sentenciava Gropius ao apresentar a obra “O Teatro da Bauhaus”⁷²:

In my Total Theater... I have tried to create an instrument so flexible that a director can employ any one of the three stage forms by the use of simple, ingenious mechanisms. The expenditure for such an interchangeable stage mechanism would be fully compensated for by the diversity of purposes to which such a building would lend itself: for presentation of drama, opera, film, and dance; for choral, or instrumental music; for sports events or assemblies. Conventional plays could be just as easily accommodated as the most fantastic experimental creations of a stage director of the future⁷³ (GROPIUS in MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 12).

O “teatro total” de Gropius constitui uma completa reelaboração do espaço convencional de cena a partir do uso de luz e projeções de filmes, combinando-se a uma corralidade de outros professores da Bauhaus: daí emergiriam László Moholy-Nagy, Farkas Molnár e Oskar Schlemmer.

A incursão do artista e professor húngaro Moholy-Nagy no mundo das artes ocorreu por meio da pintura abstrata, tendência que posteriormente se converteria num esforço de fusão das mais variadas áreas do design e das artes visuais: o professor da Bauhaus empreenderia uma série de experimentos aproximando arte e indústria e, para isso, reunindo fotografia, criação publicitária, cinema e teatro.

Segundo o próprio Moholy-Nagy, o teatro diferenciar-se-ia do relato, da simples *storytelling*, da moralização didática ou da linguagem propagandística a

⁷² A obra *The Theater of the Bauhaus*, editada por Gropius e Arthur Wensinger, apresenta uma abordagem bastante completa sobre o trabalho dos principais artistas e professores desenvolvido durante os tempos áureos da escola. Nesse livro, é possível ter acesso a artigos escritos por alguns de seus ícones como Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy, Farkas Molnár, além do próprio texto introdutório de Gropius, um quase manifesto do *totalbühne* (“teatro total”) da Bauhaus.

⁷³ “No meu Teatro Total... tentei criar um instrumento tão flexível que um diretor pudesse empregar qualquer uma das três formas de palco por meio do uso de mecanismos simples e engenhosos. O ônus de tal mecanismo de palco intercambiável seria totalmente compensado pela diversidade de propósitos para os quais tal edifício se prestaria: para a apresentação de teatro, ópera, filmes, dança; para coral, ou música instrumental; para eventos esportivos ou assembleias. Peças convencionais poderiam facilmente ser acomodadas com as mais fantásticas criações experimentais de um diretor de palco do futuro.” (Tradução nossa).

partir de uma particular síntese de seus elementos de apresentação: “som, cor (luz), movimento, espaço, forma (objetos e pessoas)” (MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 49). Por meio das inter-relações acentuadas – mas nem sempre controladas –, o teatro buscava transmitir uma experiência de articulação desses elementos⁷⁴.

As experiências de Moholy-Nagy procurariam fugir à obrigação de uma narrativa verbal ou de um tom narrativo que o teatro alemão empreenderia com vigor, como vimos, principalmente a partir dos trabalhos de Erwin Piscator. O artista húngaro privilegiaria uma cena em que seus signos pareciam transbordar a seus próprios significados. Citando os futuristas e dadaístas, Moholy-Nagy alude à palavra como dimensão fonética, suplantando qualquer tentativa de hegemonia de seus significados literários, ou mesmo de suas concepções lógicas e intelectuais.

Como já citamos nos capítulos anteriores, em referência direta à condição que a obra de arte começa a assumir a partir da Modernidade (HARVEY, 2010), é possível observar a transfiguração de uma obra autoritária, unidimensional, calcada num significado unívoco, para um cenário em que suas raízes parecem menos importantes do que sua própria superfície: os signos ameaçam, pois, assumir a importância dos significados. A palavra é fragmentada ao nível de suas vogais e consoantes, reduzida e ampliada simultaneamente aos seus próprios efeitos de sonoridade. Nessas circunstâncias, perderia espaço a literatura convencional, de significado lógico e predeterminado.

O ímpeto à sugestão e ao imprevisto, uma vez que agora os significados já não mais são previsíveis, esboçaria uma das formas teatrais que Moholy-Nagy atribui aos futuristas e dadaístas, o “Teatro de Surpresas”, inspirada na eliminação da “dimensão lógico-intelectual” dos aspectos literários de um espetáculo. No esforço de busca de novas formas teatrais, o artista ainda apontaria para a noção do

⁷⁴ Moholy-Nagy afirma que, enquanto tais elementos apareciam no teatro épico como ilustração, sob a égide da narração ou mesmo da propaganda – e, portanto, subordinadas a um texto –, as formas dramáticas contemporâneas tendem a se libertar de um tema central imbuído por uma dimensão lógica e moralizante, configurando trabalhos que se concentram sobre a própria ação. Parece ser evidente aqui a contraposição que Moholy-Nagy assinala entre texto e “ação”, a qual será identificada a uma interlocução entre os vários elementos de cena por ele descritos (som, cor, luz, movimento, espaço, forma).

que chama de “excêntrico mecanizado”, uma tradução de *Die mechanische Exzentrik*, que concentra a ação cênica em sua mais pura forma, denotando, pois, esse privilégio do significante como acabamos de pontuar.

Man, who no longer should be permitted to represent himself as a phenomenon of spirit and mind through his intellectual and spiritual capacities, no longer has any place in this concentration of action. For, no matter how cultured he may be, his organism permits him at best only a certain range of action, dependent entirely on his natural body mechanism⁷⁵ (MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 52-54).

A orquestração dos movimentos do corpo e a organização de sua forma em articulação aos demais elementos da cena (som, luz, cor), configuraria efeitos marcantes sobre o público espectador, o qual reconheceria, nos movimentos dos artistas em apresentação, as potencialidades de seu próprio corpo.

Os reflexos da revolução tecnológica nas primeiras décadas do século XX, bem como a explosão do uso da máquina nas mais variadas dimensões da vida social, parecem ecoar de maneira profunda sobre o trabalho da Bauhaus e, não diferentemente, do próprio Moholy-Nagy. Sem pretender assumir qualquer postura determinista, parece haver, pois, uma conexão muito estreita entre as estéticas florescidas na escola e os *modus operandi* industriais, suas formas de organização e impactos sobre o indivíduo da época.

⁷⁵ “O homem, a quem não mais deve ser permitido representar a si mesmo como um fenômeno do espírito e da mente por meio de suas capacidades intelectuais e espirituais, não tem mais qualquer lugar nessa concentração de ação. Pois, não importa o quão culto ele possa ser, seu organismo permite a ele, na melhor das hipóteses, apenas uma certa gama de ação, dependente inteiramente de seu mecanismo natural do corpo.” (Tradução nossa).

Figuras 24 e 25: Técnica da *photoplastik*, por meio da qual Moholy-Nagy procurava dar fluidez, plasticidade, à fotografia a partir de efeitos de colagem e recombinação de formas auxiliados por elementos da pintura. À esquerda, *Sport Macht Appetit* (1927), e à direita, *Structure of the World* (1927). Fonte: moholy-nagy.org

Isso se denotaria na obra de Moholy-Nagy como a busca por uma forma objetiva na apresentação da obra de arte. A forma humana, limitada no esforço de se reduzir a simples forma, não daria conta por completo dessa tarefa, comprometendo a organização precisa de movimento e forma e a própria síntese dos elementos da cena: nesse sentido, Moholy-Nagy sinaliza, então, para a necessidade de um “excêntrico mecanizado”, em superação às restrições de um “excêntrico humano”.

Tal ideia será um dos grandes alicerces de sua obra, que, nem por isso, deixará de ser vasta e constituída pelas mais diversas formas artísticas. Como artista multimídia, Moholy-Nagy alcançaria notoriedade não por algum trabalho ou técnica específica, mas por uma obra plural, tanto em sua forma, como nos significados que poderia suscitar. A condição de frequentador de várias linguagens artísticas faz de Moholy-Nagy mais um dos grandes ícones dos movimentos de vanguarda⁷⁶ e de participante da onda renovadora da Bauhaus.

⁷⁶ Lászlo Moholy-Nagy foi fortemente influenciado pelo construtivismo russo e pelo movimento da *Neue Sachlichkeit* (ver nota 57), a “nova objetividade” alemã, que, como já abordamos ao analisar a

Essa fusão de várias formas artísticas ressoa a própria influência do conceito da *gesamtkunstwerk* wagneriana, que no século XX encontraria ainda mais amplitude graças aos avanços das tecnologias empregadas nas artes. O espírito de inovação de Moholy-Nagy lançava-o ao mundo da experimentação, visitado a partir do uso de diferentes materiais e técnicas em obras cinéticas, nas quais protagonizavam – em vez de atores – cores, formas e movimentos. Em seus experimentos teatrais, muitos deles realizados em parceria com Erwin Piscator, o artista húngaro abusava das formas retangulares e assimétricas, materializadas em madeira, metal e vidro – elementos de uma “estética industrial” –, e que procuravam atender aos anseios de um “teatro da totalidade” no qual a ideia de reformulação do espaço de cena imperava como égide fundamental.

Serão dessa época experimentos cinético-luminosos como seu Modulador Espaço-Luz, que pretendia analisar os conceitos de refração, reflexão e transparência dos materiais a partir das ondas luminosas⁷⁷. Além da escultura em si, Moholy-Nagy realizou uma série de filmes a partir dos quais procurava reunir os efeitos produzidos pelas experiências a novos meios de transmiti-las a seus alunos.

Figura 26: Réplica do “Modulador Espaço-Luz” construída pelo MIT. O aparelho participaria de experiências de Moholy-Nagy entre 1922 e 1930. Foto de VG Bild-Kunst. Fonte: stylepark.com

obra de Piscator, representou uma forma de resistência ao expressionismo e seu subjetivismo, tão presente na arte europeia da transição do século XIX para o século XX.

⁷⁷ Com seu “Modulador Espaço-Luz”, Moholy-Nagy obtinha um jogo de luzes a partir de solarizações, inversões e fotogramas que geravam sensações de novos espaços, embora esses não pudessem ser fisicamente ocupados.

O “teatro da totalidade” de Moholy-Nagy pretendia, assim, com sua variada complexidade na qual se inter-relacionavam espaço, luz, forma, movimento, som e a própria figura humana, configurar-se como um verdadeiro organismo. Da mesma maneira que o homem, dentro dessa pluritonal orquestração, somente seria ativo a partir da descoberta de suas funcionalidades capazes de se integrarem organicamente a esse todo. Daí o estudo rigoroso da Bauhaus sobre as potencialidades da forma humana e de sua relação com a mecânica dos movimentos, experiências atestadas pelo volumoso acervo fotográfico do Arquivo da Bauhaus em Berlim⁷⁸.

Os esforços da Bauhaus devem ser reconhecidos, muito mais do que em reconstruir as formas artísticas e suas técnicas e didáticas, mas no âmbito de um modo singular de perceber e conceber a relação entre arte e tecnologia. Talvez seja por essa dimensão que a percorremos, mesmo que modestamente, neste nosso estudo. A Bauhaus representou, após o deslumbramento com a máquina e com as possibilidades de reprodutibilidade técnica da arte⁷⁹ que os primeiros anos do século XX exibiam com efervescência, um dos primeiros esforços de conciliação entre essas duas dimensões, tão contrastantes até então.

Seria, pois, um esforço necessário, como Gropius bem afirma, não para mecanizar o mundo da vida ou torná-lo submisso ao universo da indústria, mas para

⁷⁸ Fotos e trechos de filmes dos principais artistas da Bauhaus fazem parte do acervo do *Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung*, um dos maiores conjuntos de obras da escola, abrigado hoje em Berlim. Aos que desejarem consultá-lo, pode acessar <<http://www.bauhaus.de>>. Vale citar que parte do acervo esteve presente em São Paulo, em 2013, na mostra realizada pela parceria entre o SESC São Paulo e o Goethe Institut com curadoria de Anja Guttenberger, do próprio *Bauhaus-Archiv* de Berlim, e Christian Hiller, Philip Oswalt e Thomas Tode, do *Stiftung Bauhaus*, de Dessau (segunda cidade alemã e abrigar a escola). Vale conferir o catálogo da exposição: GUTTENBERGER, Anja. **Bauhaus. Foto. Filme**. São Paulo: SESC SP: Goethe Institut, 2013.

⁷⁹ Walter Benjamin, em seu célebre ensaio de 1936 “A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica”, oferece-nos umas das mais originais análises sobre as condições da obra de arte e das transformações de sua função social a partir dos desenvolvimentos técnicos das primeiras décadas do século XX, representados principalmente pela fotografia e pelo cinema. Assinalaria Benjamin: “A chapa fotográfica, por exemplo, permite um grande número de cópias; a questão da autenticidade da cópia não tem nenhum sentido. Mas, no momento em que o critério da autenticidade deixa de aplicar-se à produção artística, toda a função social da arte se transforma. Em vez de fundar-se no ritual, ela passa a fundar-se em outra práxis: na política” (BENJAMIN, 2012, p. 186). O trecho em questão constitui a nova edição da Ed. Brasiliense, publicada em 2012, com a tradução da primeira versão alemã deste ensaio.

realizar justamente o contrário: impedir que isso ocorresse, não a partir do desprezo à sua reunião, mas sim por meio de uma “nova unidade”. Não seria por acaso que o nome da primeira exibição pública da Bauhaus, em 1923, teria como título *Art and Technology - A New Unity*.

A reunião que a Bauhaus propõem entre arte e tecnologia parece se configurar como uma verdadeira hibridação entre áreas *a priori* distintas. E essa interdisciplinaridade se refletirá sobre a própria formação didática da Bauhaus, que mesclaria formas artísticas das mais diversas. Ali não fazia sentido o estabelecimento de fronteiras claras entre pintura, escultura, cinema, teatro e arquitetura. Tudo isso fazia parte sim de um esforço direcionado ao estudo do espaço e de suas potencialidades de reconfiguração.

Cumprе ressaltar que os objetivos da Bauhaus eram o de se buscar uma fusão das artes e dos artesanatos em geral, diminuindo ao mesmo tempo o intervalo entre as artes e a evolução industrial. O objetivo principal dessas buscas era contribuir para uma melhora na qualidade de vida do homem (GLUSBERG, 2011, p. 21).

É fundamentalmente por isso que o teatro na Bauhaus aparece intimamente ligado a outras formas artísticas, como a dança, a escultura e o próprio cinema. E um dos grandes ícones desse hibridismo de formas seria Oskar Schlemmer, renomado escultor que se tornará um dos principais nomes do teatro da Bauhaus.

O teatro de Schlemmer será construído a partir de um estudo aprofundado do espaço e das potencialidades do corpo humano no espaço cênico. Suas obras envolveriam sofisticadas e geometrizadas partituras corporais. Tudo isso estava articulado à análise dos aspectos óticos e sonoros reponsáveis por integrar suas encenações. Uma das mais famosas delas, seu *Ballet Triádico* ou *Dança metafísica*, proporcionaria o encontro entre som, cor, luz e movimento num percurso rigorosamente desenhado por três bailarinos⁸⁰.

⁸⁰ O *Ballet Triádico* (*Triadisches Ballett*) representa uma das obras mais notórias do teatro da Bauhaus. Concebida e dirigida por Oskar Schlemmer, que coordenava a área de teatro da escola, o *Ballet* estreou em 1922 em Stuttgart, mas realizaria uma série de outras apresentações pelo mundo durante os anos seguintes. Composto de três bailarinos (sendo um deles o próprio Schlemmer), contava com trilha composta por Paul Hindemith e procurava trazer a precisão e organização absoluta dos movimentos a partir de uma rígida e controlada partitura corporal muito inspirada no

Figura 27: Cena de *Das Triadische Ballet*, de Oskar Schlemmer (1924). Fonte: Bauhaus-Archiv Berlin.

Mais do que uma obra-referência do teatro da Bauhaus, o *Ballet* de Schlemmer não deixa de nos incitar ao universo da simetria, das cores fortes e opacas, das formas matematicamente calculadas. Movimentos humanos pretendem incorporar a precisão e a eficiência das formas mecânicas industriais.

Mas, apesar da simetria e desse rigor numa espécie de imitação de uma coralidade de equipamentos industriais em funcionamento, seus bailarinos parecem não construir uma obra objetiva, fria, reduzida à mecânica fabril. Pelo contrário, em seus movimentos abstratos, mas rigorosamente estudados, pretendem trazer à cena a dimensão do sonho, da sugestão e reiterar que na nova dinâmica da “Era da Técnica” também estaria reservado um espaço à beleza plástica e ao sonho.

Two fundamentally different creative paths are possible. Either that of psychic expression, heightened emotion, and pantomime; or that of mathematics in motion, the mechanics of joints and swivels, and the exactitudes of rhythmic and gymnastics. Each of these paths, if pursued to its end, can lead to a work of art form. The actor is now susceptible to being altered, transformed, or “entranced” by the addition of some applied object –

estudo do teatro de marionetes. Em 1970, o *Ballet* foi reconstruído por Margarete Hastings, sendo registrado em um filme que pode ser assistido no Youtube: <<http://www.youtube.com/watch?v=87jErmpIUpA>>. Acesso em: 15 jun. 2013.

mask, costume, prop – that his habitual behavior and his physical and psychic structure are either upset or else put into a new and altogether different balance⁸¹ (SCHLEMMER in MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 95)

A linguagem da Bauhaus apresenta elementos ímpares na medida em que parece reunir visões *a priori* bastante contrastantes entre si. Isso porque, diferente de uma arte que poderia, no afã de aproximação à tecnologia, traduzir-se pela frieza e pela exatidão desencantada da máquina – com riscos de escorregar ao território da imitação “objetiva” –, a arte da Bauhaus faz justamente o contrário: assume o mundo da máquina sem reduzi-lo a documento ou referência material; imprime sobre ele um olhar estético, vê sobre ele a possibilidade de sua própria transgressão a partir da incursão pelo mundo do cotidiano. Imbuídas desse afã, as experimentações da Bauhaus contemplariam da cadeira em que se senta no teatro aos movimentos efusivos, mas absolutamente calculados, dos atores em seu espaço de cena. Esse é o espírito totalizador da Bauhaus.

Figuras 28 e 29: Experimentos de Oskar Schlemmer. À esquerda, *Stelzenläufer* (1927) e, à direita, *Metal Party* (1929). Fonte: Bauhaus-Archiv Berlin.

⁸¹ “Dois caminhos criativos fundamentalmente diferentes são possíveis. Ou aquele da expressão psíquica, da emoção intensificada e da pantomima; ou aquele das matemáticas em movimento, a mecânica das articulações e giros e as exatitudes da rítmica e da ginástica. Cada um desses caminhos, se perseguido até o final, pode levar a uma forma de obra de arte. O ator é agora suscetível de ser alterado, transformado ou 'extasiado' com a adição de alguns objetos aplicados – máscara, figurino, 'suporte' – que seu comportamento habitual e sua estrutura física e psíquica são perturbadas ou então colocadas em um novo e completamente diferente equilíbrio”. (Tradução nossa).

Nessa nossa aventura de reflexão sobre as formas de participação da tecnologia no teatro, a Bauhaus nos oferece uma perspectiva muito inovadora para conceber essa relação. Se, como sinalizamos anteriormente, a tecnologia, desde as primeiras encenações trágicas da Grécia Antiga até as experiências naturalistas do século XIX, tende a se organizar dentro de uma lógica mimética e, portanto, concebendo a tecnologia como algo a serviço da eficiência dessa *mimesis*, a Bauhaus e suas experiências cênicas parecem contribuir para assinalar uma nova época, uma época em que a tecnologia deixa a figuração de acessório e assume papel de destaque na encenação. Isso seria sugerido não só porque é agora escancarada no palco e não mais disfarçada, mas porque chega mesmo a assumir a própria temática das encenações, participando ainda com papel decisivo sobre o modo de concepção e produção desses espetáculos.

Tudo isso associado a um conjunto muito mais complexo de transformações sobre o exercício cênico para quem o faz e para quem o assiste, duas dimensões com fronteiras em ligeira dissolução. A incursão pelo mundo da vida se dá no teatro da Bauhaus não a partir do exercício mimético, mas sim do recurso ao abstrato, sem, no entanto, perder a inspiração que o cotidiano e sua nova era da máquina poderiam incitar.

Nessa irrupção do abstrato, o texto convencional perde seu espaço em favor de outras instâncias do espetáculo, para a Bauhaus ainda mais interessantes e reveladoras: a cor e a luz, as sonoridades e o cinético, como tecnologias da cena, aparecem como protagonistas a ponto de se aproximarem da ausência da necessidade de personagens complexamente construídas. Suas figuras serão um tributo às potencialidades humanas de exploração de um espaço a partir de caminhos que só um olhar novo sobre o mundo, filho dessa nova civilização, seria capaz de empreender.

Fato é que toda essa transfiguração nas relações entre artista e obra, obra e público, e público e arquitetura cênica exigiria a completa reformulação do espaço da encenação. Nessa tarefa, a Bauhaus não se limitaria a analisá-lo simplesmente do ponto de vista físico. A escola, em suas experimentações, já encamparia uma das grandes tendências anunciadoras de uma nova ecologia da ação cênica: uma ação que não se concentra somente sobre o ator e é por ele predeterminada; trata-

se de uma ação transorgânica, que ultrapassa a materialidade do que se vê, ela explode para outras dimensões sendo composta e decomposta pelas sonoridades, imagens, luzes e dispositivos cinéticos, sem necessitar de um ator que faça, com seu próprio corpo, a sua necessária articulação.

Mas, apesar de empreender esforços na direção de uma perfeição mecânica da cena, a Bauhaus, e, em especial as experimentações de Oskar Schlemmer, no limite, ainda atribuem ao homem o papel central de toda a criação, e, portanto, de toda a ação cênica: embora as outras instâncias (som, luz, cor, movimento) sejam partes fundantes do espetáculo, é o homem o responsável por dar-lhes a vida, por inseri-las na cena. Dele ainda emerge tudo o que constituirá o jogo ali desenrolado.

Since we do not yet have a perfected mechanical stage (the technical equipping of our own experimental stage lags for the time being far behind that of the government-subsidized stages), man remains perforce our essential element. And of course he will remain so as long as the stage exists. In contradistinction to the rationalistically determined world of space, form and color, man is the vessel of the subconscious, the unmediated experience, and the transcendental. He is the organism of flesh and blood, conditioned by measure and by time. And he is the herald, indeed he is the creator, of possibly the most important element of theater: SOUND, WORD, LANGUAGE⁸² (SCHLEMMER in MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 91)

Mas, embora a Bauhaus situe o homem no centro da criação artística, isso não significa que a obra de arte e sua apresentação não possam prescindir da forma humana; pelo contrário, muitas de suas criações não envolviam atores, sendo algumas constituídas por figuras mecânicas responsáveis por trazer a dimensão

⁸² “Uma vez que ainda não temos um palco mecânico aperfeiçoado (o equipamento técnico de nosso próprio palco experimental fica por enquanto muito aquém daquele referente aos palcos subsidiados pelo governo), o homem permanece forçosamente como nosso elemento essencial. E é claro que ele permanecerá assim enquanto existir o palco. Em contraposição ao racionalisticamente determinado mundo do espaço, da forma e da cor, o homem é o navio do subconsciente, a experiência não mediada e o transcendental. Ele é o organismo de carne e sangue, condicionado pela medida e pelo tempo. E ele é o arauto, ou melhor, ele é o criador, possivelmente o mais importante elemento do teatro: SOM, PALAVRA, LINGUAGEM.” (Tradução nossa).

dinâmica à cena⁸³. Em certa medida, tais obras não deixam de remeter à ideia da *über-marionette* de Craig⁸⁴, artista que, junto ao seu contemporâneo Appia, influenciaria imensamente os caminhos que o teatro da Bauhaus assumiria para si.

Essa influência dar-se-ia também sobre o próprio Gropius, que junto aos outros bauhausianos, atribuiu um cuidado especial à reflexão sobre o espaço teatral. Além do projeto de um “teatro total”, que Gropius empreenderia com Piscator e sobre o qual já tratamos aqui com detalhes, essa preocupação da Bauhaus ainda suscitará outras tentativas importantes de fazer do edifício cênico algo que demarcasse um fim definitivo à estrutura convencional do teatro, sintetizada até então no modelo da caixa cênica.

Dentre os projetos da Bauhaus de reformulação do espaço teatral, não podemos deixar ainda de citar o *U-Theater* de Farkas Molnár. Molnár divide a cena em uma série de planos posicionados em diversos pontos do espaço, em interação com a região da plateia. Apesar de ainda conservar vários aspectos característicos do teatro italiano (como o auditório composto por cadeiras em níveis diferentes), Molnár propõe uma nova experiência ao espectador de teatro. Uma de suas incessantes buscas é trazer à cena uma perspectiva tridimensional, que proporcione uma nova relação entre obra e público⁸⁵.

⁸³ Como no espetáculo de marionetes *As aventuras do Pequeno Hunchback* (*Die Abenteuer des kleinen Buckligen*), com bonecos desenhados por Kurt Schimdt e manipulados por T. Hergt, e dirigido por Oskar Schlemmer no Teatro da Bauhaus em Weimar em 1923.

⁸⁴ *Über-marionette* foi o termo mais adequado que Edward Gordon Craig adotou para expressar a sua ideia de abolição do ator em cena. Craig acreditava que a figura corporal do ator, aliada à inexorabilidade de sua natureza emotiva e acidental, prejudicaria a sua tarefa de levar ao palco uma cena de sonho, de abstração, descolada das sensações e das circunstâncias mundanas às quais esses atores estariam necessariamente presos. Daí, Craig defende a substituição desses atores por *über-marionettes* (sem uma tradução precisa para o português, mas muitas vezes reescrita como “supermarionetes”). Sobre elas, afirmaria Craig: “A *über-marionette* é o ator mais fogo, menos egoísmo: o fogo dos deuses e demônios, sem a fumaça e o vapor de mortalidade (...) O ator deve desaparecer, e, em seu lugar, deve assumir a figura inanimada *über-marionette*, a qual chamaremos assim até encontrarmos um nome mais adequado” (CRAIG, 1957, p. IX-X e 81) (Tradução nossa).

⁸⁵ Outra tentativa de reformular a caixa cênica tradicional pode ainda ser representada pelo *Teatro Esférico*, projeto que o aluno da Bauhaus, Andreas Weisinger, desenvolveria em 1926 sob a orientação de Walter Gropius. Com o objetivo de vencer a frontalidade da cena convencional, Weisinger pretende projetar um teatro do futuro, em que o espaço de cena e o espaço da plateia constituíssem um complexo jogo mecânico. “Movimento: o ponto de partida para todos os meios primários: espaço, corpo, linha, ponto, cor, luz; som, ruído; em uma nova síntese mecânica (como

Seu espaço é pensado para que cena e música interajam em um fio harmonioso: modernos efeitos sonoros de rádio e instrumentos musicais combinar-se-iam aos feixes de luz e às inovadoras estruturas cenográficas, que recortariam a cena em diferentes planos não somente frontais, mas em variados pontos do edifício teatral. Projeções de imagens, recursos hidráulicos e emissão de odores ajudariam ainda a completar esse projeto de imersão na própria cena. “Suspended bridges, drawbridges between the stages and balconies. Other mechanical aids for the heightening of various effects, hydraulic apparatus (for fountains, etc.), machines for dispersing odors of various kinds”⁸⁶ (MOLNÁR in MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 91).

É preciso reconhecer, no entanto, que essa complexa maquinaria a qual pretendia trazer um efeito imersivo à cena não é uma inovação própria do teatro da Bauhaus: em certa medida, ela nos faz lembrar do teatro barroco e toda a sua parafernália em favor do jogo ilusionista (como bem vimos anteriormente). No entanto, apesar dos possíveis paralelos, no século XX, toda essa estrutura fará parte de um contexto absolutamente diferente, no qual a palavra de ordem não será mais a *mimesis* da vida real; pelo contrário, aqui a cena frequentará outras dimensões, muito além da materialidade de seus próprios signos: a cena bauhausiana pretende abrir, pois, as portas do mundo irrestrito e abstrato do simbólico, afirmando a própria teatralidade da cena, sem negá-la como exercício da ilusão.

Diferentemente do teatro barroco, a fusão entre cena e plateia pode e deve ocorrer agora – há, pois o reconhecimento dessa diferença e a intenção de dissolver os seus limites, enquanto a máquina barroca e seu legado mais direto (o naturalismo e o realismo psicológico) restringiriam a cena às fronteiras dadas pelo veludo das cortinas. Nesse aspecto, a Bauhaus pode ser somada à corralidade de reinvenções da noção de espaço cênico nos anos 20 não mais pensado somente em relação à

oposta à síntese estática da arquitetura) (...) Proposta: educar o homem por meio do jogo criativo de novos ritmos de movimento para novos modelos de observação; para, assim, dar respostas elementares a necessidades elementares” (WEININGER in MOHOLY-NAGY, MOLNÁR, SCHLEMMER, 1987, p. 89) (Tradução nossa).

⁸⁶ “Pontes suspensas, pontes levadiças entre palcos e balcões. Outros acessórios mecânicos para a intensificação de vários efeitos, aparatos hidráulicos (para fontes, etc.), máquinas para dispersar odores de vários tipos”. (Tradução nossa).

cena em si – onde a obra é apresentada –, mas como uma totalidade que compreende inclusive o próprio espectador. Seus planos de um novo edifício teatral – apesar de terem ficado restritos ao próprio nível de projeto –, inspirariam grande parte das ambiências imersivas que hoje podemos conhecer tanto no teatro, com o uso de tecnologias digitais audiovisuais e da transmissão em rede em tempo real, quanto no cinema, por meio das experiências com o 3D e o IMAX⁸⁷.

A Bauhaus se insere nesse esforço de, a partir da tecnologia, repensar a ação cênica. E seu estudo terá como ponto central justamente o espaço como princípio de todas as relações que ali se desenrolam. Ela emerge, portanto, numa e de uma miríade de formas que, embora guardem inúmeras singularidades entre si (Craig, Appia, Meyerhold, Piscator, Marinetti), unem-se no esforço de resistência ao teatro da caixa cênica, na busca de uma relação de comunicação direta com o público. Daí o desenvolvimento de uma série de artifícios tecnológicos como formas de desenvolver novas relações entre duas instâncias até então separadas, incitando, por consequência, a própria ação do espectador. Como complementa Carlo Argan (1993) sobre as experiências teatrais das vanguardas históricas:

A introdução de técnicas mecânicas da imagem contribui para intensificar o carácter experimental das atividades artísticas de vanguarda, cujo objetivo era o de introduzir uma corrente de vontade criativa nas técnicas doravante possuídas e praticadas pela sociedade (ARGAN, 1993, p. 72).

Os estudos da Bauhaus no campo do espaço teatral parecem anunciar os esboços de uma nova ideia de espacialidade cênica. E aí temos um ponto importante: o ponto que permite pensar o espaço para além de sua dimensão física – o que, em certa medida, já tivera seus princípios com as experimentações que abordamos anteriormente. Talvez a diferença da Bauhaus e o ponto que mais mereça destaque seja justamente o foco que ela concentra sobre isso: o estudo de um espaço outro e das formas de percebê-lo – ou mesmo concebê-lo – é a pedra de

⁸⁷ O sistema IMAX consiste em um aprimoramento do cinema 3D. Telas curvas de cerca de 1.000 metros quadrados formam uma estrutura de projeção que acaba por englobar os espectadores dentro do próprio espaço de projeção. Nos filmes IMAX 3D, são utilizados óculos de lentes especiais, com sucessões de luz infravermelha de alta frequência. “Cada olho vê as imagens dos dois projetores separadamente, e o cérebro as combinava em uma só, experimentando um efeito impressionante de profundidade espacial” (GRAU, 2007, p. 191).

toque de toda a orientação da escola. E, a partir daí, as potencialidades de interação desse espaço com a forma humana.

O espaço para Gropius não é nada em si: é uma extensão ilimitada, sem definição. Começa a existir, a delimitar-se, a tomar forma quando vem considerado como dimensão virtual da acção ordinária, projectada, formativa de um grupo social. E por grupo social não se entende a sociedade estratificada, mas grupo de pessoas que vivem em conjunto uma experiência formativa, seja a que trate dos membros de uma família, dos alunos de uma escola, dos operários de uma fábrica, dos espectadores de um teatro ou dos habitantes de um bairro (FURQUIM, 1999, p. 60).

Assim, ao refletirmos sobre o teatro da Bauhaus – e por isso, fizemos esse percurso sobre algumas de suas criações –, parece ganhar corpo aí o embrião de uma nova ecologia da ação cênica que não se reduz à dimensão física, mas se amplia ao âmbito do sonoro, do cinético, do visual (e que não deixa, reiteramos, de ser tributária de outras experimentações de sua época). Décadas mais tarde, as tecnologias digitais seriam, por sua vez, grandes catalisadores de uma ação cênica ecossistêmica que só a época contemporânea viria a conhecer.

Não será por acaso que a Bauhaus anunciaria os contornos de novas formas artísticas, interdisciplinares e híbridas como ela própria – a performance, o *happening*, a instalação –, as quais, em interação com tecnologias cada vez mais avançadas, dariam concretude aos projetos da Bauhaus de fazer do humano e da máquina uma própria “unidade”.

CAPÍTULO III

A performatividade da tecnologia: da eletrônica à cena digital

*“Art shifted away from the specialized object in the gallery
to the real urban environment; to the real body and mind;
to communications technology; and to remote natural
regions of the ocean, sky, and desert.
Thus the relationship of the act of toothbrushing to recent art is
clear and cannot be bypassed. This is where the paradox lies;
an artist concerned with lifelike art is an artist
who does and does not make art”.*

Alan Kaprow, em Art which can't be Art.

3.1 Para além da bidimensionalidade: as ambiências imersivas

Todo o percurso que fizemos até agora sobre a relação entre a tecnologia e a ação cênica – percurso tal que até aqui pudemos concentrar sobre a forma artística teatral, com um código ainda muito bem definido – tomará rumos cada vez mais multifacetados e imprevisíveis a partir da segunda metade do século XX. E um dos pontos fundamentais dessa torrente criativa será a própria explosão das tecnologias eletrônicas, marcadas pelo advento do vídeo, no início da década de 50, bem como do aprimoramento dos mecanismos de gravação sonora.

Tal período será marcado por uma vertiginosa onda de experimentações que não só questionará os formatos até então convencionados da representação, mas dará início a uma nova época na própria história da arte. Formas indefinidas, fugidias, concebidas muitas vezes como um ataque direto à representação cênica tradicional, cujos embriões podemos muito bem identificar nos primeiros eventos performáticos da Bauhaus ou mesmo nas aventuras meyerholdianas de quebra do jogo mimético no teatro, desdobrar-se-ão exponencialmente em uma cartografia quantitativa e qualitativamente vasta. Tão vasta que aqui nos faz impossível a tarefa de identificá-las mais pontualmente, como o fizemos até agora, apresentando especificamente artistas e movimentos artísticos que nos serviram como pontos de tangência entre a arte a tecnologia ao longo dos séculos.

A partir de agora, portanto, continuaremos nesse percurso, porém adotando um caminho que aqui julgamos mais adequado. Nosso enfoque deixa de ser tão específico para dar vazão à análise mais ampla dessa infinidade de experimentações a que o mundo da arte (cujas fronteiras se tornam cada vez mais permeáveis ao mundo da vida) será exposto. Fato é que há um aspecto primeiro de cuja análise, mesmo que breve, não podemos aqui prescindir. Trata-se, pois, de um fator que identificamos como condição fundamental a essa explosão de experimentações: mais do que o próprio advento das tecnologias eletrônicas, o que também torna tudo isso possível é uma questão *sine qua non*: o acesso a essas tecnologias.

Se antes o desenvolvimento das tecnologias que acompanhavam/auxiliavam

a cena era produzido para os grandes teatros ou para grandes eventos – e, assim, em menor escala, maior custo e menor acesso –, a partir do século XX e, particularmente de sua segunda metade, a questão da produção em larga quantidade e a baixo custo transforma por completo esse panorama.

O acesso ao vídeo e ao gravador de voz, juntamente à rápida evolução pela qual passariam nesse período, são peças-chave nesse novo movimento. Além disso, as facilidades de portabilidade que tais equipamentos iriam adquirindo tornam possível, ainda mais, deixar a caixa preta do palco, aquele incrementado, mas estático espaço para o jogo da ilusão.

Não é difícil, no entanto, ao falar desse percurso entre arte e tecnologia, depararmo-nos com posturas que assumem abertamente julgamentos de valor sobre essa relação, tendendo muitas vezes a rechaçá-la sob o risco de uma depreciação estética ou mesmo do caráter artístico de uma obra.

Não nos desdobraremos sobre essa questão que envolva julgamento estético ou categorização artística segundo critérios pelos quais talvez as incursões misteriosas da arte (ou das “artes”) dos últimos tempos não mais nos permita verificar. E talvez esse seja um dos pontos nevrálgicos do qual parte nossa proposta: como perceber essas novas formas artísticas? São formas novas, muito instáveis para se enquadrarem numa história tradicional de arte e que, não raro, ainda se ancora numa tradição filosófica grega para explicar fenômenos a nós contemporâneos.

A performance, o *happening* e a instalação são apenas alguns desses novos formatos. Mas é muito importante também dizer que, da mesma forma que procuramos dar voz artística abrigando essas novas experimentações sob novos nomes, acabamos, paradoxalmente, rotulando-as sob novas categorias e, no limite, desconsiderando suas idiossincrasias.

Outra ponderação que esse momento de reflexão também nos convida a fazer é que a conjuntura em que as tecnologias começam a ganhar em acesso e a inundar o cotidiano contribui, pois, para potencializar sua própria participação na cena. Seu movimento da coxa para o espaço cênico parece ser também catalisado por essas novas possibilidades de acesso. E não é à toa que um dos elementos

mais marcantes das novas experiências artísticas será justamente uma relação mais próxima com a tecnologia. Esse tema será efervescente a ponto de sugerir até mesmo – sem uma resposta definitiva, evidentemente – o que seria um esgotamento das formas artísticas⁸⁸ ou ainda o fim da história da arte⁸⁹.

Ao analisarmos ainda essa relação entre tecnologia e cena, é também muito curioso perceber que grande parte dos aparatos desenvolvidos, no limite, quase sempre converge para o efeito da expansão de espaço físico da cena. E isso podemos claramente perceber desde a arquitetura do teatro grego, o qual, sobre a colina, mirando a paisagem livre, buscava incorporar a grandeza natural ao espaço de cena. A própria construção, com precisos cálculos geométricos de forma a possibilitar que lugares diferentes da plateia pudessem ter uma boa visão e compreensão auditiva dos espetáculos, favorece esse jogo de ampliação do *proskenion*⁹⁰.

Mas serão, no entanto, os *periaktoi*⁹¹ um dos grandes precursores do que poderíamos, em certa medida, apontar como o ensaio de criação de uma ambiência de realidade virtual. Esses dispositivos já tinham, pois, a incumbência de trazer à cena justamente aquilo que ali não se apresentava. A partir deles, busca-se subverter a condição daquilo que se vê imediatamente sobre o palco para algo imaginário, mas representado, em certa medida, pela materialidade do dispositivo. O espaço do palco, a paisagem estonteante, já não são mais suficientes, e nem o próprio texto, para criar as condições convenientes ao jogo ilusório e, mais, às intenções da catarse trágica, por exemplo.

É por isso também, parece-nos, que o advento da perspectiva trará tantas transformações importantes no que tange à cenografia e à própria instituição do

⁸⁸ Mais sobre a problemática do esgotamento das formas artísticas em *A virada cultural* (2006), em que Fredric Jameson organiza um panorama histórico sobre as novas manifestações e aspectos que caracterizariam índices de uma época pós-moderna.

⁸⁹ A respeito do fim da história da arte, ver Hans Belting (2012) e Arthur Danto (1996).

⁹⁰ Mais sobre a arquitetura do edifício teatral grego no item “1.1 Teatro e tecnologia na polis grega” deste trabalho.

⁹¹ No tocante aos *periaktoi* como dispositivo da maquinaria teatral em “1.2 Renascença, barroco e as máquinas de ilusões”.

teatro renascentista. O jogo de ilusão, ou ainda, a criação de uma realidade além daquela material do palco, será ainda mais afirmada quando a perspectiva ganha seus aprimoramentos com mais linhas de fuga. Mais tarde, sobretudo a partir das potencialidades da eletricidade, será atribuído à luz – principalmente nas experimentações de Fuller, Appia e Craig – papel de destaque nessa redefinição do espaço de representação. É então que a tecnologia do filme trará o movimento para o que antes se apresentava estático, tanto nas pinturas frontais dos *periaktoi* quanto nas grandes rotundas decorativas, pintadas com as técnicas mais avançadas do século XIX.

Mas, apesar do movimento, o filme ainda conservava uma condição desafiadora: a bidimensionalidade. Em verdade, as primeiras experiências 3D já surgem na década de 1920, porém seriam ainda muito pouco usadas até o seu ressurgimento, sob novos moldes tecnológicos e com muito mais força, nos últimos anos. Oliver Grau conta-nos que “projeções com luzes coloridas, vistas com óculos de duas cores, criavam impressões de espaço e profundidade” (GRAU, 2007, p. 182).

Segundo o autor, que realiza uma vasta pesquisa sobre as possibilidades de imersão que a tecnologia inaugura no campo das artes, o cinema tem sido um território de rica experimentação no sentido de desenvolver não só a visão e a audição, mas também outros de nossos sentidos. O filme perpassaria, assim, a esfera de nossas emoções, o que o leva a recorrer à expressão “realidade emocional”, do cineasta Andrey Tarkovsky (1932-1986):

O filme, ou o cinema, é um complexo midiático tão heterogêneo que resiste a ser classificado sob uma definição geral. Aqui, sigo a caracterização de filme do diretor russo (...) como uma “realidade emocional”, que permite ao espectador experimentar uma “segunda realidade” [cita Tarkovsky]. O cinema destina-se diretamente aos sentidos e à percepção emocional, o que inevitavelmente confere ao diretor um “poder” sobre as emoções do público (...) (idem, p. 181).

É interessante ressaltar que o cinema seria um dos principais celeiros onde se desenvolveriam tecnologias que buscavam gerar uma ambiência contínua entre a obra de arte, no caso o filme, e o público. Já na década de 50, além do 3D, filmes estadunidenses já trabalhavam com efeitos táteis ou odores. Mas será mesmo o

IMAX (Image Maximum), tecnologia surgida na década de 80, a revolucionar o jogo ilusório da imagem fílmica. Atualmente, suas telas podem alcançar dimensões bem acima das telas convencionais, ultrapassando os mil metros quadrados.

No caso do IMAX 3D⁹², por exemplo, todo o equipamento é construído de modo que o espectador possa ter a impressão de que está dentro do filme. O que ocorre é uma complexa sobreposição de imagens que, no limite, fornece ao expectador a impressão de que vê algo tridimensional quando, na verdade, trata-se apenas de um efeito sobre uma superfície de cinema convencional 2D.

Essa ilusão de profundidade 3D é obtida a partir da gravação em duas câmeras simultâneas, distantes entre si na mesma proporção entre os olhos humanos direito e esquerdo. A utilização de óculos especiais nos cinemas permite que tais imagens sejam projetadas simultaneamente para cada um dos olhos, sendo assim combinadas pelo nosso cérebro e possibilitando a ilusão de um espaço tridimensional.

Mais do que os efeitos ilusórios permitidos por essas tecnologias, o que mais aqui nos interessa é perceber como tais dispositivos serão incorporados rapidamente pelas experimentações artísticas da segunda metade do século XX. Mas antes de chegar a esse ponto, é também pertinente refletir que os efeitos logrados por esses equipamentos, em muito, lembram-nos as artimanhas e engenhocas da maquinaria do teatro barroco, com vistas à criação de um ambiente ilusório no espaço de cena.

E aí, cabe-nos ainda uma outra observação. Se é fato que é possível relacionar a maquinaria barroca aos jogos proporcionados pelo 3D (e mesmo pelo IMAX de nossos dias), parece ser também importante distinguir o contexto do qual eles participam. Não só porque tratamos de formas distintas (e, nem tanto, por outros pontos de vista) – o teatro e o cinema –, mas porque as obras apresentadas – salvo toda a questão do “ao vivo” e do gravado – parecem estar relacionadas a estéticas bastante diferentes: enquanto a obra do teatro barroco está a serviço de um jogo imitativo entre arte e vida, sobretudo no que se refere a seu

⁹² Mais sobre a história e as especificações técnicas do IMAX em seu site oficial. Disponível em: <<https://www.imax.com/about/history>>. Acesso em: 13 nov. 2013.

desenvolvimento como enredo, temos no cinema 3D de hoje uma desobrigação a isso relacionada.

Parece ainda haver no teatro barroco uma necessidade constante de se ocultar toda a parafernália tecnológica a serviço da cena, o que não se verifica nos grandes salões dos cinemas em questão. O próprio uso dos óculos funciona, em certa medida, como manifesto passaporte de passagem a uma “dimensão” que, em realidade, sem ele não existiria. As regras do jogo de ilusão ficam claras aqui, sem intenções de negar o mundo real.

A reflexão sobre as experimentações entre arte e tecnologia a partir da década de 50 teve como um de seus grandes teóricos Gene Youngblood e seu conceito de “cinema expandido”. Valendo-se de exemplos de obras artísticas relacionadas ao *happening*, à performance ou à *pop art*, Youngblood desenvolve a tarefa de compreender os caminhos traçados pela evolução do cinema a partir da superação da bidimensionalidade da tela tradicional e, assim, da manifestação de novas formas de interação com a obra fílmica, tanto do ponto de vista do artista como do próprio público.

O conceito de “cinema expandido” permite-nos analisar grande parte da onda de experimentações da época a partir de uma noção ampliada de cinema. Como num movimento de transfiguração geométrica, a imagem passaria a ocupar não mais somente a planeza da tela, mas sim a saltar para fora dela, envolvendo corpos e arquiteturas espaciais. Nesse movimento de expansão, a tela tradicional teria sofrido um processo simbiótico incorporando e mesclando-se a novas e complexas técnicas de projeção.

A noção de cinema expandido permite ainda pensarmos esse processo sem restringi-lo à análise das novas potencialidades técnicas da imagem, mas como uma transmutação perceptiva, com o desenvolvimento de novas formas de sentir a realidade e, mais, de ter consciência sobre ela. A linguagem do filme passa a assumir contornos muito além dos anteriormente compreendidos e convencionalmente abarcados pela arte cinematográfica institucionalizada.

When we say expanded cinema we actually mean expanded consciousness.
Expanded cinema does not mean computer films, video phosphors, atomic

light, or spherical projections. Expanded cinema isn't a movie at all: like life it's a process of becoming, man's ongoing historical drive to manifest his consciousness outside of his mind, in front of his eyes. One no longer can specialize in a single discipline and hope truthfully to express a clear picture of its relationships in the environment. This is especially true in the case of the intermedia network of cinema and television, which now functions as nothing less than the nervous system of mankind⁹³ (YOUNGBLOOD, 1970, p. 41).

A reflexão de Youngblood nos é aqui ainda mais pertinente na medida em que seria um dos caminhos mais inovadores no pensamento sobre as particularidades da relação entre arte e tecnologia de seu tempo. Já na década de 70 e ainda na efervescência das experimentações, o teórico, como fica evidente em suas palavras acima, já aborda a questão da interdisciplinaridade como um dos pontos fundamentais dessas novas formas.

Novos tempos exigiriam, pois, novos caminhos que superassem a disciplinarização do conhecimento com vistas à incursão por formas artísticas que pudessem melhor expressar a explosão de mudanças. Falamos de uma época política e culturalmente marcante, período especialmente compreendido entre as décadas de 60 e 70, e que, para muitos autores⁹⁴, define a própria superação da Modernidade como época histórica.

Uma das obras que inspirariam a época foi a composição elaborada por John Cage e Lejaren Hiller e apresentada no evento *HPSCHD*⁹⁵ na Universidade de Illinois (Estados Unidos). Programada e gerada por computador, a música era organizada por solos executados por cravos que se entressonavam por cerca de

⁹³ “Quando dizemos cinema expandido, na verdade, fazemos referência à noção de consciência expandida. Cinema expandido não quer dizer que se trata de filmes de computador, fósforos de vídeo, luz atômica ou projeções esféricas. Cinema expandido não é de forma alguma um filme: como a vida é um processo de transformação, o curso histórico do homem conduz à manifestação de sua consciência para fora de sua mente, diante de seus olhos. Um indivíduo não mais pode se especializar em uma única disciplina, esperando verdadeiramente que possa expressar uma visão clara de suas relações no ambiente. Isso é especialmente verdadeiro no caso da rede entre mídias de cinema e televisão, que agora funciona nada menos como o sistema nervoso da humanidade”. (Tradução nossa).

⁹⁴ Como para Jameson (2006), Harvey (2010), Baudrillard (1981) e Maffesoli (2009).

⁹⁵ Abreviação informática para “Harpsichord”.

vinete minutos e que tinham como fundo uma das peças de Mozart. Gravados em fitas, os solos foram executados por dezenas de alto-falantes independentes, os quais circundavam o público durante a performance musical⁹⁶. O evento, de 1969, já mescla traços de performance e *happening*, anunciando a condição fragmentada e fugidia da obra de Cage e das experimentações da época. A própria noção de *happening* como evento artístico momentâneo seria concebida por um de seus principais contemporâneos e colegas, Allan Kaprow, e com quem Cage realizaria uma série de outros importantes trabalhos.

Vale ainda ressaltar a performance de *Exploding Plastic Inevitable* de Andy Warhol e Jud Yalkut, executada entre os anos de 1966 e 1967, e que se constituía num evento multimídia que reunia apresentações musicais do grupo *The Velvet Underground* e do cantor Nico, além de dança e performances de amigos de Warhol e projeções de filmes do artista. Um desses eventos-shows-performances de Warhol foi transformado em filme por Ronald Nameth, outra importante referência artística da época, e chamado de *Andy Warhol's Exploding Plastic Inevitable*⁹⁷.

Receberiam destaque também os filmes de Nam June Paik (*Zen for film*⁹⁸, de 1962) e Stan Brakhage (*Mothlight*⁹⁹, de 1963), além de outras obras que contribuíram decisivamente para o florescimento de um período que, no menor de seus abalos, serviu como o grande estopim para um questionamento de vieses ontológicos sobre a arte e a história que estava se construindo sobre ela.

Apesar de muito distintas entre si, é possível rascunhar algumas linhas de proximidade entre tais obras. E um dos aspectos que mais chamam a atenção

⁹⁶ Muitos artistas reperformaram a obra de Cage e Hiller, mas não foram encontrados na rede registros de sua execução original. No entanto, o mesmo não ocorre com a composição original, que pode ser acessada por meio do Youtube, em duas partes: 1ª parte disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=t_hTxJpWITw> e a 2ª parte pode ser assistida em <<http://www.youtube.com/watch?v=Bzy8JPQFC5A>>. Acesso em: 14 nov. 2013.

⁹⁷ O filme pode ser conferido na íntegra e em alta qualidade no Youtube. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=HsR4ghMfq0U>>. Acesso em: 07 nov. 2013.

⁹⁸ O filme pode ser também assistido no Youtube. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=8vyrVm2ydlj>>. Acesso em: 07 nov. 2013.

⁹⁹ Também disponível no Youtube: <<http://www.youtube.com/watch?v=Yt3nDgnC7M8>>. Acesso em: 07 nov. 2013.

refere-se à impossibilidade de delinear uma linha narrativa clara, capaz de aproximar o roteiro das obras de qualquer estrutura dramática tradicional. O movimento ou o “desmovimento” das obras (como no caso de *Zen for Film*, por exemplo) urge para fora da tela, convidando (ou muitas vezes mesmo convocando) o espectador a participar como coconstrutor de sua miríade de significados possíveis. Potencialidade semântica é o que lhe sobeja.

Toda essa (des)organização do roteiro permite vê-las como parte, isso sim, de uma tendência que aqui já pontuamos ao apresentar as primeiras experiências com a utilização da tecnologia elétrica, tanto com o uso de uma iluminação aprimorada – no caso de Craig e Appia, por exemplo – quanto no uso de projeções fílmicas – como em Meyerhold – ou mesmo nos primeiros experimentos multimídia da Bauhaus. Sem aventar qualquer intenção determinista ou causa-consequencial, é muito interessante perceber como o advento de novas tecnologias parece estar sempre acompanhado de um fértil período de experimentação artística, não só dentro de cada forma, mas numa tendência contrária à categorização, ou seja, favorecendo uma posição interdisciplinar e combinando e recombinaando distintas formas artísticas. E isso vimos na época da revolução elétrica e agora, no período que estamos descrevendo, com a revolução eletrônica.

Mais uma vez, percebemos, pois, uma despreocupação de tais obras com a *mimesis* e por isso o jogo ilusionista continuará dando lugar a um esforço de mesclar sensações diversas, uma ciranda sinestésica capaz de envolver o espectador e trazê-lo para dentro da obra. A bidimensionalidade da tela do cinema, que até então representava um grande avanço, principalmente em relação à estaticidade da pintura, não será mais suficiente como meio expressivo de criação. Mais do que isso, a própria obra cênica que surge desse redemoinho de formas e registros indefiníveis sentir-se-á desconfortável dentro da categoria “teatro”. O palco já não lhe será mais tão familiar. Será preciso, de uma vez por todas, superá-lo como espaço definido de expressão artística.

As projeções, o cinema, a imagem em 360° abrem caminho a uma nova estética da variabilidade e da complexidade que destrói a frontalidade do palco, explode sua compacidade, tira-o de sua caixa e lança-o no espaço da plateia (PICON-VALLIN, 2008, p. 107).

Ao envolver o público na ambiência sonoro-visual do *HPSCHD*, Cage e Hiller acabam por, no limite, ampliar o território de ação tanto da obra de arte – e assim também do artista –, como do próprio espectador. Esse é ali colocado sem o conforto de uma estrutura dramática convencional, sem as trilhas predefinidas e previsíveis de um cânone artístico: somente sua própria reação fará com que dali saia e será ele mesmo o principal responsável em atribuir significado àquilo que, mais do que um trabalho material de criação, configura-se propriamente como uma experiência.

E serão sobretudo os elementos ecológicos dessa experiência, mais do que qualquer materialidade, os capazes de expressar a singularidade de tais obras, reafirmando seu caráter artístico, pois, como nos assinalaria John Dewey, a obra de arte “mantém viva, simplesmente por ser uma experiência plena e intensa, a capacidade de vivenciar o mundo comum em sua plenitude” (DEWEY, 2010, p. 257).

Seguindo ainda a aventura de superação da bidimensionalidade da tela tradicional, fazemos agora um breve passeio pelas searas da realidade virtual e suas particulares formas de construção de ambiências imersivas digitais.

3.2 As experiências da videoarte

O advento da videoarte representaria um momento bastante peculiar no que se refere à relação entre a arte e a tecnologia e, mais ainda, ao discutir como o surgimento de novos equipamentos técnicos pode assumir usos e expressões estéticos que, no limite, acabam por reconfigurar antigas formas artísticas ou mesmo formatar novas manifestações da arte.

Até a década de 60, boa parte das grandes produções de imagem em movimento era executada por volumosos e pesados equipamentos, mais comumente filmada em 35mm (tendo seu uso em menor escala possibilitado pelos filmes de 8mm ou 16mm), ainda que sua utilização em âmbito doméstico fosse bastante limitada.

Será, pois, a tecnologia do vídeo a grande responsável pela transformação dessa conjuntura. As facilidades de manuseio, a praticidade de transporte e a extensão das possibilidades na fase da edição das imagens faria do vídeo um campo de experimentações muito fértil e um grande catalisador para a efervescência criativa que marcaria sobretudo as artes das décadas de 60 e 70.

Video artists, and particularly interactive video artists, have developed approaches that can help us think about new media more broadly. For example, in the 1960s, when video seemed to be only lesser film for many people (less both in cost and value), artists began to explore the distinctive features of the video medium. They have continued their explorations as the technologies involved – cameras, editing systems, image synthesis equipment, screens and projectors – have evolved¹⁰⁰ (WARDRIP-FUIN, MONFORT, 2003, p. 122).

Mas não seriam apenas as novidades tecnológicas do vídeo o único fator responsável por levá-lo a assumir tal importância no mundo artístico. Num momento em que artistas testam e retestam formas de expressão e suportes materiais e imateriais novos para suas obras, o baixo custo dessa então “nova tecnologia” do vídeo, será aspecto fundamental para que pudesse obter um êxito e um uso tão ampliado por esses novos artistas.

Será a primeira vez em que a tecnologia da imagem em movimento poderá ser acessada a preços razoáveis. O próprio surgimento da televisão, anos antes, será combustível crítico fundamental para o advento das primeiras obras de videoarte: são os artistas os próprios cinegrafistas, decupadores e roteiristas (quando o termo ainda for adequado) para suas próprias obras. Interessante é perceber como a possibilidade do acesso a novas tecnologias pode significar um impacto realmente vertiginoso para as formas artísticas de uma época. Situação análoga viveríamos novamente com o surgimento do *desktop*, o computador pessoal, o qual possibilitaria, em última medida, o desenvolvimento do que

¹⁰⁰ “Videoartistas e, particularmente videoartistas interativos, desenvolveram abordagens que podem nos ajudar a pensar de modo mais amplo as novas mídias. Por exemplo, na década de 1960, quando o vídeo parecia ser apenas um filme menor para muitas pessoas (menor tanto em custo como em valor), os artistas começaram a explorar os aspectos distintivos do meio vídeo. Eles continuaram suas explorações enquanto as tecnologias envolvidas – câmeras, sistemas de edição, equipamento de síntese de imagem, telas e projetores – evoluíam.” (Tradução nossa).

poderíamos chamar aqui – sem nos atermos conceitualmente ao termos – de uma “arte digital” ou mesmo de toda uma cultura baseada na colaboração, na participação em rede e na ludicidade como é o caso da cultura hacker (HIMANEN, 2001).

São formas ainda indefinidas, intrigantes, absolutamente incongruentes aos formatos convencionados da arte tradicional: o aspecto sensorial das obras de videoarte, suas manifestações sonoras, cores e flashes de luz são tão enigmáticos e fascinantes quanto as primeiras performances da Bauhaus ou mesmo os happenings de Kaprow ou Cage. A partir de obras de Nam June Paik e Wolf Vostell, como afirma Edmond Couchot (2003), a videoarte surge sob uma verve de forte contestação ao mundo da televisão, tanto em relação ao conteúdo apresentado como, e sobretudo, no que tange à condição passiva de telespectador.

C'est avec les œuvres de Nam June Paik et Wolf Vostell que l'art vidéo apparaît à la fois comme tentative de problématiser le médium TV, d'en ouvrir le cadre au-delà de ses limites téléspectatorielles (avec les installations), et comme moyen d'enregistrement de manifestations artistique relevant des autres disciplines (avec les performances, les choréographies, les concerts, etc.). L'art vidéo est d'entrée de jeu un art intermédiaire, un art de passages et des hybridations¹⁰¹ (COUCHOT, 2003, p. 86).

Entre os grandes expoentes da videoarte, e considerado por muitos como o seu criador, Nam June Paik compartilhou trabalhos com grandes nomes das experimentações artísticas da época, como John Cage e o próprio Wolf Vostell. Foi também um dos integrantes do grupo Fluxus, que realizara sobretudo nas décadas de 60 e 70 uma série de performances e *happenings* reunindo artes visuais, música e literatura. Do Fluxus, passa também a compartilhar experiências com Allan Kaprow e Marcel Duchamp, além de nomes como Joseph Beuys, Gustav Metzger, Yoko Ono e Dick Higgins.

Paik também se firmaria como um dos primeiros a se aventurarem pelo

¹⁰¹ “É com as obras de Nam June Paik e Wolf Vostell que a videoarte aparece tanto como tentativa de problematizar o meio ‘TV’, abrindo o quadro para além dos limites ‘telespectatoriais’ (com as instalações), como também meio de gravação de manifestações artísticas provenientes de outras áreas (com as performances, as coreografias, os concertos etc.). A videoarte é, desde o início, uma arte intermediária, uma arte de passagens e hibridações”. (Tradução nossa).

mundo da arte eletrônica, tendo lançado, logo em 1966, o manifesto *Cybernated Art*, a partir do qual deixa clara sua postura de contestação ao que era produzido pelo vídeo em sua época. Paik também acaba por destacar a “cibernética” como uma área de fronteira com várias outras ciências, previsão que se ratificaria décadas mais tarde.

Cybernated art is very important, but art for cybernated life is more important, and the latter need not be cybernated.

(Maybe George Brecht's simplissimo is the most adequate.)

But if Pasteur and Robespierre are right that we can resist poison only through certain built-in poison, then some specific frustrations, caused by cybernated life, require accordingly cybernated shock and catharsis.

My everyday work with video tape and the cathode-ray tube convinces me of this.

Cybernetics, the science of pure relations, or relationship itself, has its origin in karma. Marshall McLuhan's famous phrase "Media is message" was formulated by Norbert Wiener in 1948 as "The signal, where the message is sent, plays equally important role as the signal, where message is not sent."

As the Happening is the fusion of various arts, so cybernetics is the exploitation of boundary regions between and across various existing sciences¹⁰² (PAIK, 1966, p. 24).

¹⁰² "A arte cibernética é muito importante, mas a arte para a vida cibernética é mais importante, e essa última poderá não necessariamente ser cibernética.

(Talvez o 'simplissimo' de George Brecht seja o mais adequado.)

Mas se Pasteur e Robespierre estiverem certos sobre a ideia de que nós podemos resistir ao veneno apenas por meio de um certo veneno próprio, então algumas frustrações específicas, causadas pela vida cibernética, exigirão, portanto, um choque cibernético e a catarse.

Meu trabalho diário com fitas de vídeo e tubos de raios catódicos convence-me disso.

A Cibernética, ciência das relações puras, ou das relações em si mesmas, tem sua origem no karma. A famosa frase de Marshall McLuhan 'O meio é a mensagem' foi formulada por Norbert Wiener em 1948 como 'O sinal, pelo qual a mensagem é enviada, desempenha um papel tão importante quanto o sinal pelo qual a mensagem não é enviada.'

Como o Happening é a fusão de diversas artes, então a Cibernética é a exploração de regiões fronteiriças entre e por meio de diversas ciências existentes." (Tradução nossa).

A videoarte utilizar-se-ia da própria tecnologia da TV como meio de contestar-se a extremos que procuravam desconstruir suas intenções de refletir uma realidade imediata, de mostrar um mundo real, deixando claro, nas obras de muitos artistas, que aquilo que o monitor televisivo apresentava não passava de uma construção muito bem arquitetada por aprimorados equipamentos e qualificadas equipes técnicas.

O questionamento que a videoarte empreenderia em relação ao papel do telespectador soma-se a uma série de outras posturas artísticas das décadas de 60 e 70, muito próximas às da performance e do *happening*, as quais procuravam, tal como já anunciaria o grupo Fluxus, aproximar a arte do mundo da vida. Isso, por consequência envolveria uma certa desmaterialização da obra de arte tanto no que se refere ao seu conteúdo – que será tomado pela emergência do abstrato – quanto pelo próprio suporte material das obras – o qual perderia importância em favor de uma arte conceitual. Como afirmaria Renato Cohen (2011), a performance estaria “ontologicamente ligada” a um modo muito mais amplo de se conceber a arte, a *live art*. A *live art* buscaria desmistificar formas artísticas aproximando a arte do mundo cotidiano ao mesmo tempo em que ritualiza “atos comuns da vida”. Essa dialética seria um de seus elementos mais característicos.

A live art é um movimento de ruptura que visa dessacralizar a arte, tirando-a de sua função meramente estética, elitista. A ideia é de resgatar a característica ritual da arte, tirando-a de “espaços mortos”, como museus, galerias, teatros, e colocando-a numa posição “viva”, modificadora (COHEN, 2011, p. 38).

O que vemos, pois, é uma completa desestabilização nos vários âmbitos do que então era concebido e convencionalmente fruído como obra artística. E isso ocorreria tanto na dimensão daquele que a produz, de seu artista, quanto na expressão da própria obra ou mesmo nos modos de fruí-la. No rastro desses elementos, a videoarte contestaria o próprio formato do museu como espaço reservado à apresentação de uma obra artística e, mais do que isso, como instância atribuidora de status artístico a determinada obra.

A obra de videoarte, pelo menos em sua origem, intenta deixar o museu, ultrapassá-lo, articulando-se, projetando-se não mais nas paredes pretensamente

brancas a ela reservadas, não mais no espaço neutro da arquitetura do cubo branco¹⁰³: ela se convida a integrar o ambiente de uma outra forma, mais ampla, integradora, transpondo espaços convencionados, confundindo o espectador que, diferentemente de antes, vê-se agora imerso na própria obra. Não é à toa que o próximo passo na história da videoarte seria as videoinstalações.

A videoarte rediscute, no limite, a própria noção de espaço, uma vez que suas obras não mais se apresentam sob um suporte material tangível e modificável segundo as técnicas tradicionais da arte. A obra-vídeo de Bill Viola, por exemplo, concebe uma relação com espacialidades e temporalidades outras que nos oferecem mesmo uma nova percepção sobre o mundo, sobre a natureza.

Latente nessa sua estratégia de criação é o elemento tecnológico, que não aparece apenas como mídia, recurso à expressão artística. As experiências de Viola com imagens eletrônicas parecem, pois, não separar a tecnologia da própria obra; ela é também seu conteúdo¹⁰⁴. No limite, isso implicaria uma verdadeira mescla indecifrável entre artista e obra, entre obra e “mundo real”, entre natureza e técnica. Percebemos, assim, como imagens da natureza integram-se à tecnologia do vídeo: suas formas de veiculação, em nenhum momento, afirmam um contraste com aquilo que apresentam. Tudo parece se confundir, e se complementar (BORGES JÚNIOR, 2013b). Sobre a obra de Viola, afirmaria Fernando Gonçalves:

A natureza vai funcionar aí como uma “tecnologia”, por meio da qual o calor, os sons e a luz funcionam como verdadeiros filtros que provocam alterações na recepção, dando uma sensação de estranhamento e plenitude que parece sustentar as imagens (GONÇALVES, 2009, p. 103).

¹⁰³ Sobre a obra de arte que busca superar o modelo do museu minimalista e da arquitetura do cubo branco vale a leitura sobre a instalação *Measurement: Room*, de Mel Bochner, realizada em 1969, na Galerie Heiner Friedrich em Munique. Nesse trabalho, Bochner pretende desconstruir a aura de neutralidade que conserva a arquitetura do museu, deixando claros os elementos que o caracterizam como uma construção material, concreta, feita de cimento, tijolos e água e não diferente de outros edifícios. Num esforço parecido de desconstrução da figura do museu, Daniel Buren, em *Within and Beyond the Frame* (1973), ultrapassaria as janelas da John Weber Gallery de New York, expondo tecidos coloridos em um varal que ia além das dimensões da sala de exposição, transpassando as paredes e tomando o exterior. Mais referências interessantes podem ser encontradas na obra *One place after another*, da profa. Miwon Kwon (2002), da UCLA (Estados Unidos).

¹⁰⁴ Para uma análise mais acurada no tocante à concepção sobre a tecnologia nas obras de Bill Viola recomenda-se a leitura de “Bill Viola: arte, mística y tecnología”, capítulo de Theótima Amo e Tucho Molina, presente em “Por dibujado y por escrito”, organizado por Asunción Jodar Miñarro (2006).

Até mesmo pela necessidade de avançarmos nesse estudo sobre a relação entre arte e tecnologia, não realizaremos aqui uma reflexão mais detalhada sobre um sem-número de videoartistas, os quais, com certeza, mereceriam atenção especial no que se refere a essa temática¹⁰⁵. Como continuação de nosso percurso, propomos então uma incursão pela era digital, ponto fundamental de problematização de nosso tema de pesquisa.

3.3 Realidade virtual e a arte da computação

O desenvolvimento das tecnologias eletrônicas, particularmente aquele associado aos dispositivos de realidade virtual ou ainda “realidade aumentada”¹⁰⁶, esteve, em sua origem, intimamente associado às estratégias militares de criação de ambientes imersivos nos quais se pudesse simular condições de batalha em características muito próximas ao que seria um combate em linhas de ataque “reais”. “Reais” entre parênteses porque aqui gostaríamos de não entrar nos meandros teóricos que permeiam o conceito de “realidade”, muito menos a complexa dualidade entre real e virtual.

Bem, esse não será aqui nosso foco, mas sim apresentar uma discussão mais geral sobre o desenvolvimento e o uso de dispositivos geradores de determinadas ambiências capazes de levar o espectador a dimensões espaciais

¹⁰⁵ Entre os quais importantes nomes como Artur Matuck, Arthur Omar e Zbigniew Rybcynski. Vale também a referência ao trabalho de Otavio Donasci e suas videocriaturas. Donasci cria uma espécie de videoteatro a partir do qual mescla o corpo humano a extensões em vídeo. Expressões faciais e movimentos de cabeça são transformados em imagem televisiva, dando origem a figuras de ciborgues bastante peculiares e que acabaram por se configurar, literal e figurativamente, como a cara de seu trabalho. Aos que quiserem conferir um pouco da arte de Donasci, segue link com um vídeo sobre as três décadas de suas videocriaturas: <http://www.youtube.com/watch?v=Vu_HGf_OhEs>. Acesso em: 11 dez. 2013.

¹⁰⁶ Consideramos aqui a diferenciação entre “realidade virtual” e “realidade aumentada” elaborada por Claudio Kirner e Romero Tori, a saber no trecho a seguir: “Diferentemente da realidade virtual, que transporta o usuário para o ambiente virtual, a realidade aumentada mantém o usuário no seu ambiente físico e transporta o ambiente virtual para o espaço do usuário, permitindo a interação com o mundo virtual, de maneira mais natural e sem necessidade de treinamento ou adaptação” (KIRNER, SISCOOTTO, TORI, 2006, p. 22).

outras (e aí me refiro a uma noção ampliada de espaço como “ambiente”¹⁰⁷).

A Realidade Virtual (RV) é, antes de tudo, uma “interface avançada do usuário” para acessar aplicações executadas no computador, tendo como características a visualização de, e movimentação em, ambientes tridimensionais em tempo real e a interação com elementos desse ambiente. Além da visualização em si a experiência do usuário de RV pode ser enriquecida pela estimulação dos demais sentidos como tato e audição (KIRNER, SISCOOTTO, TORI, 2006, p. 6).

Mais do que isso, o uso desses dispositivos eletrônicos nas artes, apesar de ser relativamente recente¹⁰⁸, apresenta um princípio que – como já dissemos ao abordar as tentativas de superação da bidimensionalidade – aproxima-se muito das ambições, sobretudo do teatro renascentista (a partir da perspectiva) e do teatro barroco (com suas aprimoradas maquinarias), de criar no espaço de cena um ambiente alheio ao “mundo real” dos espectadores.

E o teatro barroco fará isso com ainda mais excelência ao trazer suas tempestades para o palco, simular grandes batalhas, escurecer o espaço da plateia e, a partir do controle da luz (ainda a óleo ou a gás), selecionar áreas específicas de cena, direcionar a atenção da plateia e fazê-la imergir numa realidade que, apesar de alheia desse “mundo real”, não objetivava mais do que reproduzi-lo. Toda a formatação da caixa de cena tradicional, fechada e resguardada pelo proscênio, estará a serviço desse exercício mimético: limite inviolável do ator, tornará o modelo italiano – particularmente o de Sabbattini¹⁰⁹ – o formato de espaço cênico convencional.

Por outro ponto de vista, mas numa direção próxima, Christiane Paul também

¹⁰⁷ Ideia que poderia, inclusive, fazer referência à noção de ambiente midiático tão cara a McLuhan. Ver Introdução.

¹⁰⁸ Como o próprio uso da expressão “realidade virtual”, concebida, nesse sentido, em 1989 por Jaron Lanier. A expressão sempre esteve associada, sobretudo na época em que surge, a altos investimentos no desenvolvimento de espaços 3D e à explosão das tecnologias relacionadas à Internet, incorrendo, no entanto, na “tentativa de abrigar sob uma única palavra da moda, tanto as utopias, quanto as heterogêneas áreas de pesquisa sobre a interface humano-computador, até então referendadas por diferentes rótulos” (GRAU, 2003, p. 204).

¹⁰⁹ Mais sobre a estrutura de cena italiana no item 1.2 Renascença, barroco e as máquinas de ilusões.

faz essa referência ao surgimento da perspectiva, situando as formas de realidade virtual próximas a uma “psicologia da desencarnação”¹¹⁰, anunciando o abandono do “corpo obsoleto” e a exploração desse mundo digital além da dimensão propriamente humana, mesmo como um ciborgue. E complementa:

Considerée sous cet angle, la réalité virtuelle s’inscrit dans une vieille tradition de volonté de fuir le corps, tradition dont on peut situer l’origine au XVe siècle et à l’invention de la perspective linéaire¹¹¹ (PAUL, 2004, p. 126).

Os dispositivos de realidade virtual eletrônicos, apesar de evocarem princípios que se aproximam do teatro barroco, não têm necessariamente a preocupação em simular a “realidade” do mundo em sua mais pura e objetiva manifestação. Salvo nos casos mais aplicados à vida cotidiana (como em usos voltados a simulações de conjunturas reais, como combates, viagens aéreas ou casos do tipo), a realidade virtual, principalmente quando participa de obras artísticas, apresenta uma tentativa muito mais relacionada à geração de ambientes que propiciem um nível de “interação humano-computador” (GRAU, 2003) e que imerja o usuário em um ambiente o qual, embora lhe dê a sensação de real, pode muito bem não conter elementos de sua realidade imediata. Em outras palavras, muitos dispositivos eletrônicos simulam ambientes completamente abstratos, com cores, objetos e fenômenos que podem não guardar qualquer relação direta com o “mundo real”.

É importante também dizer que essa tendência de fuga da *mimesis* parece se intensificar na medida em que são aprimoradas as possibilidades da própria eletrônica. As primeiras tecnologias, que de alguma forma prenunciavam o que seria posteriormente chamado de “realidade virtual”, pareciam ainda guardar referências muito próximas do “mundo real”.

Isso ocorre, por exemplo, com o Sensorama, espécie de cabine multissensorial em frente à qual se sentava o usuário, exposto a uma tela e a odores

¹¹⁰ No original “psychologie de la désincarnation” (PAUL, 2004, p. 125).

¹¹¹ “Considerado sob este ângulo, a realidade virtual se inscreve dentro de uma velha tradição de fuga do corpo, tradição na qual podemos situar a origem no século XV e na invenção da perspectiva linear.” (Tradução nossa).

e ruídos que simulavam as condições das cenas assistidas¹¹². Esse esforço em reproduzir a realidade imediata dará lugar, contudo, a uma estratégia diversa que vemos, por exemplo, no mundo dos jogos ou das artes visuais contemporâneos, em que realidades são criadas em completa desassociação a referências empiricamente verificáveis. Mais do que isso, essas novas realidades dão ao usuário/espectador/jogador a possibilidade de interagir, como nos lembra Paul, com os objetos virtuais que compõem esses ambientes:

La RV [Realité Virtuelle] est la manière la plus extrême d'introduire un utilisateur dans un environnement virtuel: grâce au casque ou aux lunettes, l'écran se trouve juste devant les yeux et l'utilisateur est alors plongé dans un monde artificiel qui exclut ou augmente le monde physique. L'immersion totale dans un monde simulé dans lequel l'utilisateur pourrait interagir avec toutes ses composantes relève encore du fantasme, bien que ce domaine connaisse de grandes avancées technologiques¹¹³ (PAUL, 2004, p. 125).

O aprimoramento das tecnologias eletrônicas e dos dispositivos de transmissão em rede levou, especialmente na última década, a um salto astronômico na qualidade e na resolução das imagens de realidade virtual, o que, em certa medida, têm também concorrido para o aumento do efeito ilusório por elas fornecido. Como nos lembra Sergio Amadeu, a realidade aumentada tem caminhado cada vez mais no sentido de fornecer verdadeiros ambientes virtuais a partir dos quais se dá a interação, a qual não mais se restringe “a um local específico ou a uma só interface” (AMADEU, 2010, p. 153).

A teoria sobre a realidade virtual, ou a realidade aumentada, relacionada a seus aspectos técnicos é bastante vasta e não será aqui por nós abordada em

¹¹² Elementos dessa reflexão podem ser, de certa maneira, verificados por trechos da própria descrição do Sensorama, em sua patente de criação. Aos que quiserem acessar mais detalhes sobre a invenção, segue o link com o documento original (ver sobretudo a página 9): <<http://www.mortonheilig.com/SensoramaPatent.pdf>>. Acesso em: 25 nov. 2013.

¹¹³ “A RV [Realidade Virtual] é a forma mais extrema de introduzir um usuário em um ambiente virtual: graças ao capacete ou aos óculos, a tela se encontra bem à frente dos olhos e o usuário se encontra então mergulhado dentro de um mundo artificial que exclui ou aumenta o mundo físico. A imersão total em um mundo simulado no qual o usuário poderia interagir com todos os seus componentes destaca ainda uma ideia de fantasia, embora esta área tenha conhecido grandes avanços tecnológicos.” (Tradução nossa).

detalhes¹¹⁴. Continuaremos, pois, a refletir sobre alguns de seus aspectos mais notáveis em sua relação com formas e obras artísticas que têm surgido a partir dessas novas tecnologias.

Não há como falar sobre arte e realidade virtual sem nos referirmos a uma das obras mais emblemáticas ao abordarmos essa relação. *Osmose*, de Charlotte Davis, constituiu uma instalação apresentada em 1995 em países da América do Norte e da Europa, sendo ainda lembrada como uma das mais inovadoras obras no que tange à aplicação de dispositivos de realidade virtual. Davis criou um cenário onírico¹¹⁵ por onde o espectador passeava a partir do uso de um capacete com óculos polarizados e coletes sensíveis à respiração. Tais dispositivos eram ainda acompanhados por uma grande tela onde se projetavam imagens abstratas tridimensionais. O formato da instalação permitia ao participante movimentar-se dentro dela, interagindo com o ambiente digitalmente construído. Além do cenário imagético, seções do ambiente ainda eram compostas por textos de Heidegger, Rilke e Bachelard, os quais faziam menção conceitual à própria obra, numa inter-relação entre tecnologia, arte e natureza.

Como afirma Paul, o nível de imersão conseguido por Davis fundamentalmente a partir de um software permanece ainda como uma entre as grandes referências artísticas de ambientes de realidade virtual que ainda recorrem às estruturas físicas para gerar efeitos imersivos (PAUL, 2004, p. 128). Paul ainda destaca o caráter ativo da obra de Davis ao dizer que o ponto de vista do “espectador” não é controlado pela lente da câmera ou pela encenação de um diretor, mas por ele próprio.

Há, pois, aí um mecanismo muito interessante que gera o efeito imersivo não apenas por meio do uso de imagens tridimensionais e de seu movimento. Davis vai além ao projetar o colete e vincular a respiração do usuário/participante ao percurso

¹¹⁴ Aos que desejarem “imersão” no estudo da realidade virtual em seus aspectos mais técnicos, recomendamos, como uma primeira leitura, a obra “Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada” (2006), de Claudio Kirner, Romero Tori e Robson Siscoutto, da qual extraímos alguns excertos.

¹¹⁵ Evidentemente que este não seria o meio mais adequado de apresentação, mas, somente a título de complementação, algumas das imagens de *Osmose* podem ser acompanhadas no link do Youtube a seguir: <<http://www.youtube.com/watch?v=0TdsoRpKRPc>>. Acesso em: 25 nov. 2013.

da viagem. São as suas próprias ações físicas e mesmo a sua dinâmica respiratória que desenha a trajetória do viajante. Como nos lembra Edmond Couchot, ao analisar a obra de Davis, serão o ritmo e a intensidade da respiração do “espectador” que o levarão para o alto ou para baixo dentro do cenário onírico no qual navega. Disso resultaria que:

Le spectateur en prend une conscience nouvelle, car il ne respire plus seulement pour s’oxygéner, mais pour voyager, fonction tout à fait différente où l’automatisme inconscient cède la place à une action concertée. Il lui faut quelques instants pour reprendre ses esprits et se retrouver dans le monde réel¹¹⁶ (COUCHOT, 2003, p. 49).

Aqui chegamos a uma das questões centrais das obras compostas por ambientes de realidade virtual. Como nos apontara tanto Paul (2003) como Couchot (2003), a possibilidade de interação obra/espectador traz à arte digital um dos pontos fundamentais de diferenciação às artes pictóricas ou mesmo ao teatro dramático tradicional. A comunicação homem-máquina que Norbert Wiener¹¹⁷, em seus estudos sobre a cibernética, já preconizaria nos anos 50 – e que é ponto de partida fundamental no estudo da relação com as tecnologias de informação e comunicação das últimas décadas – reflete-se, sob formas mais sofisticadas e bem mais complexas quando tais tecnologias começam a constituir um fazer estético e, no limite, mesmo obras de arte.

Essas tecnologias, ao constituírem obras de arte, não deixam de guardar aquilo que as torna essencialmente não um objeto predefinido e hermético, mas uma relação entre homem, natureza e território. Esse traço se conservará na arte digital, na possibilidade que essa apresentará de não fazer mais da fruição uma operação meramente contemplativa, mas de torná-la uma experiência de interação. Interação essa que, evidentemente, não pode ser pasteurizada como algo necessário e

¹¹⁶ “O espectador adquire uma consciência nova, pois ele não respira mais apenas para se oxigenar, mas para viajar, função bastante diferente na qual o automatismo inconsciente cede seu lugar a uma ação organizada. É necessário algum tempo para recuperar seus sentidos e se reencontrar no mundo real”. (Tradução nossa).

¹¹⁷ Mais em WIENER (1961).

preconcebido nas obras de arte digitais, mas que aparece¹¹⁸ em diferentes naturezas e níveis de manifestação. Falaremos mais sobre essa experiência da obra de arte aberta e polissêmica em capítulos adiante.

Fato é que há outro aspecto interessante ao analisarmos as obras de arte digital, particularmente aquelas relacionadas à realidade virtual bem como as que surgem logo que as tecnologias de computação explodem na década de 90. Trata-se do contexto em que tais obras são concebidas. Tanto no caso de Davis, quanto de outros artistas¹¹⁹, tais obras são concebidas não necessariamente por quem conta com formação específica nas artes tradicionais, mas sim por técnicos de programação expertos em algoritmos e que se autoneciam, como em muitos casos, como “artistas da computação” ou “artistas digitais”.

Essa é uma condição muito interessante. Vemos, pois, que muitos desses trabalhos nascem de experiências iniciais que, na sua origem, não necessariamente tinham intenções artísticas. Um dos exemplos disso é Myron Krueger, cientista da computação e um dos primeiros a desenvolverem softwares para a criação de ambientes de realidade virtual. Seu nome e suas obras tornar-se-iam emblemas do que viria a ser concebido, posteriormente, como “arte digital”. Krueger aventurava-se em testar e retestar dispositivos de geração de ambientes de RV em laboratórios de universidades do interior dos Estados Unidos.

Concebendo-se mesmo como um artista, Krueger defendia a noção da “arte da interatividade”¹²⁰, em contraposição às obras concebidas para serem interativas. E deixará isso ainda mais claro em seus escritos da década de 70, logo após conceber alguns dos trabalhos que o lançaram no mundo da arte digital¹²¹. Segundo

¹¹⁸ Diferentemente das belas artes ou das artes tradicionais – e aí destacamos a pintura, a escultura, a gravura, a música erudita e mesmo o teatro dramático ocidental e de origens gregas –, nas quais as possibilidades de interação são nulas ou praticamente inexistentes.

¹¹⁹ O volume *Art des nouveaux médias*, elaborado por Mark Tribe e Reena Jana (2009) e publicado pela Taschen, oferece uma interessante seleção de obras de arte digitais, com imagens de alta qualidade e textos bastante elucidativos sobre seus artistas e locais de exposição. Vale conferir a obra.

¹²⁰ Nas palavras de Krueger, “Interactive art is potentially a richly composable medium quite distinct from the concerns of sculpture, graphic art or music” (KRUEGER, 1977, p. 423).

¹²¹ Uma dessas obras é *Videoplace*, ambiente virtual concebido por Krueger já na década de 70 e que seria aprimorado durante mais de uma década e exposto em galerias de várias partes do mundo. Os

Krueger, a interação homem-máquina deve ir além do ato de se sentar à frente de um dispositivo e acioná-lo por meio de um botão. E na busca por formas de interação que fossem além disso, o cientista/artista desenvolve o conceito de “ambiente responsivo”¹²², um espaço no qual o usuário/participante interage com o computador, que percebe as ações do primeiro e responde a elas a partir de complexos sinais visuais e sonoros (KRUEGER, 1977, p. 423).

Essa natureza de interação não é concebida, no entanto, como uma relação mecânica ou utilitarista: aqui, a tecnologia é vista por Krueger para além do recurso à resolução de problemas cotidianos. Na análise de suas reflexões, parece haver, pois, uma das primeiras tentativas de agenciamento das tecnologias digitais, uma forma de protagonismo que a aproximaria muito de nossa discussão neste trabalho. Suas análises perfazem uma importante tendência de abordagem da tecnologia sob um viés menos técnico e mais estético. As palavras do artista, a seguir, parecem evidenciar essa forma extremamente interessante de conceber a tecnologia nos tempos do algoritmo:

We are incredibly attuned to the idea that the sole purpose of our technology is to solve problems. It also creates concepts and philosophy. We must more fully explore these aspects of our inventions, because the next generation of technology will speak to us, understand us, and perceive our behavior. It will enter every home and office and intercede between us and much of the information and experience we receive. The design of such intimate technology is an aesthetic issue as much as an engineering one. We must recognize this if we are to understand and choose what we become as a result of what we have made¹²³ (KRUEGER, 1977, p. 433).

dispositivos desenvolvidos para *Videoplace* serão grandes prenunciadores da tecnologia do “*touch screen*”, que inundou particularmente o mercado de eletrônicos de uso pessoal nos últimos anos. Mais detalhes sobre o funcionamento e imagens sobre a obra podem ser vistos no link a seguir: <<http://www.youtube.com/watch?v=d4DUleXSEpk>>. Acesso em: 27 nov. 2013.

¹²² No original, “environment responsive”.

¹²³ “Estamos incrivelmente alinhados à ideia de que o único propósito da nossa tecnologia é resolver problemas. Ela também cria conceitos e filosofia. Devemos explorar mais detalhadamente esses aspectos de nossas invenções, porque a próxima geração da tecnologia irá falar conosco, entender-nos e perceber nosso comportamento. Ela entrará em cada casa e cada escritório e intercederá entre nós e muitas das informações e experiências que nós recebemos. O projeto de tal tecnologia ‘íntima’ é tanto uma questão estética como de engenharia. Devemos reconhecer isso se quisermos entender e escolher o que nós nos tornaremos como resultado daquilo que nós criamos.” (Tradução nossa).

Será de Krueger ainda o axioma “a resposta é o meio”¹²⁴, o que, no limite, converge com a expressão mcluhaniana “o meio é a mensagem” na medida em que contribui para o questionamento dos modelos teóricos da comunicação unidimensional, hipodérmica, cujos processos são explicados a partir de uma forte categorização em instâncias muito bem definidas entre emissão, recepção e mensagem. Sem a pretensão direta de problematizar essa questão comunicacional, Krueger acaba mesmo assim dando força para o debate, rediscutindo, inclusive, a própria concepção de interatividade na relação entre espectador/participante e obra de arte. Como completa Noah Wardrip-Fruin, ao introduzir uma publicação mais recente do texto original do artista:

Krueger’s assertion that response is the medium may also bring to mind other writings about art and technology, particularly surrounding questions of interactivity and the form/content divide¹²⁵ (WARDRIP-FUIN, MONFORT, 2003, p. 377).

Os questionamentos e novas concepções que terão expressão na obra de Krueger farão parte desse movimento de intensa experimentação de formas artísticas e de completa transformação nos antigos conceitos canônicos da tradicional história da arte. O exemplo de Krueger nos mostra ainda que a arte deixa o *expert* ou o especialista para inundar o mundo da vida e explodir os limites que antes, muito claramente, insistiram em separar popular e erudito. A incompreensão sobre a obra de Krueger render-lhe-ia uns bons anos de completo anonimato.

3.4 A revolução dos bits: Internet e performance digital

Aqui chegamos a um ponto fundamental de nosso trabalho. Ao longo desse percurso em que procuramos refletir sobre a participação da tecnologia nas artes – e, em especial, nas artes cênicas –, fizemos um recorte que intentara perceber, a

¹²⁴ No original, “response is the medium”, anunciado em KRUEGER (1977, p. 430).

¹²⁵ “A afirmação de Krueger de que ‘a resposta é o meio’ pode também remeter a outros escritos sobre arte e tecnologia, particularmente em torno de questões sobre interatividade e a divisão de forma/conteúdo”. (Tradução nossa).

partir de exemplos cuidadosamente selecionados, transformações pelas quais passara a própria natureza e os níveis dessa participação da tecnologia nas formas artísticas às quais nos referimos.

A mudança de papel da tecnologia ao longo desse percurso será uma linha fundamental a partir da qual pretendemos chegar ao cerne da problematização que aqui fazemos sobre a ação cênica e, mais, sobre a nova forma de ação em rede que o digital irá promover.

Se o advento da eletricidade pode ser identificado com um momento de profundas transformações nas formas teatrais de sua época – inclusive com a própria subversão ao modelo dramático tradicional –, parece haver um movimento bastante análogo que acompanharia o desenvolvimento das tecnologias de comunicação e informação digitais fundamentalmente a partir das décadas de 60 e 70.

Parece haver aí uma certa contaminação da linguagem teatral por essa série de experiências precipitadas sob performance, *happening* ou mesmo eventos cênicos inclassificáveis e que em raros períodos veríamos florescer com rara efervescência. Mesmo após as experimentações do final do século XIX e da primeira metade do século XX, parece ainda ser possível aproximar com muita distinção as formas cênicas de um código teatral, o qual, ainda que tenha sofrido vertiginosas transformações, conserva um formato tanto de concepção como de apresentação e fruição muito próximo às estruturas tradicionais. No limite, é ainda possível identificar numa encenação de Craig ou numa montagem de Meyerhold um conjunto de signos – absolutamente subjetivos e indistinguíveis – que nos faria identificá-las a um gênero eminentemente teatral.

A própria questão da frontalidade do espaço de cena, um dos pontos que exploramos neste nosso percurso, entraria em crise, muito embora, apesar das tentativas de sua subversão – com nos projetos de cenografia do teatro futurista ou do *totalbühne* da Bauhaus –, manter-se-ia substancialmente até boa parte da segunda metade do século XX.

O que parece haver, no entanto, é um processo intenso de hibridação¹²⁶ entre essa linguagem eminentemente teatral e as formas cênicas precipitadas pelas experimentações. A incitação à colagem, a fragmentação de estilos e a abertura da obra a uma infinidade de possíveis significações, marcas que Harvey (2010) e Jameson (2006) relacionariam a uma época de pós-modernidade, podem muito bem nos servir como pontos de reflexão operativos a partir dos quais podemos acompanhar esse movimento em que as novas obras cênicas se tornam cada vez mais indefiníveis, inclassificáveis.

Sobre essa hibridação, vale ressaltar o estudo da professora Josette Féral relacionado ao conceito de “teatro performativo”, a partir do qual identifica as novas formas teatrais a uma apropriação, por parte do teatro, de elementos formatados por essas experimentações. Segundo Féral (2011), o teatro concebe-se como uma arte que se beneficiou das conquistas da performance, incorporando dessa certos elementos que resultaram em seu próprio abalo. Esses aspectos comporiam seu conceito de “teatro performativo”, marcante na cena teatral ocidental das últimas décadas¹²⁷:

¹²⁶ Lucia Santaella aponta, em seu artigo *A ecologia pluralista das mídias locativas*, peculiaridades entre os termos “hibridismo”, “hibridização” e “hibridação”. Segundo a autora, “no sentido dicionarizado, ‘hibridismo’ ou ‘hibridez’ designa uma palavra que é formada com elementos tomados de línguas diversas. ‘Hibridação’ refere-se à produção de plantas ou animais híbridos. ‘Hibridização’, proveniente do campo da física e da química, significa a combinação linear de dois orbitais atômicos correspondentes a diferentes elétrons de um átomo para a formação de um novo orbital. O adjetivo ‘híbrido’, por sua vez, significa miscigenação, aquilo que é originário de duas espécies diferentes. Na gramática, esse adjetivo se refere a um vocábulo que é composto de elementos provindos de línguas diversas” (SANTAELLA, 2008, p. 20). Santaella então ressalta que o que há de comum em todos esses significados é a noção de mescla de elementos diferentes com vistas à formação de algo novo, sentido com o qual trabalhamos ao empregar frequentemente neste texto o termo “hibridação”.

¹²⁷ Com destaque para a cena dos Estados Unidos, Países Baixos, Bélgica, Alemanha, Itália e Reino Unido (FÉRAL, 2011). Vale ressaltar aqui os estudos da professora Sílvia Fernandes (2010; 2011), a qual, identifica na cena brasileira expressões dessa “teatralidade performativa”. Articulando os textos de Féral a uma série de autores que abordam os conceitos de performance e, sobretudo, de teatralidade (como Patrice Pavis, Jean-Pierre Sarrazac, Roland Barthes), Fernandes aponta a Companhia Teatro da Vertigem, dirigida por Antonio Araújo, como importante manifestação desse tipo de trabalho no Brasil. O elemento da hibridação de gêneros artísticos aparece como ponto importante dessa linguagem singular: “No caso da cena brasileira, os espetáculos do Teatro da Vertigem constituem um campo fértil de produção dessa teatralidade performativa. Não apenas porque o grupo escolhe espaços não convencionais para suas apresentações, mas especialmente porque desenvolve sua teatralidade com base na ocupação desses lugares a partir de vetores de movimento e de corporeidade dos atores. Valendo-se de recursos da performance, do cinema e da arquitetura cria dramaturgias marcadas por um poderoso hibridismo de gêneros, projetado por

(...) s'il est un art qui a bénéficié des acquis de la performance, c'est bien le théâtre puisqu'il a adopté certain des éléments fondateurs qui ont bouleversé le genre (acteur devenu performer, événementialité d'une action scénique au détriment de la représentation ou d'un jeu d'illusion, spectacle centré sur l'image et l'action et non plus sur le texte, appel à une réceptivité du spectateur de nature essentiellement spéculaire ou à des modes de perception propres aux Technologies)¹²⁸ (FÉRAL, 2011, p. 109).

Segundo Féral, as tecnologias assumiriam posição de destaque no teatro performativo na medida em que interfeririam diretamente nos modos pelos quais a obra cênica é apresentada ao público, assim como nas formas pelas quais esse a receberia. Nesse sentido, a autora aponta para uma transformação aguda na relação entre artista/obra e público. O teatro performativo, por sua vez, jogaria no nível da estratégia perceptiva dos espectadores e, a partir de um bombardeamento de imagens ou simplesmente por seu retardamento graças também às tecnologias, atuaria diretamente sobre suas sensações, tornando-os participantes das próprias performances. Sem forma predefinida, tais obras se caracterizariam ainda por processos em curso que, portadores de uma ambiguidade de significações, desconstruiriam a própria competência do espectador em identificá-la a um sentido unívoco.

De certa forma, a análise que Féral faz das transformações no teatro e as hibridações entre esse e as formas experimentais da performance sugere-nos uma vertente interessante para pensar a participação da tecnologia nesses processos. O interessante a se observar é que fica impossível imaginar todo esse período de experimentações sem a sua participação, uma vez que grande parte das performances, *happenings* e outras formas cênicas desse período tem a tecnologia envolvida em suas criações.

absoluta necessidade dos espaços e da turbulência temática, associada a questões candentes da atualidade brasileira” (FERNANDES, 2010, p. 126).

¹²⁸ “(...) se [o teatro] é uma arte que tem se beneficiado das conquistas da performance, é certo que ele tem adotado certos elementos fundadores que abalaram o gênero (a transformação do ator em performer; a “événementialité” [“eventualidade”, não no sentido de “acaso”, mas de “evento”, de “acontecimento” imediato] de uma ação cênica em detrimento da representação ou de um jogo de ilusão; a centralização do espetáculo sobre a imagem e a ação e não mais sobre o texto; o apelo a uma receptividade, relacionada ao espectador, de natureza essencialmente especular ou aos modos de percepção próprios às tecnologias)”. (Tradução nossa).

É necessário, no entanto, fazer referência a um ponto fundamental: destaquemos não só a tecnologia de forma mais ampla, mas sobretudo as tecnologias digitais. As possibilidades de transformação nas formas de ação cênica, às quais nos referiremos como tema principal deste trabalho, parecem ser tributárias do advento das tecnologias digitais não somente porque delas aproveitam seus efeitos – muitas vezes, espetaculares –, mas principalmente, porque acabam se constituindo numa lógica muito parecida à lógica de criação e desenvolvimento dessas tecnologias.

Em outras palavras, parece haver uma relação próxima entre essa hibridação de estilos e formas artísticas e a própria revolução das tecnologias digitais. Vemos nesse sentido um caminho cada vez mais difícil de ser fragmentado em saberes específicos. As tecnologias digitais favorecem uma linguagem híbrida, pois também híbrida é a sua própria linguagem. Percebemos isso, de maneira mais direta, por exemplo, a partir da invasão do computador nas mais variadas esferas da vida.

Roy Ascott seria um dos grandes teóricos, cientistas e artistas a perceberem essa relação e o potencial de hibridação que o digital poderia produzir a partir do computador. Seus escritos na década de 60 impressionam pelo visionarismo ao conceber a fusão entre esse último e outros materiais como capaz de “abrir caminhos de mudança e invenção radicais na arte”¹²⁹. Segundo Randall Packer e Ken Jordan (2001), Ascott trabalhara essa reflexão mesmo antes do surgimento do computador pessoal, elaborando um quadro teórico que articulava a cibernética de Norbert Wiener a obras de arte interativas identificadas a movimentos de vanguarda, como o dadaísmo, o surrealismo, a performance e, sobretudo, a *pop art*.

Ascott challenges artists to acknowledge information technology as the most significant tool of the age, and insists that it is the artist's obligation to use this technology. Yet, unlike Nam June Paik's vision, Ascott's is not ironic; rather, it is utopian in its embrace of a new medium, excited by the potential of a thriving, dynamic exchange between technology and art to empower the spectator and deepen his or her experience¹³⁰ (PACKER, JORDAN, 2001, p.

¹²⁹ No original, “to open up paths of radical change and invention in art” (ASCOTT in PACKER, JORDAN, 2011).

¹³⁰ “Ascott desafia os artistas a reconhecerem a tecnologia da informação como a ferramenta mais importante de nossa época, e insiste que é obrigação do artista usar essa tecnologia. Contudo,

Em um de seus artigos mais consagrados, *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, escrito já na década de 60, Ascott reflete sobre a transformação nos processos de concepção e fruição da obra de arte. Seu raciocínio procura fundamentar que, enquanto a “arte do passado” buscava transmitir uma mensagem com um significado claramente definido – tratando o espectador fundamentalmente como uma instância passiva, a “Arte Moderna” por sua vez, deixa de concentrar a obra de arte somente sobre o artista, alijando-se também da pretensão de descoberta da essência das coisas, de um significado pronto e acabado e de fruição eminentemente visual. A Arte Moderna, no entanto, não mais privilegiaria mensagens predefinidas, “fatos”, mas “eventos”, deslocando-se do campo do objeto artístico para uma dimensão comportamental, tornando-se muito mais “propositiva” do que “descritiva” (ASCOTT in PACKER, JORDAN, 2011).

Diante dessas transformações e da própria variação nas formas de se fruir as novas obras de arte, Ascott vê o termo “visual” como inadequado para se referir a modalidades artísticas que envolvem sentidos além da visão, como o tato e a audição, por exemplo. Como alternativa, sugere, assim, o termo “behavioural”, que aqui traduziremos como “comportamental” e que, segundo o próprio Ascott:

(...) a more inclusive term than "visual" art must be found, and the one we propose is "behavioural." This behavioural tendency dominates art now in all its aspects. The artist, the artifact and the spectator are all involved in a more behavioural context. We find an insistence on polemic, formal ambiguity and instability, uncertainty and room for change in the images and forms of Modern Art¹³¹ (ASCOTT in PACKER, JORDAN, 2001, p. 97).

Na medida em que Ascott insere artista, obra de arte e espectador em um

diversamente da visão de Nam June Paik, a de Ascott não é irônica; ao contrário, ela é utópica no que se refere à inclusão de um novo meio, animado pelo potencial de uma troca próspera e dinâmica entre tecnologia e arte para empoderar o espectador e aprofundar a experiência dele ou dela”. (Tradução nossa).

¹³¹ “(...) um termo mais abrangente que arte ‘visual’ precisa ser encontrado, e o que propomos é ‘comportamental’. Esta tendência comportamental domina a arte agora em todos os seus aspectos. O artista, o artefato e o espectador estão todos envolvidos em um contexto mais comportamental. Encontramos uma insistência na polêmica, ambiguidade e instabilidade formais, incerteza e espaço para mudança nas imagens e formas da Arte Moderna.” (Tradução nossa).

contexto comportamental, a própria noção de criação acaba por se comprometer, uma vez que não mais está centrada sobre a figura do artista: temos a atribuição de um papel ativo ao espectador, o qual, nesse quadro de instabilidade e subjetividade, também participa significando a obra de arte. O sentido unívoco, a essência da obra, dará lugar à pluralidade – e por isso, instável – com que se ramificarão suas possibilidades de sentido. Metaforicamente, anunciaria Ascott: “Nowadays we are moving towards a situation in which the game is never won but remains perpetually in a state of play”¹³² (ASCOTT in PACKER, JORDAN, 2001, p. 98).

Ascott sugere muito mais do que novos conceitos para se analisar a arte de sua época: propõe, sim, uma nova forma de concebê-la. Por isso, deixa claro que, ao se referir a uma “visão cibernética na arte”, não trata de uma “Arte da cibernética”, muito menos de uma arte que se relacione aos objetos da cibernética, a suas criações, suas máquinas. Não. Ascott demarca uma mudança filosófica de percepção, relacionando-a diretamente à “cibernetização” cada vez mais intensa e onipresente da sociedade de sua época. Seria, a partir dessas reflexões, um dos grandes precursores da ideia de ciberespaço.

We are referring to the spirit of Cybernetics which may inform art and in turn be enriched by it. We contrast the Cybernetic Vision in Art to the Deterministic Vision of the past which has already been outlined. We say of Cybernetics that, before it is a method or an applied science, it is a field of knowledge which shapes our philosophy, influences our behaviour and extends our thought¹³³ (ASCOTT in PACKER, JORDAN, 2001, p. 100).

Na visão de Ascott, a cibernética está ligada à ideia da busca de uma ação efetiva para que sistemas autocontrolados funcionem de maneira eficiente, envolvendo, assim, a crença na possibilidade de aperfeiçoamento humano tanto na dimensão biológica como na esfera social. Ascott vive uma época em que os sistemas de computação começam a invadir os mais variados âmbitos da vida,

¹³² “Hoje em dia estamos caminhando para uma situação em que o jogo nunca está ganho, mas permanece perpetuamente em um estado de jogo”. (Tradução nossa).

¹³³ “Estamos nos referindo ao espírito da Cibernética que pode informar a arte e, por sua vez, ser enriquecida por ela. Contrastamos a Visão Cibernética em Arte com a Visão Determinista do passado, a qual já foi delineada. Falamos de Cibernética a qual, antes de ser um método ou uma ciência aplicada, é um campo do conhecimento que molda nossa filosofia, influencia nosso comportamento e expande nosso pensamento”. (Tradução nossa).

reconhecendo já profundos impactos sobre as formas de percepção do homem em relação ao mundo e, em particular, suas formas de senti-lo. Daí partiria seu raciocínio sistemático que assinalaria essa sua época como momento de uma profunda mudança estética.

True to his “cybernetic vision,” Ascott conceived of these various aspects of his praxis as interrelated components of a larger system comprising his total behavior as an artist. The conceptual continuities that run through his work as an artist, teacher, and theorist offer unique insights into the impact of cybernetics, not only on Ascott’s oeuvre, but on art in general. The intersection of cybernetics and art provides access, moreover, into a richly textured convergence of cultural ideas and beliefs in the 1960s¹³⁴ (ASCOTT in DRUCKEY, 1999, p. 156).

.Ascott será, assim, um dos grandes pensadores e artistas que abordarão o tema da interação humano-máquina, em particular o computador, como aspecto descerrador de experiências colaborativas na arte. Sua visão sistemática, total, dessa nova relação entre tecnologia e arte pode muito bem ser expressa ao apresentar, já em 1989, a noção da *Gesamtdatenwerk*¹³⁵, uma referência direta à *Gesamtkunstwerk* wagneriana. Ascott afirmaria que o *dataspace* (e que poderíamos relacionar à noção contemporânea de ciberespaço) seria uma dimensão em que a informação e a arte estariam plenamente integradas pelas redes de computadores.

A menção de Ascott a uma natureza comportamental da obra de arte no contexto da computação acabaria por ecoar em muitos outros estudos que reconheceriam esse aspecto na arte relacionada ao digital. Exemplos disso são os estudos desenvolvidos nos últimos anos pelo artista e pesquisador Florent Aziosmanoff, um dos principais especialistas no estudo que interrelaciona artes e digital na França. Aziosmanoff vislumbra as possibilidades de discussão de uma arte

¹³⁴ “Fiel a sua ‘visão cibernética’, Ascott concebeu vários aspectos de sua práxis como componentes inter-relacionados de um sistema maior que inclui o seu comportamento total como artista. As continuidades conceituais que passam pelo seu trabalho como artista, professor e teórico oferecem visões únicas sobre o impacto da cibernética, não somente na obra de Ascott, mas também na arte em geral. A intersecção da cibernética com a arte proporciona o acesso, além disso, a uma convergência ricamente texturizada de ideias e crenças culturais nos anos 1960”. (Tradução nossa).

¹³⁵ Roy Ascott reflete particularmente sobre essa noção em seu artigo *Gesamtdatenwerk: connectivity, transformation and transcendence*. Uma das versões está publicada em uma coletânea de textos organizada por Timothy Druckey (1999), para a MIT Press.

fundamentalmente digital, apresentando-nos questões básicas como “o que seria possível fazer com o digital que seria impossível sem ele”¹³⁶ ou ainda se o digital possibilita “articular um discurso de modo que esse lhe fosse irreduzivelmente próprio”¹³⁷. São questionamentos que ele reunirá sob o conceito da *living art*, linha fundamental de suas pesquisas.

A perspectiva de Aziosmanoff revela um enquadramento teórico muito interessante sobre o que identifica como *l'art numérique* ou “arte digital”, numa tradução mais adequada ao português. Em sua obra de fundamentação da *living art*, ele elabora um necessário esboço sobre os antecedentes do digital (sem transformá-los num fichário histórico) e da digitalização das mídias, além de discutir os conceitos de multimídia e interação. Todo esse panorama será complementado então pelo que chama de “tempo real”. Os três eixos serão a base a partir da qual Aziosmanoff problematizará a *living art*. Nas palavras do próprio autor:

En émerge l'œuvre comportementale, qui intègre tous les éléments précédents pour donner naissance à ce que nous appelons le living art. Ces ensembles se constituent plus ou moins au cours d'un cheminement temporel, développements techniques et conceptuels avançant ainsi de concert vers de plus en plus de complexité¹³⁸ (AZIOSMANOFF, 2010, p. 24).

O trabalho de Aziosmanoff acaba também por colocar em questão as próprias categorias da arte convencional, problematizando principalmente a questão da fruição e da significação da obra de arte. As obras da *living art* procuram, sobretudo a partir da imagem e do som digitais, atribuir a quem as frui a tarefa de também as definir. Exemplo de obra que vale ser conferido e citado pelo autor é *Viens danser*, de Catherine Langlade, a partir da qual o participante interagia com uma grande tela preenchida pela imagem de medusas que acompanhavam o seu movimento. Não havia reação da tela até que alguém dela se aproximasse e com ela interagisse.

¹³⁶ Tradução nossa. No original: “Qu'est-il possible de faire avec le numérique qui ne serait pas possible sans lui?” (AZIOMANOFF, 2010, p. 23).

¹³⁷ Tradução nossa. No original: “Permet-il d'articuler un discours d'une manière qui lui serait irréductiblement propre?” (idem, ibidem).

¹³⁸ “Emerge [assim] a obra comportamental, que integra todos os elementos precedentes para dar à luz aquilo que chamamos de living art. Esses conjuntos constituem-se mais ou menos ao longo de um caminho temporal de desenvolvimentos técnicos e conceptuais, avançando, assim, no sentido de uma complexidade cada vez maior”. (Tradução nossa).

Tudo isso ainda era acompanhado por uma trilha sonora cuja execução estava totalmente condicionada ao modo como o participante conduzia a obra. Todo o seu desenho, sua estrutura sonora eram, pois, definidos pelo participante. Toda a ação que se passa a partir dessa interação participante-obra é, portanto, definida pelo comportamento de quem se arrisca a fruí-la, no que Aziosmanoff chama de “tempo real”¹³⁹.

Concebida como um jogo, entidade a ser conduzida pelo participante, a obra guarda, no entanto, uma certa autonomia no sentido dos objetivos que preserva. Ao se aproximar da tela com medusas, a obra não será completamente modificada pelo participante. Sua enunciação, como define o pesquisador, é diretamente determinada por seus objetivos técnicos, possibilitados por uma complexa engenharia que possibilitará as respostas da tela aos movimentos de quem com ela interage. Mas a riqueza da obra está justamente na possibilidade do jogo entre obra e participante e na experiência, individual e, portanto única, que cada um terá ao ver os movimentos das medusas acompanharem o mover de suas pernas e braços¹⁴⁰.

É certo que tanto as reflexões de Aziosmanoff quanto as do próprio Ascott ainda nos inspiram a pensar em como as formas artísticas resultantes dessas experimentações da segunda metade do século XX acabam por assumir certos elementos da própria linguagem híbrida que constitui o DNA das tecnologias digitais e, por consequência, como a própria comunicação digital participou das transformações da arte (ou das artes) nessas últimas décadas. Essa conexão seria uma das linhas de orientação de Steve Dixon (2007) ao desenvolver o conceito de “performance digital”. Em seu estudo aprofundado sobre obras e formas de arte

¹³⁹ Vale ressaltar a importância do Centre de Création Numérique - Le Cube, dirigido por Florent Aziosmanoff e que foi a primeira instituição francesa a se dedicar ao estudo específico do digital. Em meu tempo de estância em Paris, participei de oficinas e cursos no Le Cube, onde, ao final, apresentei a obra digital “TOUJOURS UN”, a partir da qual busquei, com a oposição de imagens e a interação do participante, sugerir o paradoxo solidão/aglomeração na metrópole parisiense.

¹⁴⁰ Aqui vale também fazer referência aos espetáculos produzidos por Adrien M. e Claire B., que desenvolvem tecnologias com as quais interagem durante as apresentações. Em ocasião de meu estágio de pesquisa em Paris, assisti à montagem de “Cinématique”, em que os “performers” partituriaram seus movimentos em interação com as imagens e sons do palco. Para isso foram desenvolvidas tecnologias que ora definiam seus movimentos, ora eram definidas por esses. Ali a tecnologia parece performar junto a Adrien e Claire. Um trailer do espetáculo pode ser conferido aqui: <<http://vimeo.com/9782048>>. Acesso em: 18 dez. 2013.

advindas da relação com as novas tecnologias de comunicação e informação, Dixon parece reunir, sob esses dois termos, arte e tecnologia digital, não nos impedindo de vislumbrar mesmo um universo que supera as já conhecidas e institucionalizadas categorias das artes visuais, do teatro, da dança, e da própria performance.

We define the term “digital performance” broadly to include all performance works where computer technologies play a key role rather than a subsidiary one in content, techniques, aesthetics, or delivery forms. This includes live theater, dance, and performance art that incorporates projections that have been digitally created or manipulated; robotic and virtual reality performances; installations and theatrical works that use computer sensing/activating equipment or telematic techniques; and performative works and activities that are accessed through the computer screen, including cybertheater events, MUDs, MOOs, and virtual worlds, computer games, CD-ROMs, and performative net.art works¹⁴¹ (DIXON, 2007, p. 3)

Dentro desse panorama, passamos então ao item seguinte, onde procuraremos contemplar alguns pontos relacionados à transformação das artes cênicas tradicionais e à hibridação de suas formas artísticas, particularmente a partir da montagem de espetáculos nos quais as tecnologias digitais participariam modificando mesmo as dimensões de espaço e tempo até então a nós familiares.

3.5 Hybris tecnológica: o digital e a transfiguração das formas cênicas

É importante fazermos sempre reflexões que constantemente nos coloquem diante das razões primeiras que nos convidaram a abordar este tema de nosso trabalho, o qual, pelo menos para nós, firma-se como algo bastante espinhoso, com

¹⁴¹ “Definimos o termo ‘performance digital’ de forma ampla para incluir todas as obras de performance nas quais as tecnologias da computação desempenham um papel fundamental, em vez de um papel subsidiário em conteúdo, técnicas, estéticas ou formas de entrega. Isso inclui o teatro *ao vivo*, a dança, a *performance art* que incorpora projeções que têm sido digitalmente criadas ou manipuladas; performances robóticas e de realidade virtual; instalações e obras teatrais que usam equipamentos computacionais sensoriais/ativadores ou técnicas telemáticas; e obras performáticas e atividades que são acessadas por meio da tela do computador, incluindo eventos de ciberteatro, MUD’s, e mundos virtuais, jogos de computador, CD-ROMs e obras performáticas net.art”. (Tradução nossa).

um curso amalhado por sinuosidades teóricas inesgotáveis e, portanto, bastante complexas para contemplarmos no breve período de pesquisa de um mestrado. Depois de realizar um percurso a partir do qual procuramos mostrar, além de outras questões, como a tecnologia passou ocupar outros lugares na cena, constituindo-se cada vez mais, como participante do que ali se produz, chegamos aqui a um ponto fundamental e que parece nos despertar para uma série de outras reflexões, sem uma solução definitiva ou absoluta, evidentemente.

No ensejo dessa nossa digressão, parece haver, com a inserção das tecnologias digitais nas artes cênicas – e particularmente nas formas do teatro dramático –, um fenômeno bastante interessante e que não deixa de nos fazer recordar uma análise muito interessante que Fredric Jameson faz da pós-modernidade. Segundo Jameson, um dos traços marcantes de tal época poderia ser identificado à ideia de esquizofrenia, fundamentado, sem quaisquer pretensões clínicas, no que Lacan analisaria sobre o conceito. Tal noção constituiria, para Jameson, um dos traços marcantes da pós-modernidade.

Na medida em que a esquizofrenia se relaciona a uma particular dificuldade de acesso ao domínio da linguagem, instâncias como a temporalidade humana deixam de ser identificáveis. Essa confusão entre passado, presente e futuro, no limite, deixaria o esquizofrênico sem condições de definir uma identidade própria. Daí a dificuldade de definição de identidades marcante dessa época¹⁴².

O esquizofrênico não consegue desse modo reconhecer sua identidade pessoal no referido sentido, visto que o sentimento de identidade depende de nossa sensação da persistência do "eu" e de "mim" através do tempo (JAMESON, 1985, p. 22).

Essa concepção de Lacan, que Jameson transforma em conceito operativo para explicar a pós-modernidade, parece nos iluminar um pouco no sentido de

¹⁴² Jameson faz uma análise bastante interessante que procura aproximar o conceito de esquizofrenia lacaniano a uma das características do que identifica como pós-modernidade. Mais sobre essa brilhante análise, além de outros traços que concebe como marcantes de tal época, pode ser apreciado em "A virada cultural", obra que reúne alguns de seus principais textos e conferências sobre tal problemática (JAMESON, 2006), ou mesmo na conferência *Pós-modernidade e sociedade de consumo*, cujo texto fora traduzido para o português pela Revista Novos Estudos CEBRAP (JAMESON, 1985).

procurar entender por que é tão complexa, e por que sempre nos escorre por nossos próprios dedos, a tentativa, voluntária ou não, de classificar, organizar em categorias a plural infinidade de formas cênicas que surgem justamente nesse período em que Jameson caracteriza como a eclosão da pós-modernidade (concentrado principalmente a partir da década de 60 em diante).

As categorias da “performance” e do “*happening*” ou mesmo o que se caracteriza, sem grandes rigores, como “teatro experimental”, parecem expressar essa inadequação classificatória ao analisarmos as obras que delas “fariam parte”. Tais eventos parecem, pois, expressar esse caráter esquizofrênico do que o autor concebe como “pós-modernidade”¹⁴³. Dispensados das complexas querelas em torno do termo, o que nos interessa aqui é perceber como essa noção da pluralidade de formas e a ausência de eixos que as reúnem sob traços semelhantes esclarecem-nos um pouco mais essa Babilônia de experimentações que passamos a viver, principalmente no campo das artes, nas últimas décadas.

Mas há um outro ponto muito importante a se considerar nessa ideia de esquizofrenia e algo que nos impulsiona ainda mais a contemplá-la nesta análise. É justamente pelo fato de o esquizofrênico não ter noção da temporalidade como a concebemos, que sua vivência do momento é muito mais esfuziante, intensa. Como esclarece Jameson, é por não ter a influência de experiências do passado ou os planos do futuro e assim não selecionar percepções, que o esquizofrênico “vivencia mais do que nós, e com nitidez, uma experiência muito mais intensa de um definido instante do mundo” (idem, *ibidem*).

E talvez seja esse um traço que nos ajude a refletir sobre a ousadia dessas formas artísticas “experimentais”, sobre seu caráter eminentemente descompromissado com os limites dos antigos cânones, sobre a sua vontade de se aventurar sobre mares ainda nunca explorados. E é justamente nesse ponto que as próprias tecnologias digitais entram como participantes fundamentais de uma nova

¹⁴³ Não nos fixaremos aqui no conceito de pós-modernidade de Jameson ou na discussão sobre a plausibilidade do termo que usa para caracterizar tal época. Seja ela concebida como a “modernidade tardia” de Giddens (2002), a sociedade pós-moderna de Bauman (1999), a “hipermodernidade” de Lipovetski (2004) ou mesmo a “hiperrealidade” de Baudrillard (1981), o que nos interessa aqui é muito mais dispor desses conceitos que Jameson, em muito esclarecedora articulação, usará para explicar nossa contemporaneidade.

cena não mais identificável¹⁴⁴. É, no entanto, essa completa hibridação de estilos e formas que traz a singularidade fugidia, mas fascinante de obras como as de Bob Wilson, Denis Marleau ou The Wooster Group¹⁴⁵.

A hibridação de formas, bem como a hibridação das próprias tecnologias, acabaram por favorecer o caráter eminentemente ousado dessas experiências (principalmente durante a sua eclosão a partir dos anos 60). Ironicamente, essa vertente transgressiva não nos deixa de remeter às primeiras tragédias, ainda muito próximas dos rituais religiosos, marcadas por um elemento que propriamente as constituía: a *hybris*, a transgressão da ordem, o mergulho no imprevisível da desordem, o convite ao caos e à vivência plena de um dado momento. Em certa medida, arriscamo-nos a dizer que tal ideia nos conduz à própria noção de performance¹⁴⁶ como “ação”, como “fazer” imediato, sem as obrigações de um referencial ou de uma representação mimética de mundo.

Não queremos aqui nos ocupar do debate classificatório das artes, mas não há como deixar de aludir à influência da própria inserção das tecnologias digitais no mundo do que se poderia conceber como o mundo do tradicional teatro dramático. A “unidade indeformável”¹⁴⁷ do teatro que há milênios parecia se manter choca-se frontalmente com a inserção das tecnologias digitais, não com sua incorporação

¹⁴⁴ O que antes, por exemplo, poderia ser facilmente enquadrado como cinema ou um próprio “teatro cinefocado” (LEITE, 2011), expressa elementos que se aproximam a formas artísticas distintas.

¹⁴⁵ Em meu artigo “Viagem a um real desfamiliarizado: performatividade da tecnologia na cena contemporânea”, faço uma breve análise sobre algumas particularidades de obras de Denis Marleau e do Wooster Group em relação ao impacto da participação das tecnologias digitais em suas encenações. O texto foi publicado pela Revista aSPAs da ECA/USP e pode ser acessado no link a seguir: <<http://revistas.usp.br/aspas/article/view/68386>>. Acesso em: 01 fev. 2014.

¹⁴⁶ Refiro-me aqui à noção de performance relacionada diretamente aos *performance studies* de Richard Schechner, representados sobretudo pelas obras *Performance Theory* (2003) e *Performance studies: an introduction* (2002). A visão de Schechner aqui nos é bastante oportuna porque expande a noção de performance para além das artes, incorporando territórios da sociologia, da antropologia, da estética, das religiões. Sua concepção de performance se liga muito mais a ideia de uma ação em si mesma do que à representação de algo, distanciando-se, portanto, da noção de construção de uma personagem ou do amparo de um texto escrito.

¹⁴⁷ Expressão usada pelo diretor francês Jacques Polieri ao refletir sobre a resistência ao uso da tecnologia que julgava encontrar em muitos colegas do teatro. Segundo Polieri, a cristalização de formas que no teatro mudaram muito pouco em dois milênios acabava por frear o uso da técnica quando essa representava transformações muito drásticas no *modus operandi* do teatro tradicional (JACQUART, 1994).

eminentemente pacífica e aglutinadora de sempre, como no caso das outras tecnologias, mas a partir de novas experiências que colocam em xeque os elementos que até então pareciam ser essenciais à sua expressão: pode haver um teatro sem atores humanos? O que significa, na prática, um ator presente? Somos “espectadores” esquizofrênicos dessas novas experiências em que tempo e espaço diluem-se como as próprias certezas de algum significado unívoco?

É, pois, nessa toada, órfãos de sistemas classificatórios, que passamos à parte seguinte de nosso trabalho, na tentativa de contribuir não para solucionar tais querelas, mas para torná-las ainda mais enoveladas. Percebemos aí, no limite, a necessidade de questionar os formatos que analisam as artes cênicas e sua expressão ainda a partir da figura do artista e de sua completa separação de outros elementos que passaram a exercer uma participação em cena tão ou mais expressiva que o próprio elemento humano. Pretendemos tentar superar essa ideia e apresentar caminhos que nos convidem a compreender a cena de hoje, a partir de linhas de análise operativas, não categóricas: é a essa tarefa principal a que nos propomos e que nos guiará nos capítulos seguintes.

CAPÍTULO IV

A cena como ecologia: do sujeito-ator à ação em rede

*“O ator é do Aion: no lugar do mais profundo,
do mais pleno presente, presente que se espalha e
que compreende o futuro e o passado, eis que surge um
passado-futuro ilimitado que se reflete em um presente
vazio não tendo mais espessura que o espelho”.*

Gilles Deleuze, em Lógica do Sentido.

4.1 A ecologia como metáfora da cena

Logo no início desta nossa aventura teórica, fizemos questão de esclarecer alguns conceitos que julgamos fundamentais como subsídios ao percurso a partir do qual procuramos relacionar cena e tecnologia. O principal deles foi o conceito de “ecologia da ação”, ou, como especificamos aqui, “ecologia da ação cênica”, com referência direta à ação que emerge das manifestações cênicas que abordamos. Diante de tudo isso, urge-nos, pois, além de abordar propriamente o significado de “ação”, retornar ao tema da “ecologia”, dando agora o fôlego suficiente à reflexão pela qual procuramos perceber a cena digital como uma rede de relações altamente complexa.

O conceito de ecologia parece-nos aqui muito oportuno ao modo a partir do qual pretendemos descrever a cena marcada por uma participação das tecnologias digitais que vai muito além de um ponto de vista instrumental. Santaella (2010), em um de seus trabalhos mais recentes, lembra-nos que o campo da Comunicação tem se valido em várias ocasiões desse conceito como metáfora para caracterizar seus processos e inter-relações. Além de sua visão, outro indício disso seria o próprio conceito de “ecologia da mídia” ou *media ecology*, que procuramos apresentar de forma breve no capítulo primeiro¹⁴⁸.

E por que então a noção de ecologia aqui nos parece tão cara? Bem, Edgar Morin (1991) desenvolve, em sua obra *O paradigma perdido: a natureza humana*, um raciocínio extremamente esclarecedor sobre tal ideia, despertando-nos para algumas considerações que nos incitam a relacioná-lo diretamente à percepção que gostaríamos de empreender sobre a cena digital.

Morin nos lembra que a noção de ecologia como ciência natural, fundamentada por Haeckel em 1873, tem como intenção inicial o estudo das relações entre os organismos e seu meio ambiente. Apesar disso, somente décadas mais tarde tal conceito ganharia uma dimensão mais ampla ao conceber a ideia de “ecossistema”, reunindo em uma unidade seres vivos e espaço que habitam.

¹⁴⁸ Ver Introdução.

Entretanto, como nos lembra o filósofo, a velha Biologia ainda insistia em conceber o ser vivo como um elemento cuja relação com a natureza se fixava apenas em satisfazer suas necessidades físicas e nutritivas.

O que parece haver aí é uma clara e distinta separação entre humano e natureza e, mais, uma concepção a qual, no limite, acabaria por mantê-la numa relação submissa ao que é vivo, algo que estaria ao dispor desse, como se tudo, em certa medida, funcionasse em torno e a favor de si. Evidentemente essa forma de perceber o vivo, sobretudo o humano, em distinção direta à própria natureza não deixa de refletir nossa tradição filosófica ocidental antropocêntrica, que sempre concentrou no homem a iniciativa da ação guardando à natureza o papel passivo de sempre e, em muitos casos, irresponsavelmente, servir-lhe em sua tarefa de dominação do mundo. Essa qualidade de ação, centrada e deliberada unicamente pelo humano, será por nós discutida nos próximos itens. Ela será o tema central de nossa problematização com vistas à apreciação de um conceito alternativo: a ação em rede.

Voltando à questão da velha Biologia, Morin, no entanto, afirma que é preciso reconfigurar a forma pela qual vemos essa relação ecológica entre ser vivo e ambiente. Segundo o autor, “o ecossistema é co-organizador e co-programador do sistema ser vivo que nele se integra” (MORIN, 1972), o que abre espaço para uma outra concepção sobre a ecologia. Nesse sentido, a constituição e o desenvolvimento de um ser vivo não podem ser considerados de maneira absolutamente independente em relação ao ambiente em que vive. É o ambiente também responsável pela sua própria organização. Ora, isso inverte por completo a configuração passiva na qual a natureza até então é posicionada, subvertendo, em certa medida, a própria lógica da ação do homem sobre a natureza. Não seria aí a natureza a também a agir sobre o homem?

A natureza não é desordem, passividade, meio amorfo: é uma totalidade complexa. O homem não é uma entidade isolada em relação a essa totalidade complexa: é um sistema aberto, com relação de autonomia/dependência organizadora no seio de um ecossistema (MORIN, 1991, p. 11).

Para Morin, a relação ecossistêmica não se fundamenta como algo externo

entre duas “entidades isoladas”, mas representa a integração entre dois “sistemas abertos”, que se interseccionam apesar de, no limite, constituírem um todo. E reforça dizendo que a autonomia de um sistema vivo é diretamente relacionada à dependência dele próprio em relação ao ecossistema (idem, ibidem). Se um sistema é “autônomo” é porque também exige, por si só, uma grande complexidade, a qual só é organizada a partir de relações múltiplas com o ecossistema.

Com efeito, a autonomia pressupõe complexidade, que por sua vez pressupõe uma enorme riqueza de relações de toda a ordem com o meio ambiente, isto é, depende de inter-relações, as quais constituem muito exatamente as dependências que condicionam a independência relativa. (...) A individualidade humana, que é a flor final dessa complexidade, é ao mesmo tempo tudo o que há de mais emancipado e de mais dependente em relação à sociedade (idem ibidem).

Essa concepção ecossistêmica de Morin, que marca essas relações de interdependência entre um sistema vivo e seu ecossistema, é também interessante por conseguir de certa forma explicar ideias *a priori* paradoxais e inassociáveis: autonomia e interdependência complementam-se na tarefa da complexidade.

Tal análise da ecologia como inter-relação e interdependência nos remete também ao pensamento de Gregory Bateson e sua epistemologia ecológica. Interessante é que Bateson nos propõe uma nova maneira de pensar a realidade, de modo a construir uma conexão entre comportamentos, padrões e fatos, constituintes dos processos de comunicação entre organismos e meio ambiente.

Favorecendo a concepção de uma natureza sistêmica, Bateson (2000) propõe a formulação de uma “ecologia da mente”¹⁴⁹, a partir da qual se procura romper com a separação entre seres vivos e natureza, o que teria levado o homem a se colocar mesmo contrariamente a essa última. É necessário, segundo o próprio autor, uma revisão de tais modos de pensamento. Nesse sentido, Bateson nos apresenta sua própria concepção sobre “ecologia”: “Ecology, in the widest sense, turns out to be the study of the interaction and survival of ideas and programs (i.e.,

¹⁴⁹ No original, “ecology of mind”.

differences, complexes of differences, etc) in circuits” ¹⁵⁰ (BATESON, 2000, p. 491).

Apesar de as concepções de Morin e Bateson nos inspirarem a trazer o conceito de ecologia para nossa reflexão, Bruno Latour também nos fornecerá um arcabouço que nos ajudará a fundamentar essa metáfora como alternativa para pensar a cena digital sobre a qual nos concentraremos. Ultrapassando a ideia de ecologia como sistema fechado e desvinculando seu conceito da ideia de um todo integrador e interdependente, Latour nos desperta para um caminho inovador ao conceber a ecologia como uma maneira de considerar elementos heterogêneos como constituintes do jogo de ação em um dado contexto. Um dos pontos mais interessantes do pensamento de Latour refere-se ao fato de que os “seres” ou os “objetos” não humanos¹⁵¹ não se diferenciam em nível de importância dos humanos.

Na tarefa de desenvolvimento de uma nova sociologia, cujos pilares não estejam fundamentados sobre as mesmas bases que edificaram a sociologia clássica, Latour desenvolverá a ideia de “ecologia política”. Em seu artigo *To modernize or to ecologize? That's the question* (1998b), o autor afirma que tal ecologia política não pode ser associada à ideia de política ou de economia política tradicional e, portanto, como um dos traços da modernidade. Num sentido diverso, ela é justamente uma nova maneira de pensar a ciência e a política, funcionando como alternativa a essas antigas formas.

Latour vai além ao dizer que é preciso abandonar o falso conceito de que a ecologia tem algo a ver com a natureza propriamente dita (LATOURE, 1998b, p. 221). E é nesse ponto que gostaríamos justamente de chegar. Como, afirma em seguida, sua ecologia política é entendida como “uma nova maneira de lidar com todos os

¹⁵⁰ “Ecologia, num sentido amplo, vem a ser o estudo da interação e da sobrevivência de ideias e programas (ou seja, diferenças, complexos de diferenças, etc.) em circuitos”. Tradução nossa.

¹⁵¹ Em um de seus artigos, Latour explica, em nota de rodapé específica, o que quer dizer com tal termo: “‘Non-human’ is my technical term to designate objects freed from the obligation to do politics through nature. Nature is here considered as what assembles all entities into one whole. It is thus a political definition that is sometimes opposed to human politics or, as is the case here, merged with politics” (LATOURE, 1998, p. 222). Abordaremos tal definição de Latour com mais profundidade ao apresentarmos, posteriormente, a sua Teoria Ator-Rede.

objetos da vida coletiva humana e não humana”¹⁵².

Ao se referir ao termo “ecologia” dentro de seu conceito de ecologia política, Latour quer ultrapassar as fronteiras da palavra como “ciência dos ecossistemas” e reunir aí uma filosofia política que dê conta de considerar a heterogeneidade e englobar humanos e não humanos sem recorrer a fronteiras classificatórias que acabem, no limite, imprimindo sobre os mesmos algum sistema de hierarquização. Segundo Latour, esse é um dos principais problemas da ideia de modernidade, que procura situar a natureza como um todo integrado e coeso, relacionando a noção de ecologia à de ecossistemas permeados por relações interdependentes e reunidas sob uma unidade.

Aqui, portanto, ecologia não está relacionada à ideia de natureza, mas a de associações entre humanos e não humanos, associações essas instáveis, imprevisíveis, descoladas da ideia de sistema orgânico dada pela sociologia clássica.

Political ecology does not and has never attempted to talk about nature. It bears on complicated forms of associations between beings: regulations, equipment, consumers, institutions, habits, calves, cows, pigs and broods that it is completely superfluous to include in an inhuman and ahistorical nature. Nature is not in question in ecology; on the contrary, ecology dissolves boundaries and redistributes agents and thus resembles premodern anthropology much more than it thinks¹⁵³ (idem, p. 233).

O esforço de Latour em apresentar uma concepção de ecologia que se afaste da ideia de unidade integrada e organizada é por ele reafirmado como característica particular na medida em que, nessa nova concepção, não se é obrigado a incluir dentro de nichos classificatórios seres e objetos dos mais diversos. Não há aí uma hierarquização que coloque o homem como guardião de um tal nível de importância,

¹⁵² Tradução nossa. No original: “a new way to handle all the objects of human and non-human collective life” (LATOUR, 1998b, p. 221).

¹⁵³ “A ecologia política não tenta e nunca tentou falar sobre a natureza. Ela leva em conta formas complicadas de associações entre os seres: regulamentos, equipamentos, consumidores, instituições, hábitos, bezerros, vacas, porcos e ninhadas que são completamente supérfluos de incluir em uma natureza inumana e a-histórica. A natureza não está em questão na ecologia, pelo contrário, a ecologia dissolve fronteiras e redistribui os agentes e, portanto, assemelha-se à antropologia pré-moderna muito mais do que se pensa”. Tradução nossa.

muito menos um sistema que separe diametralmente cavalos e pedras, gases ou microorganismos. Essa espécie de postura relativizadora pode situar a importância de humanos ou não humanos dependendo das circunstâncias nas quais participam. Não há um estado ou qualidade predefinidos, não há uma natureza particular em cada um deles que os imbua de um nível fixo de importância maior ou menor em relação aos outros.

Dessa forma, Latour nos mergulha na incerteza, na impossibilidade de definir se fenômenos ou coisas estão inter-relacionados ou se o estarão assim permanentemente. Sem definir níveis de importância, humanos e não humanos podem variar de posição e, como bem remete o autor à afamada passagem do Evangelho Segundo Marcos, “o menor pode se tornar o maior. ‘A pedra que foi posta de lado tornou-se a pedra angular’”¹⁵⁴ (idem, p. 234).

Nesse sentido, dentro do conceito de ecologia latouriano, humanos e não humanos podem assumir graus de importância distintos nas relações, descentralizando a figura do humano como centro promotor da ação num dado contexto.

A concepção ecológica de Latour propõe um novo modo de perceber e interpretar a realidade uma vez que trata os não humanos como mediadores e não como simples meios, agenciando-os e imbuindo-os como possíveis copromotores de uma ação que antes funcionava sempre de acordo com um sistema previsível e hierarquizado. E é justamente a atribuição de agência ao não humano o ponto-chave da teoria de Latour que nos dá fundamentação ao refletirmos sobre a performatividade da tecnologia nas artes cênicas e, mais do que isso, ao analisarmos a participação¹⁵⁵ das tecnologias – e, em especial, das tecnologias

¹⁵⁴ Tradução nossa. No original: “The smallest can become the largest. ‘The stone that was cast aside has become the corner stone.’”. Na Bíblia, referência a Marcos 12:1-12.

¹⁵⁵ Aqui desvendamos a razão pela qual sempre nos utilizamos do termo “participação” (no sentido ativo de “tomar parte em”) e não de “uso” ou “aplicação” das tecnologias na cena. Ao refletir sobre o conceito de ação, Latour se vale do termo “partícipe” (LATOURE, 2002, p. 108) para designar o ator que, de alguma forma, constitui parte da ação. É justamente levando em conta essa heterogeneidade dos diversos elementos na ação da cena, que não fazemos aqui uma valoração entre os elementos humanos e não humanos que a constituem. Cada um deles exercerá níveis de importância distintos que variarão de acordo com a própria constituição e o desenvolvimento da cena. E nessa incerteza, nem sempre o ator humano, por estar em cena, será o centro principal e irradiador de toda ação que

digitais – na cena digital.

Na proposição de novos procedimentos de pesquisa e “experimentação político-científica”, Latour propõe que não pensemos mais sob o ponto de vista restrito da modernidade, que dissolvamos suas hierarquizações e limites epistemológicos: é preciso, pois, “ecologizar”.

É justamente essa reflexão de Latour que nos convida a usar aqui a metáfora da ecologia para imprimir um olhar diverso sobre as experiências cênicas digitais. Não deixa de ser interessante a possibilidade de se abrirem novos horizontes para se pensar essas experiências particulares em nossos dias. Abrimo-nos a uma perspectiva muito interessante ao estendermos a reflexão sobre a cena a algo além da esfera estritamente humana. A partir disso, um espetáculo, uma performance, enfim, um evento cênico podem ser pensados não simplesmente como algo realizado pela dimensão humana. E para que isso? O que nos importa conceber um espetáculo para além de sua dimensão humana?

Talvez nos desperte a colocar em xeque ou, no mínimo, questionar as definições categóricas das artes que ainda resistem em catalogar novas expressões que vão muito além de antigos cânones. Conceber novas formas artísticas e discutir a transfiguração das artes parece exigir uma mudança não de suas categorias, mas da própria forma de vê-las. Compreende uma mudança mais profunda. Uma mudança que envolva a participação das tecnologias digitais na cena. Uma mudança de perspectiva.

Parece-nos também que importante não é afirmar e reafirmar que antigos modelos categorizantes da arte não mais podem desempenhar sua função catalogadora, mas que possamos despertar novos caminhos – mesmo que fugidios e efêmeros como as obras de hoje – de se perceber a arte digital, de se perceber esse fenômeno interessante de participação da tecnologia nas artes – e de uma participação totalmente diversa de antes –, característica de nossos tempos.

cenicamente é apresentada. Esse constitui o ponto nevrálgico de nossa reflexão neste trabalho e será um dos aspectos sobre os quais nos debruçaremos nos próximos itens.

4.2 O conceito de ação

Ao recorrermos à noção da ecologia como metáfora nesta reflexão, pretendemos também concentrar nossa análise sobre outro limiar teórico que representa um dos centros de nossa discussão: o conceito de ação. Tal intento surge da hipótese de que a participação das tecnologias digitais em determinadas expressões cênicas e a partir de certas circunstâncias parece configurar formas de ação particulares, redefinindo as relações entre artista, obra de arte e público.

Diante disso, assumimos a tarefa de fazer um breve percurso sobre o conceito de ação, passando à teoria sobre a ação em contextos teóricos sociológicos para então desembarcar no estudo da ação nas redes digitais, o qual relacionaremos especificamente à análise de nossos casos representativos, no capítulo final.

A teoria sobre o conceito de ação é vasta e terreno pantanoso de reflexão. Recorreremos aqui, no entanto, à forma que Massimo Di Felice, Julliana Cutolo Torres e Leandro Yanaze (2012), encontram para abordar de forma mais didática tal noção. Em sua obra, os autores dividem a teoria sobre a ação em três linhas diversas, caracterizando-as a partir da relação sujeito-ambiente, a saber: a ação transitiva, a ação exotópica¹⁵⁶ e a ação em rede.

Antes de abordarmos, no entanto, essas três linhas, parece ser oportuno, com o objetivo de tornarmos ainda mais claro nosso percurso, apresentar algumas definições, em linhas gerais, da palavra “ação”. Muitas vezes equiparada ao termo “ato”¹⁵⁷, tanto em português como outras línguas latinas, “ação” é derivado de *actio*,

¹⁵⁶ Os autores se baseiam no conceito de “exotopia” apresentado por Michail Bakhtin (2002), o qual, em linhas gerais, faz referência a uma certa multiplicação de perspectivas a partir de uma visão externa, algo que o sujeito, de si próprio, não teria acesso. Segundo Di Felice, Cutolo e Yanaze a ação “exotópica” seria, pois, essa ação quem vem de fora, estranha ao sujeito e que, em certa medida, impõe-se a ele (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012, p. 148).

¹⁵⁷ Daremos mais destaque à diferença entre as concepções de “ação” e “ato” ao abordamos o conceito de “ato conectivo” de Di Felice, tema ao qual dedicaremos especialmente um dos itens seguintes deste capítulo.

que designa “modo de agir”¹⁵⁸, do verbo *agere* “agir”, o qual assumia, no latim cristão, o sentido de “dar graças”. Nicola Abbagnano (2007), em seu *Dicionário de Filosofia*, define o termo como de “significado generalíssimo”, e que se relaciona a “qualquer operação, considerada sob o aspecto do termo a partir do qual a operação tem início ou iniciativa”.

Nessa linha, referindo-se à categoria do “fazer”, poderíamos falar em “ação” de algo ou “ação de “alguém”, com destaque para seu caráter voluntário ou involuntário¹⁵⁹. Como destaca o filósofo, “produzir, causar, agir, criar, destruir, iniciar, continuar, terminar, etc. são significados que inscrevem-se nesse significado genérico de ação” (ABBAGNANO, 2007, p. 8).

Em todos esses verbos podemos identificar uma ideia que os liga intimamente e que aqui nos servirá como chave-mestra para nos apropriarmos desse conceito de “ação” que o uso corrente converteu em algo tão genérico. Tal ideia condutora é, pois, a diferença entre duas situações, uma final e outra inicial, as quais se distinguem a partir do fim a que a ação se propõe. No caso da ação cênica, referimo-nos aos elementos que fundamentalmente promovem a cena, tornam-na possível, ou ainda produzem seus aspectos característicos.

Fato é que a tendência de concentrarmos as artes cênicas – e em especial, as manifestações que o senso comum identifica como teatrais – dentro do espectro da ação humana, parece ser uma herança direta da concepção aristotélica de “ação” e da própria relação que Aristóteles estabelecerá com o conceito de drama e os elementos necessários à pavimentação da obra trágica. Aproveitamos esse ensejo para passar então à primeira das linhas sobre a teoria da ação, a ação transitiva¹⁶⁰.

¹⁵⁸ De acordo com o **Le Nouveau Petit Robert**. Dictionnaire Alfabétique et Analogique de la langue française. Paul Robert. Paris: Dictionnaires Le Robert, 2004.

¹⁵⁹ Sobre o caráter voluntário e involuntário da ação, faremos uma reflexão mais acurada ao abordarmos a Teoria da Ação em Aristóteles, um dos primeiros filósofos a teorizar sobre o conceito e uma de nossas principais heranças ao investigarmos a concepção mais corrente e contemporânea do termo.

¹⁶⁰ Di Felice, Torres e Yanaze (2012) não chegam a abordar a teoria da ação aristotélica em sua obra. No entanto, servimo-nos dessa sua esquematização em ação transitiva, exotópica e em rede. Com vistas a desenvolver o raciocínio dos autores, buscamos nos debruçar sobre suas referências, indo, entretanto, além dessas e explorando outras obras que julgamos fundamentais a essa reflexão.

4.3 Perspectivas sobre a ação: da ação transitiva à ação exotópica

Segundo Di Felice, Torres e Yanaze (2012), a ação transitiva caracteriza-se como uma atividade de um sujeito direcionada a seu externo, atividade essa constituída por uma série de ações desempenhadas por um indivíduo ou coletivo e norteadas por um objetivo previamente definido. Na ação transitiva a figura do ator ou agente assume primeira importância, sendo ele essencial à realização da ação.

Embora os autores não tangenciem este detalhe, a designação “ação transitiva” parece se inspirar na expressão usada por São Tomás de Aquino para se referir a um determinado tipo de ação pelo qual algo passa à matéria externa. Para o filósofo, a “ação transitiva” se opunha à “ação imanente” na medida em que essa segunda permanecia no agente em vez de transferir-se a seu exterior. Guardadas as semelhanças com a expressão de Santo Agostinho, essa será a primeira linha da ação que procuraremos apresentar aqui, contrastando-a com as demais expressões.

A origem e o centro da ação é, aqui, o indivíduo que busca, por motivos diferentes, um objetivo a ser alcançado. Por isso podemos descrever, no interior desta primeira tipologia a ação como “transitiva”, enquanto transfere, através da própria ação, a razão do sujeito para fora dele em direção ao território externo e ao meio ambiente social, procurando transformar ambos à sua imagem. O ambiente social, obviamente, pode favorecer, dificultar ou impedir o êxito de tal ação (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 147).

Essas características sobre a linha da ação transitiva permitem-nos ver na teoria aristotélica um de seus exemplos mais significativos. Aristóteles construirá todo um arcabouço de reflexão que resguardará o significado de ação dentro da esfera do humano e das operações humanas a partir do momento em que relaciona o conceito ao domínio particular da razão. A ação em Aristóteles, portanto, está a esse intimamente ligada. Toda a extensão de seu significado para fora da razão, que o uso corrente faria genérico, será definida pelo filósofo como algo fora da esfera própria da ação.

Apesar de permear várias de suas obras, *Ethica Nicomachea* (EN) será o eixo fundamental em que Aristóteles desenvolve a maior parte de sua teoria da ação. Em

seu Tratado da Virtude Moral (que corresponde aos livros I 13 - III 8¹⁶¹), o filósofo reflete sobre as condições a partir das quais é possível ou não atribuir responsabilidade moral a um agente. Sela aí então uma problemática que irá descender em toda a filosofia ocidental: a origem da ação de um agente (e, no caso de Aristóteles, do homem), está nele próprio? Ele é quem delibera sobre suas próprias ações?

Daí partiria grande parte dos subsídios teóricos que embasariam o direito romano e a noção de ética nos modelos ocidentais que concebemos. Todo o seu raciocínio refletir-se-ia ainda na própria lógica antropocêntrica de pensar o homem como epicentro do universo, núcleo irradiador de ações sobre a natureza e, no limite, capaz de controlá-la ou mesmo dominá-la a partir da descoberta de suas leis próprias. Ao mesmo tempo, temos aí desconsiderada a agência de tudo aquilo que não era, segundo Aristóteles, considerado humano, inclusive dos animais. Dentro das possíveis operações a se empreender, somente aquelas realizadas sob o domínio da razão poderiam ser caracterizadas como ações do próprio sujeito, na medida em que se cumpriram voluntariamente.

Toda a concepção de moral aristotélica estará fundamentada no princípio de que a ação parte do sujeito e, em última instância, é por ele definida: é justamente devido a essa condição que ele poderá ser moralmente responsabilizado por ações que não concorram para o bem. Para compreendermos melhor a trilha teórica de Aristóteles, parece oportuno abordarmos alguns dos eixos principais sobre sua noção de responsabilidade moral. Segundo o filósofo, para que um agente possa ser responsabilizado moralmente, é necessário que as ações por ele realizadas sejam voluntárias, frutos de escolha deliberada.

Visto que o fim é, então, objeto do querer e que as coisas que conduzem ao fim são objeto de deliberação e escolha deliberada, as ações que concernem a elas são por escolha deliberada e voluntária. As atividades das virtudes envolvem estas coisas. Assim, por certo a virtude está em nosso poder, bem como o vício (ARISTÓTELES, 2008, p. 70).

¹⁶¹ A divisão dos livros I 13 a III 8 da *Ethica Nicomachea* e sua designação como Tratado da Virtude Moral nos é apresentada pelo Prof. Marco Zingano em sua própria tradução realizada diretamente do grego e publicada no Brasil em edição especialmente comentada da Editora Odysseus (2008).

É necessário, no entanto, ressaltar que nem toda ação voluntária pressupõe escolha deliberada. O que ocorre é que Aristóteles, em sua EN, fará uma dissociação entre a ideia de voluntário e a de escolha deliberada, de modo que as crianças e os animais, por exemplo, possam agir voluntariamente sem, no entanto, terem deliberado por isso, refletido e, no limite, agido diferentemente.

O conceito de escolha deliberada é central na noção de responsabilidade moral de Aristóteles. Aqui, deliberamos não sobre os fins, mas sobre os meios que nos conduzem a esses fins, meios que estão ao nosso alcance ou poder. Na medida em que o agente delibera preferencialmente sobre certos fins, ele o faz em detrimento de outros. Assim, o que um agente faz, pode muito bem deixá-lo de fazer: em seu esforço de deliberação, tanto pode aceitar, como pode recusar certa ação.

Cada um de nós homens delibera sobre aquilo que pode ser feito por si próprio (...) Deliberar, então, diz respeito às coisas que ocorrem nas mais das vezes, mas nas quais é obscuro como resultarão, e àquelas nas quais é indefinido como resultarão” (idem p. 67).

Nesse sentido, a faculdade da razão, atributo unicamente humano, possibilitaria, pois, ao agente, agir de maneira diferente, definindo-se por um “sim” ou “não”. Essa abertura aos contrários é o fundamento do que a teoria sobre a EN chamaria de princípio das possibilidades alternativas: no momento em que o agente delibera por determinada ação a ele era possível agir diferentemente; sua razão (em condições normais) tornaria isso possível, segundo Aristóteles. Assim, é por ter tido a possibilidade de ter agido distintamente, por ter sido aberto aos contrários, que o agente deve ser moralmente responsabilizado. Em outras palavras, o princípio das possibilidades alternativas é, na teoria da ação aristotélica, necessário à responsabilização moral do agente.

Apesar de Aristóteles considerar que fatores externos podem influenciar os resultados e as próprias causas das ações, ele situa no sujeito o fundamento primeiro da deliberação. Em última instância, isso nos leva a pensar que a origem das decisões humanas está no próprio homem e mais: de que o que dá dinâmica ao mundo e o que é capaz de transformá-lo parte do próprio homem. Não será à toa que as reflexões de Aristóteles seriam extremamente caras aos humanistas. Isso, no

entanto, deixar-nos-ia um legado retumbante que continua a reverberar em nossa época: atribuir o princípio primeiro da responsabilidade de ação ao homem acaba, no limite, por separá-lo de seu próprio ambiente, da própria natureza.

Ao teorizar sobre a tragédia em sua *Poética*, Aristóteles parece reforçar essa ideia da ação como algo que parte fundamentalmente da razão humana. Concebendo a obra trágica como a *mimesis* de uma ação, o filósofo a sugere como uma operação necessariamente moral e, portanto, algo que reside na decisão humana entre um caminho A ou um caminho B. Essa interpretação da *práxis*¹⁶² é defendida por alguns comentadores de Aristóteles, segundo os quais:

A *práxis* não seria uma ação qualquer, mas uma ação de caráter moral relevante, uma ação na qual certamente haveria uma escolha deliberada entre dois extremos, sendo que essa ação seria virtuosa quando escolhe o meio entre os extremos, e viciosa quando erra esse meio (GAZONI, 2006, p. 36).

Não obstante os variados desdobramentos a que pode nos levar a teoria da ação de Aristóteles, não deixa de ser muito interessante percebê-la como o eixo teórico basilar do que pontuamos anteriormente como “ação transitiva”. A articulação teórica de Aristóteles, bem como seu *corpus* sobre a virtude moral (presente em várias de suas obras), permite-nos inclusive refletir – principalmente a partir da *Poética* – sobre como a cena trágica seria centralizada na figura humana tanto como tudo que em torno dela girava.

O teatro grego fez a experiência cênica da liberação ante o divino: de Ésquilo a Sófocles e a Eurípedes, o agente, que antes não fazia senão realizar um plano concebido alhures, nas disputas entre os deuses, permanecendo um joguete nas suas mãos (como na *Ilíada*, em que de início é anunciado que tudo o que ocorre se realiza segundo a decisão de Zeus) é paulatinamente posto na frente da cena e responsabilizado integralmente de seus atos (ainda que em peças como em *Édipo Tirano* a presença do divino siga os moldes antigos, pois Édipo tem um destino traçado pelos deuses, que ele descobre lentamente sob a forma de tragédia) (ZINGANO in

¹⁶² *Práxis* (πράξις) é o termo que no grego antigo denota “ação” e que Aristóteles sugere ser estritamente racional, já que concebe o termo em oposição a *energéin* (ενεργεῖν), ação sem natureza moral. Para uma análise mais acurada sobre essa diferença, pode-se consultar a tradução da *Poética* realizada por Fernando Gazoni em pesquisa orientada no Departamento de Filosofia da FFLCH/USP.

Como *mimesis* de uma ação humana, toda a configuração cênica da tragédia orbitará em torno da figura do ator, visto que ele é quem deliberará pela trilha da virtude ou do vício. Será justamente esse embate que enovelará a trama trágica e que atribuirá a suas apresentações um valor realmente fundamental na formação ética da pólis grega.

Talvez não seja exagero referir-se à *Poética* como um grande projeto de construção de uma cena centrada na figura humana, uma cena cuja ação, aquilo que lhe dá unidade, seja constituída exclusivamente pelo elemento humano. Sem homens, não haveria tragédia.

Os deuses estão ausentes da cena; de agora em diante, sua função consiste meramente em abrir e fechar o espetáculo da deriva humana. A reflexão filosófica sobre a liberação cênica da agência humana tem seu ponto culminante em Aristóteles, ou, para ser mais específico, encontra sua expressão própria nesta frase que, de uma só vez, implanta o homem, graças a sua razão, ao lado das causas plenas comumente aceitas (idem, p. 179).

Acabamos por articular aqui uma relação entre três questões que viemos desenvolvendo desde o princípio de nosso trabalho: a desvinculação da cena de sua obrigação mimética e, por consequência, a descentralização da ação sobre a figura do ator e a assunção de outros elementos que passam a exercê-la com semelhante ou ainda mais relevância – sendo as tecnologias (e em nosso caso especial, as tecnologias digitais) uma dessas chaves fundamentais.

No caminho da teoria da ação transitiva, podemos identificar ainda uma outra vertente reflexiva que também se destaca por situar o centro e o princípio da ação num sujeito em direção ao seu externo. Trata-se do conceito de ação para Max Weber, já dentro do contexto de crítica à sociologia clássica. Não nos cabe aqui elaborar uma reflexão vasta e detalhada sobre as implicações sociológicas do conceito de ação, mas sim conceber alguns fios conceituais desenvolvidos por Weber que nos permitam aprofundar certas percepções que concentram a ação sob o domínio e a iniciativa do humano.

Weber define “ação” como uma conduta humana empreendida a partir de um

sentido subjetivo atribuído por um indivíduo que a realiza e a orienta. A partir do momento em que essa ação se baseia nas ações de outros agentes individuais e conhecidos ou mesmo nas ações de grupos de indivíduos heterogêneos e conhecidos, passa a ser chamada de “ação social”.

No toda clase de contacto entre los hombres tiene carácter social; sino sólo una acción con sentido propio dirigida a la acción de otros. Un choque de dos ciclistas, por ejemplo, es un simple suceso de igual carácter que un fenómeno natural. En cambio, aparecería ya una acción social en el intento de evitar el encuentro, o bien en la riña o consideraciones amistosas subsiguientes al encontronazo¹⁶³ (WEBER, 2002, p. 19).

A concepção de “ação social” será o centro do raciocínio de Weber ao situá-la como o objeto fundamental de sua sociologia¹⁶⁴. Mais interessante ainda é perceber como o filósofo é claro ao conceber a ação não como uma reação comportamental definida ou condicionada pelo meio social (como veremos em Durkheim, por exemplo), mas sim como, antes de tudo, algo que parte do próprio indivíduo.

Ao refletir sobre a concepção de “sentido”, que Weber atribui como característica de uma ação, Gabriel Cohn observa que não há ali uma reflexão mais detalhada ou uma preocupação do filósofo em delimitar o significado do termo¹⁶⁵.

¹⁶³ “Nem toda classe de contato entre os homens tem caráter social, senão apenas uma ação com sentido próprio dirigida à ação de outros. Um choque entre dois ciclistas, por exemplo, é uma simples ocorrência com o mesmo caráter de um fenômeno natural. Em contrapartida, apareceria já uma ação social na pretensão de evitar o encontro, ou mesmo na briga ou nas considerações amistosas subseqüentes à colisão”. (Tradução nossa).

¹⁶⁴ Weber divide a ação social em quatro tipos, a saber, em linhas gerais: ação racional, com vistas a fins (determinada por expectativas sobre comportamentos de pessoas ou coisas, expectativas as quais servem, em última instância, a esses próprios fins), ação racional com vistas a valores (determinada pela crença consciente e absoluta em um valor – seja religioso, ético, estético ou de outra natureza), ação afetiva (como o próprio nome diz, determinada por afetos e emoções) e ação tradicional (definida por um costume arraigado) (WEBER, 2002, p. 20). Seguindo a tipologia weberiana da ação, poderíamos sugerir a produção de uma obra de arte como fruto de uma ação afetiva, a qual parte de um sujeito e que tem, nesse, um significado subjetivo. Mais importantes do que o que se vê realizado, do que os resultados dessa ação, são esses próprios significados subjetivos.

¹⁶⁵ Jürgen Habermas também abordará a questão do “sentido” na teoria da ação weberiana, esclarecendo que o termo se refere muito menos a uma ideia de significação do que a uma intenção consciente. Como complementa Habermas, Weber “não esclarece ‘sentido’ baseando-se no modelo dos significados linguísticos; tampouco o refere ao *medium* linguístico do entendimento possível; refere-o, sim, a opiniões e intenções de um sujeito da ação apresentado inicialmente de maneira

Cohn deixa claro, no entanto, que não se trata de um sentido “objetivamente correto” ou mesmo de uma verdade metafisicamente definida: “Interessa, enfim, aquele sentido que se manifesta em ações concretas e que envolve um motivo sustentado pelo agente como fundamento da sua ação (COHN, 2003, p. 19). Weber procura enfatizar que se trata de um sentido “subjetivamente visado”, o que nos parece sugerir que o princípio primeiro da ação se encontra no agente, apesar da influência de outros indivíduos ou grupos de indivíduos.

Ora, vemos aí, pois, uma desconsideração de Weber em relação a qualquer força exterior que pudesse atuar sobre o indivíduo alijando-o por completo dessa sua “subjetividade”, de seus determinantes próprios. Em certa medida, não deixa de emergir aí uma lembrança sobre a prerrogativa de deliberação que o agente recebe em Aristóteles. Em ambos os casos, guardadas todas as devidas considerações entre os dois, temos uma ação que, no limite, precipita-se a partir do sujeito e é por ele orientada: precisamente, em Aristóteles pela moral e, em Weber, por esse sentido “subjetivamente visado”.

Outro aspecto que vale ser ressaltado refere-se ao fato de que, tanto em Aristóteles como em Weber, não se consideram ações que estejam fora do âmbito humano. Em outras palavras, nenhum dos autores trabalha com qualquer forma de agenciamento de coisas ou mesmo animais. Essa postura ainda pode ser percebida no rastro do que Jürgen Habermas formularia como a sua teoria da ação comunicativa.

Habermas, no entanto, assinalaria uma diferença fundamental entre a teoria da ação weberiana e sua teoria da ação comunicativa. Segundo o filósofo, Weber não prioriza a relação interpessoal entre dois sujeitos, mediados pela linguagem, mas a atuação de um “sujeito solitário da ação”. A ação em Weber, portanto, começaria antes de qualquer processo comunicativo, uma vez que, para existir, requer o sentido subjetivo dado pelo agente, uma intenção pré-comunicativa.

Habermas, contudo, vai além do sujeito e desloca a origem da ação para a situação à qual ele é submetido quando do processo comunicativo. Os agentes da

isolada” (HABERMAS, 2012a, p. 486). Tal interpretação de Habermas acaba por reforçar essa concentração da origem e da orientação da ação sobre o próprio agente.

ação comunicativa não se direcionam prioritariamente a cumprir seus próprios objetivos e obter êxito nesse processo, mas sim a buscar uma forma de entendimento. Segundo o próprio Habermas:

No agir comunicativo os participantes não se orientam em primeira linha pelo êxito de si mesmos; perseguem seus fins individuais sob a condição de que sejam capazes de conciliar seus diversos planos de ação com base em definições comuns sobre a situação vivida. De tal forma, a negociação sobre as definições acerca da situação vivida faz-se um componente essencial das exigências interpretativas necessárias ao agir comunicativo (HABERMAS, 2012a, p. 496).

Habermas concebe a ação comunicativa, portanto, como uma atividade realizada por um sujeito racional, uma vez que empreende essa razão tanto na concepção de seus objetivos individuais como na análise das situações nas quais se desenrola o fenômeno comunicativo e busca-se o entendimento. Conforme realça o professor José Marcelino Pinto, Habermas atribui especial atenção ao conceito do entendimento, analisando os elementos e as condições necessárias à sua efetivação.

O conceito de alcançar o entendimento que decorre da ação comunicativa requer, por sua vez, a definição do contexto em que estes procedimentos acontecem. Isto porque aquilo que o falante quer dizer com seu pronunciamento depende do conhecimento acumulado e realiza-se sob o pano de fundo de um consenso cultural anterior. É neste ponto que Habermas introduz o conceito de mundo da vida (Lebenswelt), entendido como o contexto não problematizável, o pano de fundo que propicia os processos de se alcançar o entendimento (PINTO, 1995, p. 81).

Considerado como um “processo de unificação entre sujeitos aptos a falar e agir” (idem, ibidem), o entendimento estaria relacionado ao que Habermas denomina como mundo objetivo dos eventos, mundo social das normas e mundo subjetivo dos sujeitos em diálogo. Compreendendo estes três mundos, a racionalidade da ação em Habermas (idem, p. 575-576) pode ainda se manifestar de acordo com os seguintes aspectos:

- As ações teleológicas: são relacionadas a certos fins e desempenhadas por um saber técnico ou estratégico. Podem ser mensuradas a partir de sua eficácia e

corporificam-se em modelos de saber baseados em tecnologias e estratégias.

- As ações de fala constatativas: relacionadas ao processo de conversação e podem ser criticadas quanto ao aspecto da verdade. Constituem um saber teórico-empírico que se conserva a partir de teorias.

- As ações reguladas por normas: constituem um saber moral-prático e podem ser verificadas a partir do elemento da correção. Nas situações moral-práticas, como esclarece Habermas, uma ação pode ser testada quanto à sua correção em comparação a determinada norma, assim como uma norma pode ser criticada em relação a si mesma. São expressas a partir de noções jurídicas e morais.

- As ações dramatúrgicas: constituem um saber estético-prático relacionado à subjetividade do próprio agente. São expressas sob uma forma de argumentação que se utiliza da crítica estética e terapêutica. Por serem extremamente subjetivas, podem ser criticadas quanto à sua veracidade e concebidas como enganos. Segundo Habermas, as ações dramatúrgicas refletem-se nas obras de arte.

A ação em Habermas configura-se, portanto, como interação entre dois sujeitos a partir da qual o discurso recebe importância fundamental. Ela parte, substancialmente, da concepção de um sujeito racional. Embora a ação comunicativa se efetive apenas fora do sujeito, visto que pressupõe um processo de interação, ela, no entanto, tem como base a atividade racional dos agentes, sendo, portanto, considerada por Di Felice, Torres e Yanaze (2012) como exemplo de ação transitiva, atividade de um “sujeito em direção ao externo”. Segundo os autores, na ação comunicativa habermasiana:

A palavra e o diálogo são os elementos fundamentais para a busca de um acordo entre os sujeitos, finalizando o alcance do agir comunicativo, a esfera da ação seria, portanto, mediada pelo debate e pelas discussões racionais que teriam como objetivos a interpretação e o esclarecimento da complexidade social em vista de uma ação transformadora (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 147).

Após abordarmos alguns dos principais elementos da ação em Habermas, tratemos então de um caminho diverso nos estudos sobre tal conceito: da ação

transitiva, passemos à chamada ação “exotópica” (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012), que, numa direção inversa à primeira, limita ou ainda suprime a ideia de ação individual. A ação exotópica é concebida como algo externo ao sujeito: seu princípio e orientação estão fora dele, sendo, em certos casos, mesmo a ele imposta. Se na ação transitiva, o sujeito guardava uma certa autonomia em relação ao meio ambiente, aqui ele se coloca sujeito às suas leis e intempéries.

Muitos são os autores que apresentam uma estratégia reflexiva que se aproxima dessa linha da ação exotópica. Uma das principais delas e talvez a mais emblemática é a forma pela qual Platão contrastava a realidade material com o que concebia como mundo das ideias. Interessante é pensar que o filósofo não se centra na ideia de uma ação absolutamente individual, o que, no limite, implicará sobre a própria atribuição de responsabilidade moral quando da realização de uma má ação por parte desse mesmo indivíduo.

Para Platão, toda e qualquer ação de um indivíduo conta com um correspondente ideal, sendo mais ou menos virtuosa a ação que mais se aproxima ou se distancia desse gabarito. Dessa maneira, não podemos atribuir uma prerrogativa de ação ao sujeito, uma vez que este age em função de uma ação ideal. Segundo o filósofo, se alguém conhece o bem¹⁶⁶ – e, por isso, está fazendo uso da razão –, necessariamente concorrerá para uma ação boa. Ninguém agiria mal conhecendo o bem. Se age mal, fá-lo por completa ignorância.

A partir desse pensamento, Platão nos firma duas coisas importantes sobre a ação: as ações de um sujeito originam-se fora dele e, a partir da razão, ele poderá conhecer a mais virtuosa das possibilidades de ação. Isso acaba, em última instância, subtraindo do indivíduo qualquer possibilidade de, voluntariamente, realizar uma ação não virtuosa. Uma das passagens em que o próprio Platão deixa isso evidente pode ser encontrada em *Protágoras* (345d-e):

Eu, pelo menos, estou convencido de que nenhum dos sábios era de opinião que pode haver homem capaz de errar ou praticar deliberadamente

¹⁶⁶ Um dos mais complexos conceitos da filosofia clássica é o conceito de bem em Platão. Ele próprio assumiria a dificuldade em defini-lo. Não nos debruçaremos sobre suas particularidades principais, mas é válido ressaltar, para fins de complementação, que a ideia de bem está intimamente associada à de justiça, noção que fica bastante evidente em *A República* (1973).

qualquer ato mau ou vergonhoso, sabendo todos muito bem que as pessoas que cometem ação má ou vergonhosa, involuntariamente o fazem (PLATÃO, 2002, p. 99).

Num caminho inverso ao da ação transitiva, não é o sujeito que age sobre o mundo, com a possibilidade própria de transformá-lo para o bem, mas o mundo que age sobre esse sujeito, definindo – a partir da realidade material – e valorando – diante do mundo das ideias – suas próprias ações. Aqui as ações boas não partem do sujeito como em Aristóteles, e muito menos de uma realidade material (da sociedade, permitir-nos-ia dizer, como para Durkheim), mas de uma esfera cognoscível apenas por meio do domínio absoluto da razão. A razão, absoluta em si, metafísica, independeria da vontade individual: trata-se, sim, de um fio único ao qual todos os homens teriam a possibilidade de acessar a partir da filosofia. Mas apenas o homem é aí que, em certa medida, acaba-se por reafirmar o caráter antropocêntrico da ação: nada além do humano poderia ser concebido como agente dotado de alguma prerrogativa de ação.

Outro teórico que poderíamos agregar a essa vertente da ação exotópica é Émile Durkheim, assim como grande parte dos autores da sociologia que representa, a começar de seu maior inspirador, Auguste Comte. Para Durkheim, a ação dos indivíduos é determinada – salvo alguma influência de ordem biológica ou psíquica – por uma espécie de consciência coletiva, a qual, a partir de sua força coercitiva, imprimiria sobre tais indivíduos maneiras de agir e pensar próprias. O sociólogo nomearia tais elementos de influência da sociedade como “fatos sociais”, os quais, segundo suas próprias palavras, contemplariam:

Toda maneira de agir, fixa ou não, suscetível de exercer sobre o indivíduo uma coerção exterior; ou então ainda, que é geral na extensão de uma sociedade dada, apresentando uma existência própria, independente das manifestações individuais que possa ter (DURKHEIM, 1974, p. 11).

O fato social teria, pois, existência fora do indivíduo e seria imbuído de autoridade suficiente para determinar no mesmo “maneiras de agir, pensar e sentir” (idem, p. 31) a ele exteriores. É partindo desse princípio que Durkheim defenderia a formulação de uma ciência capaz de identificar e estudar tais fenômenos, análise a partir da qual poderiam ser aparadas as consequências de um estado de “anomia social”. Essa ciência, tributária em grande parte da noção comtiana de “física social”

e inspirada diretamente no método da observação das ciências exatas, visava à descoberta de leis que regulariam o organismo social e que, sendo consideradas, poderiam resultar em seu bom e eficiente funcionamento.

Os fatos sociais representam mais do que a mera soma de ações e sentimentos particulares; são, para o sociólogo, o resultado de algo novo, independente desses elementos individuais e suas manifestações. Assim, têm-se no todo social fenômenos e expressões que só existem na condição própria do todo. Ali parte não está no todo nem o todo tem uma identificação necessária em cada parte. A sociedade é a síntese, a criação de algo diverso ao que pode ser encontrado nas “almas individuais”. Vemos, pois, que em Durkheim a ação é predominantemente um movimento que vem de fora para dentro, do exterior para o indivíduo, tendo ele pouca ou nenhuma influência sobre essa constituição coletiva e coercitiva. Nesse sentido, seu raciocínio pode ser considerado dentro de uma lógica exotópica de estudo da ação.

A inserção das novas tecnologias, no entanto, nos reafirma a necessidade de conceber a relação entre o humano e a técnica não mais sob um ponto de vista transitivo, sob uma perspectiva de dominação do homem sobre a natureza, nem sob uma dimensão exotópica, em certa medida determinista, como se o homem estivesse fadado às leis e intempéries de Gaia. E nesse ponto, convergimos com o que Di Felice, Torres e Yanaze dizem sobre as novas formas de ação em contextos digitais:

Analisar a natureza das transformações da ação na época contemporânea significa, portanto, não somente analisar as novas práticas de interações em redes, mas, sobretudo, investigar os novos significados emergentes do social e da participação no interior dos novos contextos simbiótico-transorgânicos (DI FELICE, TORRES, YANAZE, 2012, p. 151).

Procuramos, pois, empreender um olhar sobre a ação capaz de contemplar não só sua dimensão humana, mas, sim, seguir uma direção que contemple as interações entre humanos, tecnologias e territórios, superando o vício do viés antropocêntrico. Em nosso caso específico, a emergência de uma cena híbrida, que transcorre em tempos e espaços fluidos potencialmente possibilitados pela participação das tecnologias digitais, parece nos impulsionar a perceber sob outras

formas e métodos a ação que dali faz parte. Mais do que deslocar a ação entre os limites do sujeito ou do objeto, talvez seja interessante uma postura que coloque mesmo em xeque esses próprios limites e que nos proporcione uma nova forma de conceber a ação em cena.

A participação das tecnologias digitais em obras cênicas e as novas aventuras estética e epistemológica a que essas nos convidam colocam-nos, no mínimo, diante de eventos artísticos com singularidades nunca antes observadas e observáveis. Essas obras nos convidam a uma outra espécie de fruição, desestabilizam nossas noções de tempo e espaço, confundem-nos em nosso insistente hábito de categorizá-las, em reconhecê-las e rotulá-las dentro de compartimentos já conhecidos.

É perante essa total desestabilização, o estranhamento diante dessas novas formas, que nos propomos não a buscar compreendê-las, mas a descrever e refletir sobre suas singularidades, sem pretender esgotá-las. Por isso, não nos propusemos a fazer um “estudo exploratório”, mas a conduzir uma reflexão sobre associações de singularidades. E um dos autores-chave que nos incitarão a imprimir um novo olhar sobre a ação e desenvolver essa nova perspectiva sobre uma obra cênica será Bruno Latour e sua Teoria Ator-Rede.

4.4 Na trilha do ator-rede

Fundamentada em parceria com Michel Callon e John Law, a Teoria Ator-Rede (TAR) de Bruno Latour apresenta-nos como uma chave epistemológica interessante em nossa tarefa de refletir sobre a cena tecnológica digital e, no limite, de conceber novos horizontes que nos permitam abarcar o caráter híbrido das invenções, das maneiras de pensar e das produções materiais características de nosso tempo.

Embora seja bastante conhecida em disciplinas mais relacionadas às ciências sociais, a TAR tem ganhado repercussão no meio científico e participado da reflexão

teórica nos mais diversos contextos, inclusive no da comunicação digital¹⁶⁷. Não nos agrada aqui fazer essa categorização entre campos, mas é certo que a TAR oferece-nos uma série de elementos muito interessantes ao pretendermos conceber de uma maneira distinta a ação dentro do panorama das artes e, mais especificamente, no que se refere diretamente às artes cênicas. Veremos, a partir de agora, alguns desses elementos principais.

A TAR é concebida dentro do esforço de superação de grandes dicotomias que marcaram a ciência na modernidade – sendo uma das mais significativas a divisão entre “natureza” e “cultura”, ou ainda entre “natureza” e “sociedade”, sistematizando uma série de diretrizes distintas como forma de conceber a realidade e, mais do que isso, procurar contemplar a dimensão híbrida do que por ela é produzido.

Assim, como o próprio John Law afirma em artigo que apresenta pontos fundamentais da TAR, a ideia do ator-rede concebe o “conhecimento” como algo produzido socialmente, um “produto ou um efeito de uma rede de materiais heterogêneos” (LAW, 1992, p. 2), mostrando-se como um importante caminho para descrever realidades diversas. É, pois, como uma extensão do que Law nos sugere, que procuramos relacionar a TAR à tarefa de reflexão sobre a interação entre os heterogêneos elementos de uma obra cênica.

A família, as organizações, sistemas de computador, a economia, tecnologias – toda a vida social – podem ser similarmente descritas. Todos esses são redes ordenadas de materiais heterogêneos cujas resistências foram superadas. Este então é o movimento analítico crucial feito pelos autores da teoria ator-rede: a sugestão que o social não é *nada mais do que redes de certos padrões de materiais heterogêneos* [grifo do autor] (idem, p. 2).

¹⁶⁷ Como a obra de André Lemos, *A comunicação das coisas*, em que o autor procura relacionar princípios da Teoria Ator-Rede ao contexto da comunicação digital e especificamente à cibercultura. Segundo Lemos, a TAR oferece uma alternativa importante no sentido de pensar a comunicação em contextos digitais sem se recorrer aos “atores sociais clássicos”, reconfigurando a relação entre as instâncias do processo comunicativo. Nas palavras do autor: “Uma teoria que busca nivelar topologicamente sujeitos e objetos, atores humanos e não humanos, que descreve e destaca as controvérsias buscando abrir ‘caixas-pretas’ (*clichês*, estereótipos, lugares comuns, enunciados e objetos estabilizados) me parece bem apropriada para pensar a cultura digital hoje. Como em uma área como a da comunicação, na qual tudo é mediado por artefatos tecnológicos sofisticados, não dar atenção aos híbridos? Essa teoria é a Teoria Ator-Rede (TAR))” (LEMOS, 2013, p. 23).

Faz-se muito oportuno, ao apresentarmos os elementos fundamentais da Teoria Ator-Rede, percorrermos um pouco dos meandros a partir dos quais Bruno Latour define o conceito de ação e que nos permite evitar alguns equívocos muito comuns sobre os quais ele próprio alertará ao apresentar com profundidade a TAR em seu “Reagregando o social: uma introdução à teoria ator-rede”¹⁶⁸. Latour dispensará especificamente um item de sua obra para esclarecer o que concebe como ação, reconhecendo o conceito como um dos problemas mais difíceis da filosofia. Mas o mais interessante talvez é que, diferente dos demais autores que apresentamos, o autor não define fronteiras claras para tal conceito: Latour afirma que a ação aparece sempre em um relato como “responsável” por um feito”, “como algo que afeta um estado de coisas, transformando As em Bs pela prova dos Cs” (LATOURE, 2012, p. 84).

As diferenças entre um estado A e um estado B, ou seja, as transformações ocorridas de uma situação a outra são fundamentais para que se possa atestar a ocorrência da ação. Mas tais transformações não são delimitadas por Latour em uma definição restrita, uma carta de princípios e condições a partir das quais se pode afirmar que há ou não a ocorrência de uma ação. Mais do que isso, Latour não traz uma definição de ação em si – como vemos claramente em Aristóteles, por exemplo –, mas sim procura aventá-la a partir de seus rastros, suas pistas deixadas pelos relatos, sinais que possam descrevê-la, sem, no entanto, recorrer a uma conceituação metafísica essencial à sua própria atestação.

Uma ação invisível, que não faça diferença, não gere transformação, não deixe traços e não entre num relato *não* [grifo do autor] é uma ação. Ponto final. Ou faz alguma coisa ou não faz nada. Se você mencionar uma ação, terá de apresentar um relato sobre ela e, para tanto, precisará tornar mais ou menos explícito quais provas deixaram tais e tais traços observáveis (idem, ibidem).

Antes de chegarmos ao ponto nevrálgico da TAR, vale apresentar algumas

¹⁶⁸ Nesta reflexão, valemo-nos principalmente da versão da obra traduzida para o português, porém submetendo-a a eventuais contrastes com suas versões em língua inglesa e francesa. As edições correspondentes encontram-se nas referências bibliográficas deste trabalho.

ressalvas sobre as quais o próprio Latour nos alerta¹⁶⁹. A começar da expressão “Teoria Ator-Rede”, a qual, no rigor da interpretação, acabaria por se contrapor, em última instância, a seus próprios objetivos teórico-metodológicos. Para o autor, o primeiro problema consiste no termo “teoria”, uma vez que não identifica a TAR como uma teoria social, com princípios gerais e à sombra dos quais fatos poderiam ser explicados. É justamente contra essa correnteza que Latour pretende remar, não reafirmando uma tradição dedutiva da sociologia clássica e, assim, evitando trazer uma interpretação sobre as ações antes mesmo de sua própria ocorrência.

Como complementa a pesquisadora Marcia Moraes, em artigo intitulado *Alianças para uma psicologia em ação: sobre a noção de rede*¹⁷⁰, “a teoria ator-rede não é uma teoria cujos princípios estejam dados de antemão. Trata-se antes de um método, um caminho para seguir a construção e fabricação dos fatos” (MORAES, 2003). A ideia da TAR é, portanto, muito mais próxima a de um método para se identificar e descrever esses rastros da ação, dos quais falamos acima, do que de tentar explicá-los a partir de princípios generalizantes. Daí a inadequação própria do termo “teoria”.

Já a outra ressalva de Latour refere-se ao conceito de “ator”. Para ele, o termo, por si só, é impreciso ao se referir somente a humanos, o que acabaria por contrariar o próprio aspecto inovador da TAR. Diante disso, Latour se apropria do termo “actante”¹⁷¹, com o objetivo de incluir os não humanos em sua abordagem. Ao lançar mão do termo “actante”, Latour quer se referir àquele membro da rede que não só realiza ações mas que também sofre seus efeitos, ou seja, “elementos que produzem efeito na rede, que a modificam e são modificados por ela e são estes

¹⁶⁹ Latour faz essa reflexão em seu artigo *On recalling ANT* (1998a), disponível no seguinte link: <<http://www.lancaster.ac.uk/sociology/research/publications/papers/latour-recalling-ant.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2014. Aqui nos inspiramos também nos pontos comentados por Letícia Freire (2006), em artigo publicado na Revista Comum, ao fazer uma reflexão breve, mas bem fundamentada sobre a antropologia simétrica de Latour e sua Teoria Ator-Rede. Procuramos fazer aqui um aprofundamento e uma complementação de cada um desses aspectos.

¹⁷⁰ O artigo *Alianças para uma psicologia em ação: sobre a noção de rede* pode ser obtido na íntegra a partir da página do NECSO – Núcleo de Estudos de Ciência & Tecnologia e Sociedade da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Disponível em: <<http://www.necso.ufrj.Brasil/Ato2003/MarciaMoraes.htm>>. Acesso em: 24 fev. 2013.

¹⁷¹ “Actante” aparece em algumas traduções para o português como “atuante”. Na tradução ao português brasileiro da qual lançamos mão, opta-se pela primeira alternativa.

elementos que devem fazer parte de sua descrição” (FREIRE, 2006. p 55).

Aqui chegamos a um ponto fundamental da reflexão de Latour. Não podemos seguir sem antes esclarecermos o que o leva a se inspirar na semiótica para renomear os elementos responsáveis pela constituição das redes nos moldes em que pretende descrever. Latour faz uma referência direta à definição de “actante” que Algirdas Greimas e Joseph Courtés apresentariam em seu *Dicionário de Semiótica*. Duas das definições que Greimas e Courtés relacionam ao termo parecem ser diretamente apropriadas por Latour. A primeira delas com relação a esse papel do actante como promotor e receptor dos efeitos das ações na rede:

O actante pode ser percebido como aquele que realiza ou que sofre o ato*, independentemente de qualquer outra determinação. Assim, para citar L. Tesnière, a quem se deve o termo, “actantes são os seres ou as coisas que, a um título qualquer e de um modo qualquer, ainda a título de meros figurantes e da maneira mais passiva possível, participam do processo” (GREIMAS, COURTÉS, 1979, p. 12).

E a segunda das definições, relacionada à inclusão dos não humanos no processo de análise dos caminhos da ação:

O conceito de actante substitui com vantagem, mormente na semiótica literária, o termo personagem*, e também “dramatis persona” (V. Propp), visto que cobre não só seres humanos, mas também animais, objetos e conceitos (GREIMAS, COURTÉS, 1979, p. 13).

Tais definições nos permitem perceber a preocupação de Latour ao apontar questões problemáticas referentes à própria expressão que dá nome a sua teoria. Ele não visa, em momento algum, valer-se das definições semióticas como aparatos prontos ou fixos para fundamentar os caminhos oferecidos pela TAR, mas sim o que elas podem fazer justamente para mantê-la como um procedimento teórico-metodológico sem princípios predeterminados. E é sob essa ideia que o autor afirma, pois, que “a ANT¹⁷² tomou de empréstimo às teorias da narrativa, não todos os seus raciocínios e seu jargão, é claro, mas sua liberdade de movimento” (LATOUR, 2012, p. 87).

¹⁷² ANT é correspondente à abreviatura de Teoria Ator-Rede em inglês (Actor-Network-Theory). É a abreviatura pela qual opta a edição brasileira de *Reagregando o social* (2012).

Nesse mesmo caminho, Latour faz ainda considerações com relação ao termo “rede”, talvez uma das proposições conceituais mais interessantes por ele oferecidas na TAR. O autor fará aí uma correlação direta com o conceito de rizoma¹⁷³ de Deleuze e Guattari, apropriando-se dele como forma de caracterizar sua concepção sobre rede. Para Latour, uma rede não deve ser caracterizada como um sistema delimitado e previsível, capaz de ser medido ou avaliado sem que seja especificamente descrito: uma rede só pode ser definida a partir do movimento de seus próprios actantes; é fluida, indefinida, completamente mutável e flexível a tais transformações. Cada um de seus pontos, ou “nós”, podem se multiplicar sem que haja necessidade de um comando ou autoridade centralizada: a rede é horizontal, tal como o rizoma, capaz de se multiplicar potencialmente a partir de cada um de seus pontos.

Uma rede é um mapa e não um decalque, quer dizer, a rede de atores é aberta, heterogênea de modo que a princípio é possível estabelecer todo e qualquer tipo de conexão, sem que seja uma necessidade de direito a redundância de elementos-chaves. Na linguagem de Latour podemos dizer que rede é sinônimo de híbridos, de quase-objetos (MORAES, 2003).

A isso se deve, portanto, a impossibilidade de se conceber uma rede como algo sistematicamente orgânico, aspecto que a distancia diametralmente da totalidade social de Comte ou de Durkheim, por exemplo. A rede de Latour, portanto, nunca é analisada ou descrita como objeto da investigação, mas sim a partir dos actantes que dela fazem parte. Uma rede é sempre descrita a partir de um “ator” em relação à própria rede. É por isso que ela é mais um caminho, um mapa – como

¹⁷³ A noção de rizoma será um dos grandes eixos em torno dos quais se desenvolveria a proposta epistemológica que Gilles Deleuze e Félix Guattari (1980) apresentariam em questionamento à estrutura hierárquica e unidimensionalizante do conhecimento tradicional. A metáfora do rizoma é valiosa no sentido de apresentar a possibilidade de se recorrer a modelos não mais centralizados, organizados segundo uma lógica que se reproduz sem modificar-se nos diversos pontos que constitui. Diferente da árvore ou de suas raízes – as quais sempre sujeitas a um comando central – o rizoma constitui pontos de complexidade dotados da capacidade de se unir a quaisquer outros pontos sem depender ou se submeter a uma direção unívoca. No rizoma, admite-se a possibilidade da metamorfose, do surgimento inesperado de novas conexões; admite-se a erva-daninha como parte constituinte e não prejudicial à formação de novos pontos. Como destacam os próprios filósofos, “Diferente é o rizoma, mapa e não decalque.(...) O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. (...) Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social” (DELEUZE, GUATTARI, p. 32, 1995).

bem metaforiza Marcia Moraes –, do que algo fixamente delimitável.

A rede, portanto, é ator, uma vez que tem a capacidade de aliar-se a outros atores, e, ao mesmo tempo, rede, na medida em que promove transformações sobre os demais elementos da rede. Não há, pois, pontos definitivos de emissão ou recepção de informações; há sim, fluxos indefinidos, acompanháveis unicamente a partir da descrição de seus movimentos. Mais do que isso, os próprios atores nunca veem garantido esse seu *status*: deslocações de agenciamento redefinem a todo momento a dinâmica de forças da rede.

Rede é conceito, não coisa. É uma ferramenta que nos ajuda a descrever algo, não algo que esteja sendo descrito. Mantém com o tópico à mão a mesma relação que uma grade de perspectiva mantém com uma pintura baseada na perspectiva tradicional, de ponto único: traçadas antes, as linhas permitem projetar um objeto tridimensional numa tela plana – mas não são *aquilo* que será pintado, apenas ensinam ao pintor dar a impressão de profundidade antes de serem apagadas. (LATOUR, 2012, p. 192).

Interessante é justamente essa indefinição proposital entre ator e rede que Latour faz questão de sentenciar ao sintetizá-la na expressão “ator-rede”. E aqui chegamos ao quarto ponto de consideração sobre a nomenclatura da TAR. Ao utilizar o hífen, o autor não pretende, como bem observa Freire (2006), demarcar uma oposição entre indivíduo e sociedade, correspondência que qualquer adepto da sociologia clássica provavelmente faria.

Latour procura superar isso tanto ao reconhecer que o par ator-rede, no limite, não se mostra capaz de contemplar toda a complexidade que deveria expressar, quanto ao afirmar sua insuficiência “para dar conta de toda a ação que se distribui em rede, dos processos de fabricação do mundo” (FREIRE, 2006, p. 56). A TAR enfatiza, pois, a condição de fluxo da rede, o desenrolar da ação, os modos pelos quais a rede se transforma, em detrimento de qualquer ideia de pertencimento dos atores a algo externo. Mais do que pertencer a ela, eles são a própria rede, imprevisível e efêmera como seus próprios movimentos:

O “ator”, na expressão hifenizada “ator-rede”, não é a fonte de um ato e sim o alvo móvel de um amplo conjunto de entidades que enxameiam em sua direção. Para apreender sua multiplicidade, a solução mais simples é

reativar as metáforas implícitas no vocábulo ator, que tenho usado como substituto por mera conveniência (LATOUR, 2012, p. 75).

Ao se valer do termo “ator”, como expresso no trecho acima, Latour reaviva algumas metáforas relacionadas ao vocábulo. Ele então afirma não ser acidental que a palavra “ator”, assim como “personagem”, provenha do teatro clássico. Diferentemente do que o senso comum possa expressar, ali “ator” não indica uma fonte “pura” e livre de querelas. Pelo contrário, no teatro, tanto “ator” como “personagem” sempre conviveram com um dilema relacionado, no limite, à própria origem de sua ação.

Afinal, estendendo o raciocínio de Latour, ao representar certo papel, o “ator” realmente seria fonte de sua própria ação? Num mesmo esforço, transformemos o sentido da questão: ao representar uma personagem, urge-nos quem seria, na verdade, a origem da ação? Seria o “ator”, como entidade física – dotado de um corpo biológico e de um senso deliberatório –, ou a personagem, a qual, no limite, define o que ali deve ser feito, deve ser dito ou deve ser conduzido? Bem interessante é essa reflexão de Latour porque acaba por desmistificar o próprio termo “ator” como esse único promotor da ação num palco. Mais oportuna ainda porque toca justamente na questão da ação num contexto cênico¹⁷⁴, centro de nossa reflexão.

Mas, voltando a esse ponto-chave, vemos que a palavra ator, como articula muito bem Latour, não é absolutamente inadequada ao tratarmos de uma ação em rede. Isso porque, justamente, se formos recorrer a suas metáforas, acabamos vendo que muitas delas não se apropriam do termo como algo irradiador de ação, como ponto fundamental sem o qual a ação não ocorreria.

Ao mesmo tempo, não é também por acaso que outros sentidos tenham se consolidado a respeito do vocábulo, inclusive esse que coloca o “ator” como verdadeiro centro de toda a ação. E o próprio teatro pode nos mostrar, também a partir da estrutura de suas obras, como esse sentido unívoco e pivotante se estabeleceria na história da representação, como a tragédia se ancoraria nesse caos

¹⁷⁴ Ação num contexto cênico, que aqui neste trabalho, conforme, esclarecemos no princípio, denominamos como “ação cênica”.

(sendo consagrada em moldes teóricos pela *Poética* de Aristóteles) e como isso ecoaria no *modus operandi* do teatro no Ocidente durante séculos e séculos, até aqui chegarmos para justamente percebermos algo que, em certa medida, sempre esteve anunciado.

To use the word 'actor' means that it's never clear who and what is acting when we act since an actor on stage is never alone in acting. Play-acting puts us immediately into a thick *imbroglio* where the question of who is carrying out the action has become unfathomable. As soon as the play starts, as Irwin Goffman has so often showed, nothing is certain: Is this for real? Is it fake? (LATOUR, 2005, p. 46)¹⁷⁵.

Latour então nos instiga a uma série de questões que convergem justamente para o ponto em que queremos chegar: o ator é senhor de sua própria ação, ou mesmo, dele é que partem todos os efeitos de suas ações? A reação do público, a iluminação, o que o que elenco faz na coxia, o discurso verbal ou não verbal do autor, os demais atores em cena, todos esses elementos e outros mais não exerceriam eles próprios uma ação sobre o ator?¹⁷⁶

¹⁷⁵ Por uma questão de tradução, ao confrontarmos as publicações em inglês e português de *Reagregando o Social*, optamos aqui por conservar a primeira versão, buscando uma tradução própria para o trecho em questão. Disso, decorre: "Usar a palavra 'ator' significa dizer que nunca está claro quem e o que está em ação quando estamos atuando, uma vez que um ator, ao atuar, nunca está sozinho no palco. Interpretar coloca-nos imediatamente diante de um tremendo *imbroglio*, no qual o problema de quem está desempenhando a ação torna-se insolúvel. Tão logo começa o espetáculo, como Irwin [Erving] Goffman tantas vezes demonstrou, nada é certeza: aquilo é real? Ou é falso?" (Tradução nossa).

¹⁷⁶ É nesse sentido que Latour recorre ao que Erving Goffman diria sobre a relativa ambiguidade entre a representação dramática e a representação social. Em *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*, Goffman não mediria esforços ao defender que a vida social funcionaria como um verdadeiro teatro, estabelecendo analogias diretas entre o atuar cênico e o atuar social. Segundo o autor, o comportamento social de um indivíduo baseia-se fundamentalmente de acordo com os indivíduos do meio em que atua. Mais do que isso, para Goffman, o próprio indivíduo, ao mesmo tempo em que atua para seu meio, é também "plateia" de sua própria atuação. A tênue e indefinida fronteira entre o "eu" e a representação do "eu" seria um dos temas centrais da psicologia social do autor e, aqui, muito oportunamente referida por Latour. Sobre isso, diria Goffman: "Presume-se que a vida apresenta coisas reais e, às vezes, bem ensaiadas. Mais importante, talvez, é o fato de que no palco um ator se apresenta sob a máscara de um personagem para personagens projetados por outros atores. A platéia constitui um terceiro elemento da correlação, elemento que é essencial, e que entretanto, se a representação fosse real, não estaria lá. Na vida real, os três elementos ficam reduzidos a dois: o papel que um indivíduo desempenha é talhado de acordo com os papéis desempenhados pelos outros presentes e, ainda, esses outros também constituem a platéia" (GOFFMAN, 1985, p. 9).

Latour recorre à própria metáfora do ator de teatro para nos mostrar que, em última instância, o termo “ator” não deixa de sugerir um “deslocamento da ação”, afastando-se, assim, da concepção de algo “coerente, controlado, bem acabado e bem delineado”. A ação, pois, não está nele concentrada, não o tem, portanto, como ponto único de irradiação.

Ao utilizar o termo “ator-rede”, a TAR pretende descentralizar a origem da ação, a qual emerge esparsa, sem rumos predefinidos, completamente fluida em relação às permeáveis fronteiras entre um ator e a rede que o constitui: ele é a própria rede da mesma forma que essa não poderia dele prescindir. “Se se diz que um ator é um *ator-rede*, é em primeiro lugar para esclarecer que ele representa a principal fonte de incerteza quanto à origem da ação” (idem, ibidem), complementa o autor.

Se nesses moldes convencionais do teatro Latour já reconhece uma “ação deslocada”, a participação das tecnologias digitais na cena parece nos sugerir uma intensificação desse processo, como veremos mais especificamente ao apresentarmos nossos casos representativos. O que por agora gostaríamos de sublinhar é a inovação da TAR ao deslocar a ação para fora do sujeito humano e levá-la para as “coisas”, atribuindo-lhes agência. “Os objetos também agem” seria, inclusive, um dos títulos de seus capítulos.

A introdução desse elemento da heterogeneidade na constituição da rede será, como reforçado por John Law, um dos movimentos analíticos mais interessantes da TAR. É só a partir da consideração de elementos diversos, muito além de pessoas, que podemos analisar uma rede. Segundo Law, nossas relações comunicativas são mediadas por uma rede de objetos, rede essa que Latour e os demais autores da TAR poriam em simetria com os humanos. Assim, a partir desse argumento, a ação deixa de ser concebida como algo que parte necessariamente de um sujeito em direção ao externo, da mesma forma que também não incorre no movimento contrário, sendo interpretada como uma força externa que fatalmente determinará o agir de um indivíduo.

A TAR desloca a ação, mas não o faz apenas no sentido de descentralizá-la em relação a um ator humano; ela não a colocaria sobre os ombros de uma nova

“natureza” agregadora, tal como caracteriza Latour em relação à tentativa da modernidade¹⁷⁷. A TAR desvincula-se dessas divisões e, sem deixar de refletir a influência da filosofia de Michel Serres¹⁷⁸, traz à baila da ação o elemento não humano, colocando diretamente em xeque a perspectiva antropocêntrica que marca a filosofia ocidental desde a Grécia Antiga. Enquanto ao animal ou à planta de

¹⁷⁷ Tentativa essa sem sucesso e que seria um dos centros da problemática de Latour em sua consagrada obra *Jamais fomos modernos: ensaio de uma antropologia simétrica*, ver LATOUR (1994). Destaca-se aqui também a própria definição que Latour ofereceria sobre a modernidade em diálogo com Michel Serres (1996). Apesar de mais simplificado do que na obra em questão, Latour articula a ideia de “modernidade” diretamente ao esforço de separação absoluta entre natureza e cultura, afastando-nos do mito, de nosso passado, e isolando o mundo representado de sua própria representação: “‘moderno’ para mim não quer dizer novo, modernista, modernizador. Tomava-o no sentido mais filosófico. Tornar-se moderno é fazer a revolução copernicana duas vezes, separando o passado do presente, separando absolutamente o mundo conhecido do espírito que conhece, é o sentido que Kant lhe confere no seu prefácio. Para o dizer de uma forma mais antropológica, é separar absolutamente o colectivo e o mundo, digamos Baal e Challenger.” (LATOUR in SERRES, p. 197, 1996).

¹⁷⁸ A Teoria Ator-Rede e a formação de Latour, em particular, receberam forte influência da filosofia de Michel Serres, sobretudo no que se refere ao modo de conceber as relações entre homem e natureza e aos próprios limites dessas categorias. Em entrevista a SERRES (1996), Latour aborda justamente o questionamento à postura segregadora e disciplinarizante das ciências, principalmente no que tange à desconsideração das coisas do mundo em privilégio apenas da figura humana. A respeito disso, Latour comenta: “(...) Toda a dificuldade de interpretação do seu trabalho provém do facto de você não mergulhar a ciência do lado do social, do colectivo. Ela fala realmente das coisas. E é por isso, por outro lado, que você censura à sociologia, à literatura e à política o facto de não se interessarem pelas coisas, de serem como diz a-cósmicas”. E as indagações de Serres são mais do que esclarecedoras: “Como é possível que as ciências humanas ou sociais nunca falem do mundo, como se os grupos permanecessem suspensos no vazio? Como é possível que as ciências ditas pesadas não tomem os homens em consideração? As suas falhas respectivas evidenciam frontalmente o problema. Como podem os nossos principais saberes continuar a ser hemiplégicos?” (SERRES, 1996, p. 192). Parece haver aí, pois, alguns nítidos traços do pensamento de Serres que ecoariam na antropologia simétrica de Latour e em sua postura metodológica com vistas à heterogeneidade. Da mesma forma, o cuidado que Latour dispensaria às coisas – tratando-as como actantes e, portanto, agenciando-as – parecem também remeter à metáfora do “contrato natural” de Serres, a partir da qual o filósofo demonstra a necessidade de repensar nossa relação com a natureza e a postura de domínio que passamos a concebê-la e nela atuar. Recorrendo a obras clássicas que vão de Homero a Goya, Serres conta-nos a história de uma representação de mundo que sempre teve a própria figura humana como centro, desprezando as coisas, alijando-se da natureza e, por vezes, mesmo opondo-se a ela. Contamos a história do mundo pela história dos homens. Sobre essa separação, conceberia Serres: “Ora, nessas representações, que esperamos poder considerar arcaicas a partir deste momento, os adversários lutam, quase sempre até à morte, num espaço abstracto onde estão sozinhos, sem nenhum pântano ou rio. Fazei desaparecer o mundo em redor dos combates, preservai apenas os conflitos ou debates, densos de homens, puros de coisas, e terão o teatro, a maioria das nossas narrativas e filosofias, a história e a totalidade das ciências sociais: esse espectáculo interessante a que chamamos cultural. Quem diz, então, onde se defrontam o senhor e o escravo? A nossa cultura tem horror ao mundo” (SERRES, 1990, p. 14). A noção de rede em Serres buscaria, assim, anunciar uma nova relação entre humanos, natureza, crenças e modos de produção, forma essa de reconciliá-los com suas próprias origens.

Aristóteles atribuir qualquer forma de ação é movimento filosoficamente inválido, na TAR só essa heterogeneidade é capaz de fornecer, não um retrato, mas as pistas de como os homens, as coisas, o mundo, organizam-se ou – em seus próprios termos – “associam-se”.

Questionando essas “grandes divisões”, Latour e Callon propõem ainda com esse princípio ultrapassar a dupla separação moderna entre os humanos e os não-humanos, defendendo que se dê igual importância de tratamento para a produção tanto dos primeiros quanto dos segundos, estudando-os ao mesmo tempo. Ao assumirem que tudo o que há é interação, Latour e Callon vão ainda mais longe ao reivindicarem uma simetria total entre os humanos e os não-humanos (FREIRE, 2006, p. 49).

Essa simetria, no entanto, não deve ser interpretada como uma tentativa de equivalência absoluta entre elementos humanos e não humanos. Trata-se, sim, de uma orientação epistemológica interessante na medida em que se desvia de dois movimentos bastante consolidados na tradição de estudos sobre a relação homem-tecnologia. A TAR não parte nem de uma hermenêutica antropocêntrica – e que situaria o homem como ser que exerce determinado domínio sobre a natureza uma vez que a razão o colocaria numa posição privilegiada em relação aos demais seres e coisas –, nem do esforço contrário que vê a natureza como força determinante, inexorável, sobre a qual a figura humana não teria qualquer controle.

E é nesse sentido que procuramos evitar, no decorrer deste trabalho, expressões que remetem de uma certa maneira a tais polaridades, como “humanização das tecnologias” ou mesmo “tecnologização dos homens”. O caminho da simetria sugerido pela TAR procura justamente superar dessa dicotomia homem-natureza e é sob essa noção que Latour parece desenvolver o próprio conceito de actante, desvinculando a concepção de membro da rede definitivamente de uma possível interpretação que deixe de fora as coisas, os objetos. O exemplo de Law é bastante claro nesse sentido.

Vamos a um segundo exemplo. Eu estou de pé num tablado. Os alunos me olham, por trás de fileiras de carteiras, com papéis e canetas. Eles tomam notas. Eles podem me ver e me escutar. Mas eles também podem ver as transparências que eu ponho no projetor. Portanto, o projetor, assim como a forma da sala, participa da moldagem da nossa interação. Ele media a

nossa comunicação, e faz isso numa forma assimétrica, amplificando o que eu digo sem dar aos estudantes muita chance de replicarem (Thompson, 1990) (...) O projetor participa da nossa relação social: ele ajuda a definir o relacionamento professor-aluno. Ele é uma parte do social. Ele opera sobre eles para influenciar a forma pela qual eles agem (LAW, 1992, p. 3).

A noção de simetria entre humanos e não humanos, associada ao reconhecimento da heterogeneidade desses elementos, inspira-nos a pensar a ação como algo que se efetiva não somente a partir da intervenção humana, mas que também pode se manifestar por conta de uma agência diversa, que aqui estudamos especificamente no que se refere às tecnologias digitais. Trabalhar com a possibilidade de que tais tecnologias também podem agir num espetáculo, toca uma série de temáticas bastante espinhosas principalmente no que se refere à esfera de uma ética humanista que resguardaria no homem a responsabilidade sobre o universo. A esfera do propriamente humano sempre foi central no estudo das artes cênicas, seja sob as figuras do “ator” ou mesmo do “performer”. Propor uma perspectiva que contemple as tecnologias – em nosso caso especificamente as digitais – como actantes, podendo exercer ação tal como atores em carne e osso, não significa dizer, entretanto, que equiparamos ou atribuímos igual importância a pessoas e máquinas.

“A teoria ator-rede é analiticamente radical, em parte porque ela esbarra em algumas questões éticas, epistemológicas e ontológicas. Em particular, ela não celebra a idéia de que haja uma diferença em espécie entre pessoas de um lado e objetos do outro. Ela nega que pessoas sejam necessariamente especiais. Na verdade ela levanta uma questão básica sobre o que nós queremos dizer quando falamos de pessoas. Necessariamente, portanto, ela incomoda o humanismo ético e epistemológico” (idem, ibidem).

Essa é uma discussão realmente pantanosa e aqui impossível de contemplar. O que nos interessa, propriamente, é aventar possibilidades de pensar a cena a partir de uma rede e a ação cênica a partir de actantes humanos e não humanos. A análise de nossos casos práticos, como veremos, nos convidou a essa aventura teórica.

A reflexão sobre a Teoria Ator-Rede ainda envolve outro conceito fundamental sobre o qual já comentamos em trechos anteriores, mas que, no

entanto, merece um pouco mais de fôlego: trata-se da noção de rede. É a partir desse conceito que toda a TAR estará fundamentada e por meio do qual funcionará o *modus operandi* da metodologia para os estudos do que Latour chamaria de “associações”.

Segundo o autor, uma rede implica que todos os pontos, como mediadores do processo de interação, tenham a possibilidade de ação, modificando ou originando novas “translações”. É possível, portanto, descrever a rede a partir do movimento de seus actantes. Mais interessante é que Latour não fala propriamente em uma troca de “informações”, mas sim da operação de agenciamentos que vai se desenhando entre atores diversos e de forma imprevisível. É o que, literalmente, diria a seus doutorandos em diálogo socrático: “‘não há in-formação, apenas trans-formação’, ou translação, se você preferir”¹⁷⁹ (LATOUR, 2002, p. 69).

É diante disso que, apesar de a noção de rede ser um importante mecanismo operativo para se pensar a ação, Latour reconheceria as limitações que envolvem o emprego do conceito. Segundo o autor, a popularização do termo, principalmente no contexto da Internet, teria levado à noção geral de se pensar a rede como um ambiente de circulação de informação, disponível a qualquer um que dele quisesse dispor. Entretanto, é justamente esse elemento da “transformação” ou da “translação”, como acima destaca o autor, que deve ser foco fundamental ao considerarmos o termo rede. Daí é que, na verdade, emerge todo o seu valor.

A rede considerada como ambiente de simples troca de informações não contempla, pois, o próprio movimento que dela deve ser característico: o que importa ali é, muito mais, a própria ação e seus efeitos junto a uma infinidade imprevisível de agentes humanos e não humanos. Não há, portanto, na Teoria Ator-Rede, qualquer tentativa de análise ou descrição do movimento dos actantes com vistas à formulação de uma noção sistemática ou de uma tipologia que se pretenda útil a outros casos de pesquisa.

Se de um lado a noção de rede é interessante porque traz a idéia de movimento, de circulação, de outro lado, ela é insuficiente porque não dá

¹⁷⁹ Tradução nossa. No original, “‘There is no in-formation, only trans-formation’, or translation if you want”.

conta dos processos de fabricação, das ações que se estabelecem entre atores heterogêneos. Nos seus últimos textos Latour chama a atenção para este aspecto: o que interessa ao pesquisador é acompanhar a construção dos fatos, das crenças, dos mitos, em outras palavras, a rede é sinônimo de fabricação, de ação (MORAES, 2003, p. 3).

É, pois, nesse sentido, que para Latour o interessante no estudo do que chamaria de “associações” é justamente a sua singularidade, o seu elemento indefinido, que só o estudo dos efeitos de suas ações será capaz de fornecer. Não há um afã por qualquer forma de explicação, muito menos pela descoberta de regras gerais ou princípios aplicáveis a outras associações. A ação é, assim, concebida como dinâmica de transformação, sendo justamente por isso, um dos centros de todo o pensamento da TAR.

4.5 Atopia e ato conectivo

O percurso teórico que até agora fizemos em torno do conceito de ação chega aqui a um ponto elementar e que nos permitirá, de certa forma, articulá-lo diretamente aos casos representativos que pretendemos expor no capítulo seguinte. A Teoria Ator-Rede oferece-nos um olhar bastante interessante no que se refere ao esforço de conceber a ação de um modo alternativo à dicotomia sujeito-objeto / objeto-sujeito que caracteriza as perspectivas transitiva e exotópica que anteriormente apresentamos.

Dentro dos estudos mais recentes sobre a ação, cabe-nos ainda destacar uma perspectiva que muito se identificará à linha que pretendemos aqui seguir. Trata-se do conceito de “ato conectivo”, concebido por Massimo Di Felice (2013a). Recorrendo à TAR em várias referências diretas, Di Felice afirma que o desenvolvimento das formas de conexão wi-fi, aliado à difusão das tecnologias móveis de comunicação, teriam contribuído para uma “forma conectiva ecológica” (DI FELICE, 2013a), muito particular e marcada pela relação, em tempo real, entre “pessoas, dispositivos, informações, territórios e dados de todo tipo” (idem, ibidem).

Nesse sentido, estaríamos diante de uma nova forma de conceber nossa

relação habitativa, agora não mais ligada a uma interpretação positivista do social, mas sim capaz de considerar nesse jogo interativo ecológico dimensões muito além do humano. Di Felice defende que tais interatividades seriam o efeito direto de um novo tipo de ação em rede que se diferirá da perspectiva dicotômica a qual nos referimos poucas linhas acima. Nesse sentido, complementa:

A forma rede nos obriga a repensar as características da qualidade das ações que se disseminam em seu interior e que desenvolvem geometrias não lineares, ou seja, nem frontais – direcionadas ao exterior (de A para B) –, nem inversas, isto é, do exterior para o interior (de B para A). A condição ecossistêmica nos leva a descartar também a perspectiva dialógica (de A para B e de B para A) enquanto simplificadora do conjunto e da complexa simultaneidade das interações “a-direcionais” em rede (DI FELICE, 2013a).

Apesar de fazer referência, em vários momentos, à Teoria Ator-Rede, sobretudo à sua noção de heterogeneidade da rede e à concepção de “actante”¹⁸⁰, Di Felice propõe o conceito de “ato conectivo”, o qual, em certa medida, oferece-nos um ponto de vista bastante interessante para reconceber a própria ação em rede. Recuperando o conceito de “ato” revigorado por Michel Maffesoli, o autor defende a necessidade de se repensar a qualidade da ação em rede, abrindo caminho para concebê-la muito além dos limites de um estudo eminentemente sociológico ou político; em outras palavras, o conceito de “ato conectivo” de Di Felice nos permite questionar nossa própria forma habitativa contemporânea, nossos modos de produção de cultura, nossas expressões artísticas, marcados todos pela interação com dispositivos eletrônicos de conexão em rede e suas potencialidades técnico-estéticas.

Di Felice evoca a concepção que os dramaturgos gregos atribuíam ao termo *Aiôn* (*αἰών*), relacionado à dimensão imediata e imprevisível de um acontecimento criador. Guardadas as devidas considerações, ele pode ser traduzido como “ato” e oferece um valor semântico diferente de “ação”, como destaca o próprio autor: não há estratégia que precede o “ato”, ele é, em absoluto, impermanente, inesperado,

¹⁸⁰ Sobre isso, diria Di Felice: “Os diversos membros que intervêm e contribuem para a realização de uma ação não são, portanto, apenas sujeitos humanos mas também todos os conjuntos de dispositivos, tecnologias, circuitos, bancos de dados e todo tipo de entidade-ator que “deixa rastro” (B. Latour)” (DI FELICE, 2013a).

sem qualquer prévia definição. Nas palavras do autor, ato é concebido como “evento irrepetível, um tipo de imediatismo sem passado nem futuro” (DI FELICE, 2013b, p. 69).

A perspectiva de Di Felice trata então de um “ato conectivo”, conceito a partir do qual pretende descrever nossa condição habitativa contemporânea, marcada pela configuração horizontalizada e ecológica da rede. Segundo o autor, não podemos mais recorrer a modelos fundamentados pela sociologia positivista, valendo-nos da noção de social como totalidade fechada e organicamente articulada. Além disso, reforça a ação como algo que não se refere estritamente à dimensão humana, mas que envolve, além dela, elementos de naturezas heterogêneas, dando fôlego à TAR e a seus termos, tais como “actante” e “ator-rede”.

A distinção entre ação e ato (M. Maffesoli) (no sentido do αἶον grego, que ressalta sua dimensão espontânea, impermanente e sua não reprodutibilidade) qualifica a qualidade das ações em rede como a emergência de um ato conectivo (Di Felice) que interpreta o agir não mais do ponto de vista do sujeito ator, nem do sujeito teleológico – consequência de uma estratégia racional humana –, mas a partir da dimensão ecossistêmica e conectiva própria dos contextos reticulares (DI FELICE, 2013a).

Contudo, mais do que um “estado”, o “ato conectivo” pode ser concebido também como uma “condição” e isso é explicitado por Di Felice ao afirmar que tal termo pode denotar dois significados, os quais, apesar de bastante distintos entre si, podem expressar uma interpretação bastante interessante no que se refere ao “ato”. Recorrendo à etimologia latina de “condição”, chega a dois caminhos: o primeiro, do substantivo feminino *condictio-onis*, que se assemelha à concepção conhecida de “condição, situação, sorte, pacto”; já o segundo, mais surpreendente, faz referência ao termo *conditio*, que pode expressar a ideia de “criação, fundação”. Dessa forma, Di Felice nos incita a pensar a palavra “condição” – e, por consequência, vinculá-la ao “ato conectivo” – a partir de duas dimensões *a priori* bastante paradoxais entre si: enquanto a primeira resguarda uma ideia de limitação, imposição, a segunda nos abre à possibilidade do novo, da criação fértil e imprevista (idem, ibidem).

Antes de prosseguirmos, façamos, no entanto, um breve percurso relacionado

ao que Deleuze anunciaria em relação ao conceito de *Aiôn* e como isso poderá nos ser de grande valia no sentido de repensar a ação no próprio contexto cênico. Para Deleuze, o *Aiôn* configura-se diametralmente ao conceito de *Chronos* (*Χρόνος*). Enquanto esse último refere-se ao tempo da sucessão material, um presente sempre limitado, um tempo que “mede a ação dos corpos como causas” (DELEUZE, 2011, p. 64), o *Aiôn* representa extratemporalidade não necessariamente infinita, mas infinitamente subdivisível. No *Aiôn*, não faz sentido pensarmos na concepção sucessiva do tempo fundamentado em passado, presente e futuro. Não há, pois, um período de tempo marcado, limitadamente compreendido entre passado e futuro onde a ação ocorre; onde a ação dos corpos se manifesta em causas cujos efeitos se expressarão num tempo futuro. No *Aiôn*, como ressalta o filósofo, passado e futuro são “essencialmente ilimitados” e “recolhem à superfície os acontecimentos incorporais enquanto efeitos” (ide, ibidem). As duas concepções de temporalidade serão fundamentadas pelos estoicos, os quais, segundo Deleuze, têm a grandeza de apresentar, ao mesmo tempo, duas leituras que, embora sejam necessárias, excluem-se mutuamente.

Como afirma Deleuze (2011), no tempo de *Chronos*, há uma supremacia do presente, sendo passado e futuro apenas uma composição entre vários presentes, ou ainda, uma diferença relativa entre dois presentes, um de menor e outro de maior extensão. A partir disso, seria possível admitir apenas a existência do presente, um tempo que contrai em si passado e futuro. A contração cada vez mais profunda desses inúmeros presentes, esclarece Deleuze, ganharia âmbito universal, estendendo-se como um “presente vivo cósmico”.

Mas um dos pontos mais interessantes dessa concepção – e justamente o que é reforçado por Deleuze –, refere-se ao fato de que a filosofia estoica, apesar de conceber essa leitura do tempo pelo *Chronos*, não deixa de apresentar também a necessidade de pensar um caminho diverso e que, em certa medida, subverte por completo o primeiro. “*Dois tempos, dos quais um não se compõe senão de presentes encaixados e o outro não faz mais do que se decompor em passado e futuro alongados*”, é o que reitera – e o itálico é do autor – de forma bastante clara e distinta.

No *Aiôn*, o presente nada mais significa que um instante matemático, um

tempo dos “acontecimentos-efeitos”, eternamente infinito, neutro, desvinculado da matéria, dela independe, tornando-se forma vazia, sem limites ou definições. Tempo em que o presente define os acontecimentos do mundo, no *Chronos*, tal presente é o tempo das ações, instante em que irrompem suas causas, momento em que o mundo se atualiza em uma constância definível e mensurável: aqui o tempo é “cíclico, mede o movimento dos corpos e depende da matéria que o limita e preenche”. E Deleuze vai além, buscando esclarecer tal diferença:

Na medida mesma em que o presente mede a efetuação temporal do acontecimento, isto é, sua encarnação na profundidade dos corpos agentes, sua incorporação em um estado de coisas, na mesma medida o acontecimento por si mesmo e na sua impassibilidade, sua impenetrabilidade, não tem presente, mas recua e avança em dois sentidos ao mesmo tempo: perpétuo objeto de uma dupla questão: o que é que vai se passar? o que é que acabou de se passar? (DELEUZE, 2011, p. 65).

E é, pois, sob essa interpretação do *Aiôn* que nos deparamos com a impossibilidade de pensar o acontecimento puro como atualidade: esse é um viés que nos anuncia algo como “acontecido” ou “a acontecer” (as aspas não são do filósofo). Os estoicos nos levam a admitir um caminho que esvazia o “agora”, delegando ao passado e ao presente o papel de situá-lo num tempo ilimitado, sem qualquer dependência direta de uma incorporação material. Como reforça Deleuze, a angústia do “acontecimento puro” é justamente, nessa concepção do *Aiôn*, algo que nunca “se passa” ou se está passando, mas sempre que “acaba de ocorrer” ou que “vai se passar”.

Esse raciocínio estoico revigorado por Deleuze nos é bastante oportuno para pensar a própria interpretação de Di Felice sobre o *Aiôn*: na medida em que não temos um presente como atualização, algo como acontecimento puro, mas sim instante apenas matemático que se dilui em passado e futuro, torna-se impossível pensar a ação como algo estratégico, como algo que busca um fim a partir da definição de determinados meios. O *Aiôn* faz-se nessa intersecção indefinida entre futuro e passado, nesse processo do imprevisto, e é justamente daí que os dramaturgos gregos extrairiam a sua dimensão inovadora, criadora, de instantes sem os vícios de um passado ou as predeterminações de um futuro.

A reflexão sobre o conceito de *Aiôn* ainda nos coloca defronte a uma série de

outras questões que neste nosso trabalho seria impossível deixar de tangenciar em diversas ocasiões. E a mais latente delas refere-se à problemática da presença cênica, do real na cena, do “ao vivo” em se tratando, por exemplo, da transmissão *online* a partir de tecnologias digitais. Pensar o tempo a partir de uma concepção não cronológica, de um modo capaz de superá-lo como uma sucessão infinita de presentes puros, e aproximá-lo mais de uma linha contínua e indefinida, tempo extramaterial, talvez nos ajude a refletir sobre a própria temporalidade na cena digital. No limite, talvez esteja propriamente nessa limitação da concepção de tempo cronológico grande parte dos imbróglis decorrentes da reflexão sobre o tempo em obras onde se confundem participação de atores humanos e de tecnologias digitais.

O acontecimento é que nunca alguém morre, mas sempre acaba de morrer ou vai morrer, no presente vazio do Aion, eternidade. (...) Cada acontecimento é o menor tempo, menor que o mínimo de tempo contínuo pensável, porque ele se divide em passado próximo e futuro iminente. Mas é também o tempo mais longo, mais longo que o máximo de tempo contínuo pensável, porque ele não cessa de ser subdividido pelo Aion que o torna igual à sua linha ilimitada. (idem p. 66).

Mais do que isso, a leitura do *Aiôn* nos inspira a pensar sobre uma nova dinâmica habitativa do mundo, um mundo que se desmaterializa, que se desvencilha da corporalidade efetivada e conferida pelo *Chronos*. No contexto digital, a ação, cujas causas ainda se ligavam a uma certa operacionalidade concreta, deixa de prescindir de uma efetivação por meio de um corpo, dimensão causal do *Chronos*. Deleuze nos incita a pensar o *Aiôn* como o lugar dos acontecimentos incorporais, o que nos emancipa de conceber o mundo a partir da existência dos corpos e a organizá-lo segundo a ação desses: “Cronos era inseparável dos corpos que o preenchiam como causas e matérias” (idem p. 170).

Tal como no *Aiôn*, nas redes digitais, a ação perde o seu caráter eminentemente material e causal. Trata-se, pois, de uma natureza diversa de ação, que habita as redes sem preenchê-las. Seus efeitos não podem mais prescindir de uma expressão material uma vez que se manifestam sob uma qualidade diversa. Nas redes digitais, vivemos a temporalidade do *Aiôn*, uma forma liberta da materialidade dos corpos, de futuro e de passado ilimitados, mas finita como o instante. Mas o instante aqui que caracteriza o *Aiôn* não é período determinado,

duração ínfima ainda exprimível por alguma unidade de tempo conhecida. O *Aiôn* aqui é instante com a potência de se subdividir, ao infinito, entre passado e futuro, a ponto de concorrer com a própria infinitude desse passado e desse futuro, únicos a subsistirem no tempo. Essa é a potência paradoxal do *Aiôn*, instante capaz de desdobrar um acontecimento num infinito de partes, e portanto de possibilidades, incertas, imprevistas. Não há como prever o infinito. E Deleuze complementa-nos:

Em primeiro lugar, toda a linha do Aion é percorrida pelo Instante, que não pára de se deslocar sobre ela e faz falta sempre em seu próprio lugar. Platão diz muito bem que o instante é *atopon*, atópico. Ele é a instância paradoxal ou o ponto aleatório, o não-senso de superfície e a quase-causa, puro momento de abstração cujo papel é, primeiro, dividir e subdividir todo presente nos dois sentidos ao mesmo tempo, em passado-futuro, sobre a linha do Aion. (DELEUZE, 2011, p. 171).

Pensar a ação nas redes digitais a partir dessa perspectiva nos leva, quase que inevitavelmente, a conceber novas formas de habitar o mundo, formas caracterizadas pela presença de tecnologias comunicativas que nos descolam do *Chronos*, que não mais estejam necessariamente ligadas a uma corporalidade ou a uma geografia estritamente material. E é justamente por isso que pouco ou nenhum sentido faz analisar a ação em rede, a ação nas redes digitais, a ação artística ou a ação cênica em contextos digitais, sem considerar a necessidade de uma nova postura epistemológica. Parece ser mesmo impossível o estudo dos contextos digitais sem investir-nos de uma nova forma de perceber o mundo e de interpretar seus fenômenos, suas situações particulares.

Talvez seja por isso que a leitura do *Aiôn* configura-se em um artifício tão potente para pensarmos a ação nesses contextos. Sinalizamos aqui para um problema, no limite, de natureza filosófica e que nos exige uma reflexão que salte aos modos de conhecer tradicionais. Esses novos caminhos não revogam, no entanto, as formas mais conhecidas. Tal como as leituras de *Chronos* e *Aiôn*, não se trata aqui de invalidação de uma a outra, mas de complementaridade na tarefa de empreender novas perspectivas que nos parecem oferecer maneiras mais esclarecedoras de refletir sobre fenômenos de nossa época.

No sentido de refletir sobre a forma do habitar contemporâneo, e na trilha da reflexão sobre a ação, Massimo Di Felice apresenta-nos ainda o conceito de atopia,

desenvolvido fundamentalmente a partir de uma análise do fim da experiência urbana sob o ângulo da precipitação de novas formas comunicativas do habitar¹⁸¹. Segundo Di Felice, a inserção de uma nova arquitetura informativa acabaria por alterar nossa própria relação com o território e a forma de habitá-lo. Nesse sentido, articula seu raciocínio em três chaves principais, representadas pelo habitar empático, o habitar exotópico e o habitar atópico.

A forma empática de habitar estaria identificada com a mediação da leitura na organização e no planejamento do espaço das cidades, particularmente após a invenção da imprensa, em meados do século XV. As cidades, pois, expressariam a materialização de conceitos adquiridos com o intermédio da escrita e sua organização espacial refletiria, em última instância, uma sequência lógica, interarticulada e previamente calculada, como na estrutura linear de um livro, dividido em capítulos e seções. E Di Felice complementa:

Uma forma abstrata e idealista do habitar que faz da paisagem um texto e um projeto a ser escrito, um livro ordenado, a expressão de conceitos divididos em partes, capítulos, parágrafos, páginas, que se estendem na forma de uma cidade, dividida em praças, bairros, ruas e edifícios (DI FELICE, 2009, p. 75).

Mais tarde, particularmente após a Revolução Industrial, veríamos a eclosão do surgimento em disparada de uma infinidade de tecnologias, em especial aquelas ligadas às comunicações e que alterariam por completo nossa relação com o tempo e o espaço. A conquista de velocidades cada vez maiores provocará, além do encurtamento das distâncias, a compressão do tempo. De meados ao final do século XIX, a tecnologia elétrica e, mais tarde, a eletrônica, completarão esse movimento de revolução da técnica, inaugurando, pois, novas relações habitativas num mundo já tomado pelas velocidades de transporte e comunicação.

A experiência da metrópole industrial dos meados do século XIX até o início do século XX inauguraria um novo sujeito, com uma perda no sentido do lugar e uma acentuada transformação em sua noção temporal. Nem mesmo a paisagem,

¹⁸¹ Os parágrafos a seguir contam com trechos do artigo “Lugares moventes: ambiências digitais na performance urbana” publicados nos anais do Centro Internacional de Semiótica e Comunicação – CISECO, por ocasião de minha participação no II Colóquio Semiótica das Mídias no ano de 2013.

que antes se fixava no olhar, não mais pode ser apreendida sem o prejuízo da perda na contemplação. Tal nova forma de habitar Di Felice caracteriza como exotópica:

Com a eletrificação, o espaço urbano e o território dinamizam-se, emancipando-se do sujeito e comunicando-se ora como espetáculo (exposições universais, cinema etc.), ora como paisagem em movimento. O habitar exotópico é, portanto, decorrente do aparecimento de uma nova experiência de “estar no mundo”, resultado de uma interação dinâmica entre o sujeito, a tecnologia e a paisagem, expressão de uma forma eletrônica e tecnoexperencial de construção e apropriação do espaço (DI FELICE, 2009, p. 120).

A velocidade dos trens, o movimento dos navios e a comunicação dos telégrafos dariam lugar, décadas mais tarde, a máquinas que elevariam exponencialmente as velocidades. O automóvel, o avião, os veículos espaciais e os primeiros sistemas de computador apenas são alguns dos exemplos das infinidades de invenções que alteraram por completo nossas concepções de tempo e espaço e, mais do que isso, empreenderam mudanças culturais e artísticas importantes principalmente na segunda metade do século XX.

A configuração de uma experiência urbana absolutamente distinta daquela da metrópole industrial expressa-se a partir da vivência de uma cidade flutuante, em que nosso habitar não se restringe mais a suas espacialidades geográficas, seus territórios funcionalmente planejados. Habitamos seus fluxos informativos. Na cidade, não é mais possível transitar em suas vias convencionais. A cada ponto, abrimo-nos a um cosmos diferente.

Na metrópole digital, corpos e lugares perdem sua dimensão material e passam a integrar circuitos de troca de informação. Arquiteturas informativas e interativas e não mais apenas geográficas. Ingressamos assim num processo de superação de uma experiência em que o sentir estava associado imediatamente a nossos sentidos convencionais, nos quais o tato, a visão e a audição eram nossos maiores responsáveis pelas coordenadas do existir. Vencemos o limite territorial, o tempo do *Chronos*, as barreiras do definitivo, a rigidez dos significados conhecidos. Sem fronteiras físicas, sem entrada nem saída, além do geográfico do concreto e da virtualidade das redes digitais, o lugar é atípico, paradoxal, mais que um “não-

lugar”¹⁸², é atópico e daí a sua forma de habitar:

A forma atópica de habitar caracteriza-se, portanto, como uma forma “transorgânica” do ser que passa a experimentar a própria essência e a própria existência por meio de uma forma híbrida e protéica, capaz de alterar a espacialidade e a sua percepção pela vestimenta de uma interface ou de um software (DI FELICE, 2009, p. 228).

Nesse contexto do habitar atópico de Di Felice, dissolve-se toda a dimensão geográfica e territorializadora da ação. Não faz, pois, mais sentido definir categorias como sujeito ou objeto, emissor ou destinatário. Trata-se, sim, de uma completa confusão entre tais instâncias, ficando cada vez mais inviável e indefinível estabelecer fronteiras entre elas.

Numa perspectiva mais ampla, retornamos ao início de nosso capítulo, ao pontuarmos as perspectivas transitiva e exotópica como leituras da tradição sobre os estudos relacionados à ação. Di Felice nos inspira a pensar em uma nova ecologia da ação¹⁸³ em contextos digitais. Uma ação em rede que se manifesta sob formas estranhas aos modelos representativos convencionais; ação desvinculada da geografia, expressão transorgânica que, no limite, vence o próprio conceito de ação e passa a vislumbrar termos novos, inspirados pela leitura do *Aiôn*, como a própria expressão “ato conectivo”. Segundo o autor, nossa época abre espaço para a necessidade de se problematizar a dimensão sujeito-cêntrica do agir, concebendo-o numa perspectiva ecossistêmica, que não mais se configura, pois, como algo direcionado necessariamente ao externo ou desse para um sujeito.

Trata-se muito mais, afirma Di Felice, de pensar a ação para além da perspectiva racional, política e teleológica (como em Weber ou Habermas, por exemplo), ou da visão estruturalista (em que se destacam Talcott Parsons e Robert K. Merton), mas relacioná-la a um contexto plural de interação entre actantes

¹⁸² Referência à noção de “não-lugar” de Marc Augé. Mais em AUGÉ, 1994.

¹⁸³ Sobre a “ecologia da ação”, diria Morin: “O campo da ação é muito aleatório e muito incerto. Ele nos impõe uma consciência bastante ágil dos acasos, derivas, bifurcações, e nos impõe a reflexão sobre sua própria complexidade. Aqui intervém a noção de ecologia da ação. Desde o momento em que um indivíduo empreende uma ação, qualquer que seja ela, esta começa a escapar de suas intenções. Ela entra num universo de interações e finalmente o meio ambiente apossa-se dela num sentido que pode se tornar contrário ao da intenção inicial (MORIN, 2011, p. 80-81).

humanos e não humanos¹⁸⁴, cujo resultado nunca se realiza de forma definitiva e absolutamente prevista. Tudo se configura, assim, a partir das relações no interior de um “ecossistema atópico”¹⁸⁵, no qual estão conectados humanos, circuitos, ambiente e dispositivos tecnológico-informativos, de forma a constituir uma hipercomplexidade¹⁸⁶ sinérgica e reticular (DI FELICE, 2013b, p. 11).

Desse ponto parte, pois, a necessidade de conceber um novo tipo de ação que não mais se restrinja à dimensão humana (no caso da transitiva) ou a ela esteja necessariamente direcionada (perspectiva da relação exotópica). É preciso, assim, descentralizar a dimensão humana na análise do jogo da ação possibilitando concebê-la a partir da participação dos actantes de outras naturezas, como as tecnologias digitais – ideia-eixo que sustenta esta nossa pesquisa. Esse novo tipo de ação é, ao mesmo tempo, como expressa Di Felice, biológico, técnico, informativo e – aqui acrescentamos – ético¹⁸⁷, ação essa também que se articula em uma nova

¹⁸⁴ Aqui Di Felice se inspira em Latour e relaciona o termo “actante” ao conceito apresentando por Tesnière, segundo o qual “os actantes são os seres ou as coisas que de algum modo, mesmo a título de simples figurantes e da forma mais passiva, participam do processo” (Tesnière, 1965, p. 102). Desse “participam” de Tesnière fundamenta-se boa parte de nosso discurso, ao nos referirmos à “participação” e não simplesmente ao “impacto” ou à “influência” das tecnologias digitais nas experiências artísticas a que nos referimos ao longo deste trabalho. Reiteramos aqui que não pretendemos, em nenhuma medida, abordar uma discussão sobre o valor da ação de acordo com a natureza de seu actante, mas colocar em xeque a centralidade da dimensão humana nesses processos. Daí a referência à ideia de “ecossistema” que o botânico inglês Arthur George Tansley, já em 1935, formularia muito oportunamente: “Nosso preconceito humano natural força-nos a considerar os organismos como as partes mais importantes destes sistemas, mas certamente os fatores inorgânicos também fazem parte – não poderia haver sistema sem eles, e há um constante intercâmbio dos mais variados tipos em cada sistema, não só entre os organismos, mas entre o orgânico e o inorgânico. Estes ecossistemas, tal como lhe podemos chamar, são dos mais variados tipos e dimensões...” (TANSLEY, 1935, p. 299).

¹⁸⁵ Massimo Di Felice, ao definir “atopia”, esclarece-nos que tal conceito não pode ser associado à noção de uma nova natureza espacial ou metaterritorial, muito menos à ideia de um “não lugar” (AUGÉ, 1994), mas vai além da natureza física do espaço. Para ele, uma definição mais adequada iria no sentido de conceber a atopia como uma “forma informativa digital e transorgânica, cujos elementos constitutivos são as tecnologias informativas digitais, os ecossistemas informativos elaborados pelos sistemas informativos geográficos e territoriais e as redes sociais, compostas pela fusão de elementos inteligentes e pelas formas híbridas do dinamismo das linguagens transorgânicas” (DI FELICE, 2010, p. 291).

¹⁸⁶ Di Felice faz referência ao conceito de complexidade apresentado por Edgar Morin em sua obra “Introdução ao Pensamento Complexo” (2011).

¹⁸⁷ E que aqui pretendemos sinalizar não para o conceito de ética dentro da tradição filosófica ocidental, mas sim a uma inquietação sobre as possibilidades e impossibilidades de uma “ética tecnológica”. Embora o termo ética seja portador de uma pesada herança conceitual e guardadas as

concepção de meio ambiente, dinâmico e interativo, no qual explode uma forma de habitar atópica e que, como ressalta o autor, configura muito mais do que uma transformação de natureza simplesmente comunicativa. A complexidade de todas essas relações e seu caráter ecossistêmico de interação entre humanos, tecnologias, informação e territórios exige-nos, no limite, a concepção de uma nova ecologia¹⁸⁸ da ação.

Nesse sentido, Di Felice sugere que tais interações não mais constituem um conjunto de ações, mas de atos, atos conectivos, cujo caráter de imprevisibilidade e intensidade superaria a tendência transitiva e sujeito-cêntrica do conceito de ação. Nesse sentido é que o autor recorrerá à etimologia grega do *Aíōn*, a qual se refere tanto à noção de “ato” – e que parece se comunicar diretamente com o “Instante” de Deleuze – como a “medula espinhal”, o que denota a ideia de criação, vida, fertilidade.

Esta perspectiva relacional e não essencialista do humano e do agir reticular, fornecem ao ato uma dimensão profunda cuja interpretação nos leva à assunção de uma perspectiva ecológica. Isto é, a adoção de um ponto de vista sobre o mundo e a realidade que não é apenas o ponto de vista humano (DI FELICE, 2013b, p. 14).

A dimensão ecológica do ato conectivo permite, pois, considerarmos uma nova maneira de conceber e analisar as interações que caracterizam fenômenos e situações de nossa contemporaneidade. Ela nos inspira, assim, a superar a perspectiva que tende, pela própria tradição filosófica ocidental, a centralizar a figura humana ao olharmos nossa realidade e, no limite, ao pretendermos compreender a natureza e o mundo. Desconfortável por confundir nossas latitude e longitude, deixa-nos ainda em vertigem por romper-nos o equilíbrio.

Considerar o jogo da ação como algo não protagonizado necessariamente pelo homem deixa-nos inquietos, desconfiados, um quase sentimento de orfandade

devidas apreciações sobre a precisão em seu emprego, seria este um tema interessante para uma discussão futura.

¹⁸⁸ Resgatamos o sentido etimológico que pontuamos sobre o termo “ecologia” logo em nossa Introdução: ecologia como *oἶκος* (oikos = ambiente) e *λόγος* (logos = discurso), “discurso sobre o meio ambiente” (DI FELICE, 2013b).

filosófica. Mas, ao mesmo tempo, somos convidados a uma frenética – quase tanto quanto o próprio ritmo das tecnologias digitais – transformação em nossa postura metodológica e epistemológica. E é nessa trilha que aqui levantamos uma possibilidade, a possibilidade de empreender essa reflexão no sentido de problematizar a temática da ação num contexto cênico, a questão de atribuir a qualidade de participantes, actantes, a outras instâncias da cena. Nessa nova ecologia da ação cênica, o jogo da ação, em rede, ora é protagonizado pela tecnologia do vídeo, ora pela do som, ora pela iluminação, ora pela partitura corporal de um ator, ora pela boa articulação de um texto verbal ou não, ora pelo olhar atento de um espectador, ora por outro que assiste a mesma cena a quilômetros de distância, ora... Nessa nova ecologia, não há começo, não há fim. Há rede, há cena.

4.6 A crise da ação artística: a obra de arte para além de si mesma

O estudo da ação sempre ofereceu uma série de desafios que se constituíam já desde o momento de definição do conceito e se perpetuavam nas tentativas de análise de suas próprias causas ou mesmo de seu *modus operandi*. Desde os gregos, a ação tem sido uma das problemáticas-chave da filosofia ocidental, desdobrando-se ainda como temática fundamental em seus estudos contemporâneos.

A questão da origem da ação e de sua natureza segue como ponto nevralgico e demarcará na história da filosofia dois caminhos importantes de interpretação que poderiam ser expressos na noção de escolha deliberada e, portanto, de autonomia e responsabilidade moral¹⁸⁹, e na ideia determinista sobre as causas dos fenômenos do universo¹⁹⁰, concepções que, no limite, implicam diretamente sobre o próprio

¹⁸⁹ Noção sobre a qual Aristóteles se debruçaria em seu Tratado da Virtude Moral, fundamentado na *Ethica Nicomachea* (mais no item 4.3 Perspectivas para pensar a ação: da ação transitiva à ação exotópica).

¹⁹⁰ Fazemos referência aqui à linha estoica e, sobretudo, à figura de um de seus principais representantes, Crisipo, responsável por sistematizar a ideia segundo a qual tudo está determinado no universo. Não haveria, pois, ação acidental, mas sim resultados de uma rede de conexões causais, entremeadas e cruzadas entre si.

conceito de ação.

Na impossibilidade de se adotar um caminho definitivo para a reflexão sobre a ação, é interessante destacar a perspectiva de Di Felice (2013b) segundo a qual podemos pensar o conceito a partir de sua própria problematização. O autor empreende uma análise sobre a crise da ação política, da ação sedutora¹⁹¹ e da ação artística. Sobre essa última, Di Felice ressalta a importância de “Obra Aberta”, texto de Umberto Eco que discute as transformações no que se refere aos modos de concepção e fruição da obra de arte fundamentalmente a partir do século XX, mas já com fortes indícios anteriores.

A partir da análise de uma série de obras artísticas, Eco (2000) convida-nos a perceber como o caráter acabado e definitivo de obras do barroco ou do classicismo, por exemplo, dão lugar a uma espécie de “abertura” no que se refere às suas potenciais possibilidades de significação. Por consequência, a dimensão didática e norteadora presente em muitas delas perderia força em nome de uma fluidez subjetiva na expressão de seus significados, não portando mais, assim, uma mensagem predeterminada pelo artista ou que conferisse autonomia à própria obra de arte.

Eco procura perceber em obras musicais contemporâneas (o livro fora publicado na década de 60) de compositores como Stockhausen, Berio e Pousseur, elementos que as diferiam “macroscopicamente” de uma fuga de Bach ou de uma ópera de Verdi. Segundo o filósofo, é possível detectar nas obras da tradição clássica um conjunto de “realidades sonoras” transmitidas de forma organizada e definitiva ao ouvinte, sendo este capaz de reorganizá-las nos modos prescritos pelo autor da obra. Além disso, a própria obra já contém em si uma série de elementos com uma certa dimensão didática e, por consequência, capazes de guiar o ouvinte em sua tarefa de fruição musical. Eco assim complementa:

¹⁹¹Segundo Di Felice, a ação sedutora dos meios de comunicação (BAUDRILLARD, 2003) não encontraria mais lugar nem efeito dentro da sociedade contemporânea, sendo substituída pelo “ato estuprador” dos meios e de suas imagens publicitárias. Já em relação à ação política, Di Felice aponta uma crise no que se refere à própria forma de organização política, cuja tradição democrática representativa estaria dando espaço ao surgimento de uma ação não mais partidária, porém colaborativa, horizontal e em rede, precipitada pela revolução das tecnologias de informação e comunicação digitais. Mais em DI FELICE (2008) e DI FELICE (2013b).

“(...) as novas obras musicais (...) não consistem numa mensagem acabada e definida, numa forma univocamente organizada, mas sim numa possibilidade de várias organizações confiadas à iniciativa do intérprete, apresentando-se, portanto, não como obras concluídas, que pedem para ser revividas e compreendidas numa direção estrutural dada, mas como obras “abertas”, que serão finalizadas pelo intérprete no momento em que as fruir esteticamente” (ECO, 2000, p. 39).

Mais do que perceber esses elementos que nos incitam a pensar em uma “obra de arte aberta”, Eco, no limite, parece-nos sugerir uma crise da ação artística na medida em que os processos de concepção e fruição da obra parecem se alterar vertiginosamente em operações não mais univocamente determinadas e sim potencializadoras de múltiplos significados¹⁹². Percebemos aí, pois, uma acentuada transformação nas tradicionais funções do autor, da obra e de seu espectador. Um processo de significação não mais determinado no momento de concepção da obra, mas repleto de frestas a serem preenchidas e ressignificadas tanto por seu intérprete quanto pelo próprio ouvinte.

Em certa medida, é possível remeter essa noção de obra lacunar à ideia do “segredo” nas montagens empreendidas por Meyerhold. Como relacionamos nos capítulos anteriores¹⁹³, o diretor defendia uma obra recortada por espaços vazios os quais seriam preenchidos pelo espectador no momento de apresentação da montagem teatral. Em certa medida, a própria questão da perda da obrigação mimética da obra de arte, que tanto abordamos anteriormente, traduz-se numa reflexão que converge com a temática da obra aberta.

É, pois, a partir do momento em que a obra é desonerada da tarefa de representação da realidade, que a própria se abre à possibilidade de expressão de uma ciranda multifacetada e indefinida de significados. A obra, pois, emancipa-se dessa função “imitativa” do mundo, o que não lhe exigirá mais tais mecanismos didáticos a que Eco tanto se refere no sentido de determinar ao espectador uma

¹⁹² Pierre Lévy também abordará o assunto ao tratar da arte no contexto da cibercultura, assinalando seu caráter colaborativo e de inteligência coletiva. Para o autor, tais manifestações artísticas “são ‘obras abertas’ não apenas porque admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede (LÉVY, 1999, p. 147).

¹⁹³ Ver item 2.1 Eletricidade e cineficação: a cena tecnológica de Meyerhold.

direção unidimensional para a qual deveria apontar sua interpretação durante o exercício fruidor.

No sentido de problematizar a condição da arte em nossos tempos, é interessante ressaltar a contribuição da professora Lucia Santaella (2010), a qual, inspirada pela reflexão de Claudine Tiercelin (2005), reforçaria quatro dilemas principais – de natureza mesmo ontológica – que estariam sendo vividos pela arte contemporânea. O primeiro deles residiria na dificuldade, sobretudo de nossa época, em se definir um conceito de arte na medida em que nos deparamos com a impossibilidade de se determinar critérios que nos norteariam numa definição.

Já o segundo problema estaria relacionado ao tipo de entidade que seria uma obra de arte, o que atribuiria a uma obra o status de artística: “obras de arte são tipos, eventos, estados de coisas? Elas são reais (no sentido platônico), nominais, conceituais? Quais são as condições essenciais da identidade de uma obra de arte?” (SANTAELLA, 2010, p. 229), pergunta a professora ao refletir sobre o segundo dilema apresentado por Tiercelin. O terceiro aspecto, por sua vez, questiona sobre o “estatuto das propriedades estéticas”: há como tratá-las ou nos referirmos a elas de forma objetiva?

O último dilema e talvez um dos mais espinhosos estaria relacionado aos critérios de julgamento estético, aos “padrões de gosto”, questão, no entanto, que não é marca única da arte contemporânea mas que será por ela ainda mais complexificada, na medida em que importantes reflexões, como a da faculdade do juízo estético em Kant¹⁹⁴, desperta-nos para problemáticas cada vez mais urgentes e indefiníveis quando nos referimos à condição contemporânea.

Tais dilemas expostos por Tiercelin e comentados por Santaella nos ajudam a pensar sobre a crise da ação artística, embora não se refiram diretamente a essa expressão. Santaella faz uma observação a nós fundamental para que identifiquemos um ponto importante de virada entre as artes tradicionais e as artes de nossa época: segundo a autora, Tiercelin e outros estudiosos desconsideram a “mediação tecnológica” como impacto sobre as artes tradicionais. Inspirada na reflexão de Benjamin sobre os impactos da fotografia nas artes, Santaella nos afirma

¹⁹⁴ Mais em KANT, I. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 1993.

que todas as vezes em que a arte passa a contar com um novo meio de produção, “cada novo meio altera a compreensão que até então se tinha da arte” (idem, p. 232).

Santaella nos questiona então a respeito do impacto das “artes em mídias digitais” sobre a “complexidade do sistema da arte”, uma reflexão que desemboca no tema do pluralismo de formas, meios, técnicas que denotariam consequências da sobreposição de paradigmas de tempos e espaços diversos. Partindo desse raciocínio, a autora formula sua ideia de “ecologia pluralista das artes e da cultura”:

(...) vivemos em um tempo de efervescente pluralismo nas artes e na cultura, um pluralismo resultante da simultaneidade, da coexistência de todos os materiais, técnicas, gêneros, espécies e metodologias de produção artística do passado e do presente que convivem, misturam-se, separam-se, complementam-se, opõem-se, atraem-se e intercambiam-se de modo tal que fazem da contemporaneidade um tempo de muitos tempos. É a isso que tenho chamado de ecologia pluralista das artes e da cultura (...) (SANTAELLA, 2010, p. 237).

É, pois, num contexto de ausência de limites, sem categorias ou critérios definíveis, que se faz a arte de nossos tempos, uma rede absolutamente pluralista que congregaria antigos e novos formatos, antigas e novas metodologias de trabalho, antigas e novas formas de pensar a própria arte. A ideia desse contexto híbrido e pluralista levaria Santaella a pensar em uma “ecologia das práticas artísticas”.

Nesse sentido, o uso da palavra “ecologia” tomado por Santaella tem um sentido que muito se aproxima ao que neste trabalho empregamos ao nos referimos à “ecologia da ação”. Como explica Santaella, o emprego do termo “ecologia” vai muito além de sua dimensão metafórica e de seu significado como estudo da interação entre organismos vivos de distintas espécies e o ambiente, o comportamento e o desenvolvimento dos ecossistemas. Tem, na verdade, uma direção que muito mais se aproxima:

À caracterização das condições atuais de existência da arte nos seus modos de produção, exposição, reprodução, difusão e recepção, ou seja, modos que têm expandido de forma considerável os parâmetros que tradicionalmente serviam tanto para definir as práticas artísticas, quanto

para determinar princípios que podiam sancioná-las institucionalmente e para estabelecer critérios de julgamento de valor (idem, ibidem).

Mesmo nesse mar pluralista da arte de hoje, é possível encontrar, aponta Santaella, reflexões que buscam caracterizar tendências entre os diversos meios de produção, difusão e recepção da obra de arte. É o que faz Nicolas Bourriaud (2009), ao abordar a noção de estética relacional em referência aos artistas que procuram fazer de suas obras formas de interação, vertente que marcaria em especial as artes em contextos digitais¹⁹⁵.

Dentro desse conjunto de elementos bastante distintos, mas que poderíamos remeter a uma noção de crise da ação artística, podemos apresentar ainda o modo pelo qual Antonin Artaud concebia tanto a forma de pensar como a própria maneira de construir a cena. A partir do momento em que Artaud (e ele não representa voz isolada nesse sentido) defende a descentralização do texto no processo operativo do teatro, ele desperta, no limite, um mergulho no aspecto sensível da fruição, um exercício que se confunde com a própria ação do ator. Na medida em que seu conceito de crueldade não pretende se amparar necessariamente em referências a signos como sangue, tabus ou violência física, mas criar um *topos*¹⁹⁶ no qual ator e plateia tenham acesso ao mesmo ritual, Artaud nos incita a abandonar a dimensão objetiva do texto, responsável, segundo ele, por impedir, de algum modo, o resgate do teatro como “gênese da criação”¹⁹⁷.

Em certa medida, Artaud pretende dissolver as barreiras da ação que separa ator e espectador no teatro convencional: seu primeiro *Manifesto do Teatro da*

¹⁹⁵ Em ocasião de um estudo sobre performance urbana e *site specific art*, realizei a deriva *Lugares Moventes*, ação pela cidade de São Paulo em que procurava, a partir do caminhar como experiência estética, explorar as metaterritorialidades físico informativas da metrópole paulistana. Narro a ação no artigo *Lugares moventes: ambiências digitais na performance urbana*, apresentado no II Colóquio Semiótica das Mídias e publicado nos anais do Centro Internacional de Semiótica e Comunicação – CISECO.

¹⁹⁶ Aqui fazemos referência à ideia de *topos cênico* apresentada por Renato Cohen em sua obra “Performance como linguagem”. Segundo Cohen, a ideia de *topos* ultrapassa a dimensão física de um espaço, assumindo outras dimensões como a psicológica e a filosófica (COHEN, 2002, p. 115).

¹⁹⁷ Mais na edição brasileira de “Artaud e o teatro”, de Alain Virmaux (2009).

Crueldade já retira do texto a dimensão fundamental do teatro¹⁹⁸, atribuindo importância à ação de outras instâncias da encenação, como a luz, os instrumentos musicais, a roupa, o cenário, os objetos e a própria sala do espetáculo. É possível perceber a importância que Artaud atribui justamente ao espaço da cena, lugar sem obstáculos no qual interagiriam esses elementos, configurando assim o que chamaria de um “teatro da ação”.

Nous supprimons la scène et la salle qui sont remplacées par une sorte de lieu unique, sans cloisonnement, ni barrière d'aucune sorte, et qui deviendra le théâtre même de l'action. Une communication directe sera rétablie entre le spectateur et le spectacle, entre l'acteur et le spectateur, du fait que le spectateur placé au milieu de l'action est enveloppé et sillonné par elle. Cet enveloppement provient de la configuration même de la salle¹⁹⁹ (ARTAUD, 2011, p. 148).

Dessa forma, parece-nos não seria exagero pensar Artaud como um dos grandes precursores, mesmo que no plano da reflexão teórica, de muitas características marcantes das formas cênicas contemporâneas, dentre as quais salientamos a importância que outros elementos cênicos, para além do texto, assumiriam na constituição da encenação. Mais ainda, Artaud já parece anunciar uma ecologia da cena completamente distinta do que se concebia convencionalmente em sua época. Uma ecologia que reconhece – guardada a devida importância que ele ainda atribui à dimensão humana – a participação de outros elementos não humanos na cena.

Artaud pretende desvincular o fazer teatral da mera representação de personagens ou da encenação de uma obra de dramaturgia: ele busca sim um fazer que seja meio para o acesso a instâncias outras da consciência ou mesmo de níveis

¹⁹⁸ Esse caráter sensível e não verbal, em certa medida, também se expressa na busca, por parte de Artaud, de uma linguagem teatral única, um caminho entre “o gesto e o pensamento” (ARTAUD, 2006, p. 101). Tal como defende enfaticamente, a palavra dialogada não apresentaria as possibilidades de “expressão dinâmica e no espaço” que reivindicava tal linguagem. Seria, então, necessário “romper a sujeição do teatro ao texto” (idem, ibidem).

¹⁹⁹ “Nós suprimimos o palco e a sala, os quais são substituídos por uma espécie de lugar único, sem separações nem barreiras de qualquer tipo, e que se tornará o próprio teatro da ação. Uma comunicação direta será restabelecida entre o espectador e o espetáculo, entre o ator e o espectador, à medida que o espectador, colocado no centro da ação, é envolvido e sulcado por ela. Esse envolvimento provém da própria configuração da sala”. (Tradução nossa).

inconscientes²⁰⁰. Ali a ação ultrapassa o trabalho de cena em si, ele explode qualquer categorização que busque resumir a encenação a suas personagens dentro de um tempo ou de um espaço cronologicamente e geograficamente limitados. Artaud quer uma ação que supere isso e, nessa empreitada, subtrai do ator a prerrogativa de centro precipitador da ação deslocando-a para a totalidade da encenação, para a experiência entre ator e espectador e espaço, ali sem mais qualquer distinção clara entre si.

L'action dénouera sa ronde, étendra sa trajectoire d'étage en étage, d'un point à un point, des paroxysmes naîtront tout à coup, s'allumeront comme des incendies en des endroits différents; et le caractère d'illusion vraie du spectacle, pas plus que l'emprise directe et immédiate de l'action sur le spectateur, ne seront en vain mot²⁰¹ (ARTAUD, 2011, p. 149-150).

Pensar a crise da ação artística a partir da ação no teatro de Artaud permite-nos ainda refletir sobre um momento importante para as artes, em especial para suas manifestações cênicas, momento esse que representa, em última instância, uma transformação aguda nas próprias concepções sobre obra de arte, artista e espectador. Artaud é portador da mensagem de que a cena de sua época, destituída de magia, representava não mais que a “prostituição”²⁰² do teatro, responsável ainda por afastá-lo do perigo, do risco e da dimensão real da vida.

Como já comentamos em itens anteriores, essas transformações na natureza ontológica da ação artística parecem guardar uma relação muito próxima com o surgimento de novas tecnologias. Muitos dos aspectos relacionados à transformação

²⁰⁰ Trilha essa que levaria Artaud a conhecer e estudar rituais orientais – particularmente balineses – e mexicanos, fazendo referência a um processo em que fosse possível acessar uma espécie de transe durante o exercício cênico. Isso levaria muitos teóricos a equiparar o teatro de Artaud ao ritual dionisíaco. Mas, como nos alerta Alain Virmaux (2006), tal aproximação deve ser rechaçada no sentido de que Artaud se afirma a favor de uma espécie de transe conduzido, no entanto, de forma absolutamente controlada e metódica, condições que o diferenciariam do ritual grego. Trata-se menos de uma desordem orgiástica do que de uma ambivalência entre a anarquia e rigor.

²⁰¹ “A ação desfará seu círculo, expandirá sua trajetória de estágio em estágio, de um ponto a outro, paroxismos nascerão repentinamente, acender-se-ão como incêndios em lugares diferentes; e o caráter de ilusão verdadeira do espetáculo, bem como a influência direta e imediata da ação sobre o espectador, não serão palavras em vão” (Tradução nossa).

²⁰² São palavras Artaud, ao dar início a seu primeiro *Manifesto do Teatro da Crueldade*: “On ne peut continuer à prostituer l'idée de théâtre qui ne vaut que une liaison magique, atroce, avec la réalité et avec le danger” (ARTAUD, 2011, p. 137).

nos conceitos de obra, artista e espectador ganhariam amplitude sobretudo após a revolução digital e a difusão do acesso a essas tecnologias, o que intensificaria uma série de reflexões tanto sobre a relação entre o humano e o tecnológico, quanto sobre as alterações que tais tecnologias promoveriam nas maneiras de habitar e sentir o mundo contemporâneas.

No que se refere a tal transformação, Diana Domingues aponta diferentes modalidades de arte interativa ao se referir ao conceito de ciberarte, característica que exigiria do artista a geração de “zonas íntimas entre o corpo e as tecnologias”, as quais chama de “zonas elípticas” (DOMINGUES, 1999) ou “zonas de intervalo”, que promoveriam formas de sentir muito particulares na interação com tais equipamentos, formas essas que somente tal relação poderia suscitar. Nesse sentido, Domingues defende não ser mais possível estabelecer fronteiras entre o corpo e as tecnologias.

“Corpo e sistema entram em cópulas estruturais, nas quais as respostas do sistema são incorporadas pelo corpo, numa experiência encarnada dos tecnodados, enquanto os biodados, como informações do corpo, são processados e transformados em paradigmas computacionais pelas tecnologias que evoluem em suas respostas. (...) Os sinais do corpo se somam à capacidade de pensar de computadores, colocada à disposição no ciberespaço. Nessas zonas de interação, não se pode mais separar o que é biológico e o que é tecnológico (DOMINGUES, 2003, p. 30).

Numa direção que de certa forma nos remete aos estudos em *media ecology*²⁰³ – guardadas as devidas singularidades –, Domingues apresenta-nos o conceito de “ciberecologia”, segundo o qual novas tecnologias acabam por gerar ecologias ou ambientes específicos que alteram nossas formas de sentir incorporando a essas suas próprias qualidades (idem, ibidem, p. 27).

Esse “sentir pós-biológico” teria o potencial de trazer novos sentidos à própria existência do homem, impactando, por consequência, sobre suas formas de pensar, de interferir na realidade e de fazer uma arte marcada pela interatividade, grande tributária dos trabalhos de arte participativa – em que se destacam Hélio Oiticica e Ligia Clark (idem, ibidem, p. 70). Tais consequências trazem para a obra de arte a

²⁰³ Ver Introdução.

própria ação do espectador, superando o seu caráter de objeto e transformando-a num próprio processo a ser experimentado.

O que ocorre a partir da arte interativa (...) é o sentir por um corpo conectado, acoplado, transmitido por rede, comandando e sendo comandado por dispositivos e softwares. Trata-se de um corpo tecnologizado, “aparelhado” (Couchot), robotizado, da prótese (Stelarc), telerrobotizado (Norman White, Graham Smith, Ken Goldberg). Não se trata mais de um corpo que contempla, fora do objeto artístico (DOMINGUES, 2000, p. 17).

A questão da criação artística em contextos digitais também é tratada por André Lemos, para o qual essa nova configuração é capaz de problematizar as noções de espaço e de tempo, transformando também os lugares do espectador e do autor. Segundo Lemos (2005), a modernidade industrial traria consigo o sistema de autoria e de sua compra e venda a partir do pagamento de *royalties*.

Tal sistema, segundo o autor, teria resistido até o surgimento do pós-modernismo (meados do século XX), a partir do qual artistas passam a utilizar-se diretamente de obras de outros artistas num processo de colagem e combinação que daria origem a uma cultura do *remix*. A arte, por sua vez, entraria em crise e junto a ela a noção de obra, autor, autoria e propriedade (LEMOS, 2005, p. 2).

Na crise da criação pós-moderna (“a arte morreu!”) só é possível apropriações sob o signo da recriação. Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres. A tecnologia digital vai reforçar essas características da arte do pós-modernismo já que “*digital technology has made copyright – and the conventional notion of authorship – obsolete*” (Murphie e Potts, 2003, p.71) (LEMOS, 2005, p. 2).

Dessa forma, a modalidade de obra autoritária, de significado único e predeterminado (HARVEY, 2010), reconfigura-se sob a efemeridade e a fluidez da obra a ser construída em conjunto com quem a frui, elementos esses próprios do que Eco conceberia como “obra aberta”. Num sentido próximo, orienta-se Pierre Lévy (1999), que analisa as novas modalidades de produção e recepção da obra de arte em contextos digitais como uma “obra-processo”, na qual se destaca a

colaboração entre artistas e espectadores²⁰⁴.

Outra autora que contribui para essa perspectiva é Erica Magris, segundo a qual os artistas que criam “no e para o digital” tendem a sugerir ao público espaços a serem preenchidos, demandando-lhes uma intervenção, seja pela imaginação seja pela própria ação física dos espectadores.

Les artistes qui créent *dans* et *par* le numérique tendent ainsi à proposer aux spectateurs des univers incomplets, fragmentés qui lui demandent d'intervenir, d'établir des connexions, de combler les vides pour recomposer le sens, en s'abandonnant à des expériences du temps, de l'espace et de la relation à l'autre inédites²⁰⁵ (MAGRIS, 2009, p. 533).

As tecnologias digitais, complementa Magris, representariam, particularmente no contexto cênico, mais do que mecanismos de criação e referências temáticas ou linguísticas; consistiriam, sim, em importantes articuladores no processo de trabalho dos artistas, fascinados pelas possibilidades de interação e programação oferecidas.

Vale ressaltar ainda, dentro dessa noção de obra incompleta, de processo a ser construído em conjunto, a perspectiva trabalhada por Béatrice Picon-Vallin, segundo a qual as novas tecnologias introduzem nas encenações criações coletivas de um novo tipo, em que o “fazer” predomina sobre a própria obra: “[As tecnologias digitais] desestabilizam as relações entre os parceiros de equipe e de criação, inauguram modos diferentes de trabalho, em que o processo, o *work in progress*, torna-se objeto de todas as atenções” (PICON-VALLIN, 2008, p. 160).

Por fim, a crise da ação artística parece, pois, estar ligada a novas maneiras de sentir e perceber a própria obra de arte, alteração intimamente relacionada à completa subversão dos processos convencionais de concepção, produção e fruição

²⁰⁴ Conforme Lévy, “Mais ou menos ligada, de acordo com os casos, à característica anterior [a participação na construção de sentido e a co-produção da obra por parte de seu espectador], a organização de processos de criação coletiva é igualmente típica das artes do virtual: colaboração entre iniciadores (artistas) e participantes, colocação em rede de artistas concorrendo à mesma produção, registro de vestígios de interação ou de percurso que terminam constituindo a obra, colaboração entre artistas e engenheiros...” (LÉVY, 1999, p. 136).

²⁰⁵ “Os artistas que criam *no e pelo* digital tendem assim a propor aos espectadores universos incompletos, fragmentos que lhes demandam intervir, estabelecer conexões, preencher as lacunas a fim de recompor os sentidos, abandonando-se às experiências do tempo, do espaço e da relação com o outro inéditas”. (Tradução nossa).

da obra artística, os quais, no limite, parecem perder autonomia em favor de uma obra cada vez mais relacional²⁰⁶ e que salta à sua própria materialidade: tempo e espaço não são a ela externos, mas a colorem, dela são mesmo constituição.

²⁰⁶ Esclarecemos que esse “relacional” no que se refere à ação artística não tangencia aqui qualquer remissão a uma ideia de “social” ou mesmo de “político”. Nesse sentido, segundo Di Felice, a “ação estética” contemporânea não mais se subordina a uma “ação sociopolítica” (DI FELICE, PIREDDU, 2010), mas se configura como uma ação sem ideal revolucionário ou transgressor, sem aspirar consenso ou adesão. Tais práticas, conforme o autor, mostrariam uma alteração da noção de “social”; a ação se voltaria agora para o interior do corpo e em direção da técnica. E sua manifestação mais latente seria representada pela própria *body art* ou ainda pelas performances de atuação cirúrgica.

CAPÍTULO V

Tecnodionysos: O digital como precipitador de uma nova ecologia da cena

*“Na época contemporânea não se parte nem se retorna.
O mar é em qualquer lugar. Dentro e fora de nós.
Nós somos mar”.*

Massimo Di Felice, em Paisagens Pós-Urbanas.

5.1 Aspectos teórico-metodológicos

Após realizarmos um percurso por meio do qual procuramos, em linhas gerais, visitar momentos importantes em que as formas cênicas conviveram com o advento de novos dispositivos tecnológicos, e depois de apresentarmos uma reflexão sobre o conceito de ação e propriamente de ação em rede, chegamos então à última etapa deste nosso trabalho. A partir daqui, introduziremos alguns casos representativos, análises que realizamos sobre três grupos artísticos com idiossincrasias muito interessantes e que, ao mesmo tempo, aproximam-nos dessa operação reflexiva que temos realizado neste processo de pesquisa.

De fato, acreditamos que tanto o extremo de um caminho indutivo quanto seu oposto, o de uma via dedutiva, não constituem posturas tão interessantes no exercício do conhecer. Isso porque nos parece bastante limitado conceber a tarefa do pesquisar sem uma formação teórica prévia, uma vez que nosso próprio arcabouço de experiências servirá, direta ou indiretamente, como uma espécie de lente influenciadora dos modos de ver e, principalmente, de perceber a situação de pesquisa. Da mesma forma, encampar previamente uma linha teórica e procurar, a partir dela, compreender a realidade, parece-nos um esforço bastante perigoso, sob o risco de mal interpretar fenômenos e, mais, dissolver singularidades que, potencialmente, poderiam nos revelar universos outros.

Aqui assumimos um risco. Ao mesmo tempo em que não se trata de estudos de caso – o que nos exigiria um período de tempo muito mais extenso que os 30 meses de uma pesquisa de mestrado –, pretendemos trazer, com o trabalho dos grupos, elementos que nos mostrem, não contornos definitivos, mas sintomas, esboços que dialogaram a todo momento com a nossa própria reflexão. Dessa forma, deixamos claro que não os consideramos simplesmente como exemplos práticos daquilo que enunciamos no quadro teórico. De fato, muitas dessas reflexões acabaram por nos fazer enxergar aspectos muito interessantes que talvez a prática desavisada não nos possibilitaria. Mas é certo também que só o contato direto com o trabalho desses grupos poderia nos revelar uma série de novas problemáticas que

nos levaram a discutir vertentes teóricas as quais provavelmente a ausência dos casos nos impossibilitaria conhecer.

Começo aqui por reconhecer uma incapacidade própria. E a reconhecço fortemente influenciado por uma ciência que busca dividir o mundo para conhecê-lo, esforço que tem sim a sua grande importância – e que herda da própria linguagem a tarefa da categorização – mas que parece aqui se mostrar bastante inquietante, quase desconfortável. Minha incapacidade é a de abandonar as experiências que vivi até esses meus anos, minhas preferências, meus gostos, valores morais, resquícios de crenças religiosas ou não, e todos os traumas ou inseguranças que só a complexidade da consciência e da inconsciência humana poderia poetizar. Reconheço aqui minha incapacidade de ser neutro, minha incapacidade de fazer do que estudo um próprio “objeto de pesquisa”, de me reservar a uma figura ideal de observador. Não sou, nem serei aqui um Galileu que, da Terra, e portanto distante, observa o movimento dos astros, descreve-os e analisa-os com a presteza e a exatidão da linguagem matemática.

O exercício do pesquisar deve muito mais se assemelhar a uma postura que o próprio pesquisador assume do que a um conjunto de técnicas predefinidas, materiais e operações necessários à descoberta de algo absolutamente novo – reservada toda a sua grande importância. As redes digitais, inseridas nos mais variados âmbitos da vida, provoca-nos a assumir percepções e mesmo comportamentos outros sobre a realidade e nossa própria forma de conhecê-la. É, partindo, portanto, desse ponto que acreditamos ser possível apresentar uma alternativa ao método unitário das ciências, fundamentado pela ciência galileana e, em certa medida, referendado por grande parte da filosofia da ciência moderna. Não se trata de um “método correto” ou de uma escolha inexorável, mas sim de algo que aqui nos parece mais sensível e capaz de revelar características que poderiam permanecer submersas em outras circunstâncias metodológicas.

Trata-se, no limite, de conceber o pesquisar como um exercício que reconhece seus próprios limites e incapacidades, estando aberto, sempre, a uma revisão e a um aprofundamento de suas próprias diretrizes. Contemplamos, desse modo, um pesquisar no contexto das redes digitais e que aqui parece não ser compatível a uma perspectiva frontal (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012), mas

sim que dê conta de assimilar não a totalidade da rede, uma vez que essa é ilimitada e sem contornos definidos (LATOURE, 2012). Em outras palavras, a própria postura metodológica deve assumir os elementos próximos à lógica da rede, uma “perspectiva reticular”, capaz de considerar as arquiteturas informativas digitais como uma “ruptura epistêmica em diversos campos do conhecimento” (DI FELICE, 2011), inclusive no que se relaciona às artes.

O que (...) nos norteia é a consideração de que, não se podendo estudar o todo, isto é, o conjunto de redes de redes, é necessário, para a realização de um estudo de um conjunto específico de redes, possuir uma ideia prévia sobre os próprios conjuntos de arquiteturas interativas, o conjunto de interações ou as práticas reticulares a ser analisadas (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012, p. 179).

A perspectiva reticular nasce justamente da necessidade de pensar, sob outras concepções, a separação entre sujeito e objeto de pesquisa, bem como a permeabilidade das possíveis fronteiras entre um e outro. Em artigo que trata sobre as origens dessa perspectiva nas ciências, Di Felice (2011) irá identificar na física uma gradativa percepção da não externalidade do observador em relação ao objeto observado. Isso se daria em 1927, quando o físico alemão Werner K. Heisenberg anunciaria a impossibilidade de se determinar a trajetória de um elétron em torno de seu núcleo na medida em que a própria intervenção do observador mudava essa trajetória. Surge dessa experiência o “princípio da incerteza de Heisenberg”, o qual, mais do que um problema de medição técnica fora interpretado como uma realidade física segundo a qual era impossível mensurar várias grandezas sem a alteração de qualquer uma delas (DI FELICE, 2011).

E o que mais podemos inferir desse experimento de Heisenberg? Que a noção de substância, tributária do pensamento aristotélico – e que de certa forma separa em essências diversas sujeito de objeto –, aqui já não se confirmava na medida em que a lógica de comportamento do elétron não podia ser abordada pela primeira, mas sim deveria ser analisada sob a perspectiva da “relação”, o que acaba por nos obrigar a revisar a forma pela qual concebemos os fenômenos da natureza e a própria forma de conhecê-los.

Essa nova lógica, afirma Di Felice, mostrava a impossibilidade de pensar observador e observado, observador e ambiente de uma forma separada. Daí o surgimento de uma série de tentativas de contemplar essas novas noções. Outros esforços teriam sido realizados também pelas ciências biológicas, a partir da noção de interdependência entre os seres vivos, o meio ambiente e os demais seres naturais – orgânicos ou inorgânicos. Lamarck, ao formular sua teoria da evolução das espécies, aborda, no limite, a ideia de que a evolução dos seres não se configura num processo já determinado por condições internas, mas sim é resultado de sua interação com o meio ambiente. Há, pois, um alto grau de interação entre realidades, noção que encontra articulação também no conceito de “ecologia”, formulado pelo biólogo, filósofo e artista plástico Ernst Haeckel e inspirado pela teoria darwinista sobre a origem das espécies (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012).

Desde então, o conceito de ecologia desdobrar-se-ia em várias outras noções que exprimiriam essa complexidade não linear e interdependente. Um desses conceitos é o de “ecossistema”, formulado pelo botânico inglês Arthur George Tansley, em 1935, e que reforça a ideia de sistema aberto marcado pela interação entre organismos vivos e meio ambiente. Isso nos inspira já a pensar em uma concepção reticular de interação que reúna organismos vivos e elementos inorgânicos. Tansley terá um ponto de vista bastante interessante nesse sentido na medida em que reforça a necessidade de isolamento dos sistemas como forma de estudá-los, embora reconheça que essa se configura numa estratégia artificial, pois tais sistemas, na realidade, não são isolados, mas fazem parte de outros maiores, sobrepõem-se e interagem com outros. Vemos, pois, com o conceito de ecossistema, um esforço muito interessante no sentido de conceber uma perspectiva reticular de análise e percepção da natureza.

Numa linha bastante próxima, articula-se o pesquisar de “redes de redes e ecossistemas reticulares”, a “perspectiva atópica” de pesquisa, como é teorizado por Di Felice, Cutolo e Yanaze (2012). Tal postura segue justamente no mesmo sentido de repensar a problemática da separação entre homem e natureza, questionando as teorias sobre a ação, sobretudo sociais e comunicativas, que procuram conceber o humano sempre como a primeira referência, tanto no sentido do interno para o

externo quanto o contrário. É a partir dessa nova postura atópica do pesquisar, que somos instigados a apresentar formas de pensar a ação as quais ofereçam alternativas a uma vertente transitiva (ARISTÓTELES, 2008; WEBER, 2002; HABERMAS, 2012a) ou exotópica (PLATÃO, 2002; DURKHEIM, 1974; PARSONS, 1971).

Por isso, acreditamos que nossa temática de pesquisa, por si só, já envolve em certa medida um problema metodológico. Ao empreendermos nossa reflexão sobre a ação, ou as novas formas de ação, na cena em que as tecnologias exercem uma participação num certo nível e sob uma certa natureza, necessitamos, de antemão, investirmo-nos de uma postura completamente diferente, pois não analisaremos a cena como um “objeto de pesquisa”: na medida em que falamos em interações em rede que envolvem uma complexidade de elementos – na qual focamos as relações entre humanos, ambiente e dispositivos digitais – falamos também em uma forma de abordagem da pesquisa que nos impossibilita olhá-la de fora.

Nós somos mar, colhendo exatamente nesta expressão o caráter não frontal nem externo da água que nos transporta e nos compõe. Neste sentido, esta abordagem pode ser descrita como “atópica” ou pós-geográfica, enquanto relata não apenas uma navegação, mas uma andança que acontece também no interior de nossa própria geografia (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012, p. 182).

Por isso, parece-nos que “observar” uma cena nunca se restringe à simples contemplação, muito menos a uma separação completa entre o artista e nosso papel de espectador. Mais ainda quando nos deparamos com obras em que isso se coloca de forma emergente, no sentido de alterar mesmo nossa própria forma de fruição. E foi exatamente por isso que propusemos esses específicos grupos. Eles nos permitem, entre uma infinidade de outras reflexões, pensar sobre os movimentos da ação durante suas apresentações. Mesmo como pesquisador, pareço não mais ser um simples espectador; não sou aqui um número de bilhete a ocupar uma cadeira do grande teatro de ópera – para ir bem ao extremo. Nesses espetáculos que escolhemos, o próprio “público” participa da cena, claro que em diferentes níveis e

naturezas²⁰⁷, desde a incursão na quase violência dos movimentos dos fureros até a própria fruição mais contemplativa do coletivo francês.

Na medida em que faço parte dessa rede, sou aqui também meu próprio objeto de pesquisa. Ao pesquisar, começo por vasculhar a mim mesmo. É por isso que aqui reconhecemos a impossibilidade de conceber a cena sob uma percepção “holística ou panóptica”²⁰⁸. Não me separo dela. Não a vejo como totalidade, como sistema fechado sobre o qual paio com total isenção e objetividade.

A rede manifesta-se como o resultado de um conjunto de interações entre sujeitos (humanos e não humanos), técnicas de informação e espacialidades, cuja forma não é nem previsível, nem definitiva. Tal condição a descreve não como um “objeto” de estudo, mas como uma específica condição habitativa de interação entre entidades (humanas e não humanas, técnicas e territoriais) que passam a construir suas especificidades temporárias a partir de suas distintas interferências (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012, p. 180).

Da mesma forma, permitir-nos-ia dizer que a cena só existe a partir da interação ecossistêmica entre todos esses elementos humanos e não humanos (LATOUR, 2012). Ela só existe a partir dessa ação em rede e é por isso que não se configura em um caminho tecido *a priori*, mas apenas no decorrer da própria ação cênica. Ela não existe sem seus actantes e sem a interação entre eles: daí singularidade de cada cena, de cada espetáculo, de cada grupo. E é dessa questão que nos parece emergir a desconfiança de qualquer proposta de análise da cena contemporânea que denote um modelo classificatório com diretrizes fechadas e necessariamente “aplicáveis” a uma pluralidade imprevisível de novas formas cênicas.

Não se trata, pois, de um esforço no sentido de se buscar elementos para a composição de estruturas tipológicas capazes de categorizar experiências cênicas com tecnologias digitais. Essa parece ser uma estratégia naufragada em seu início, uma vez que aqui já tendemos a admitir a impossibilidade das separações clássicas da modernidade (LATOUR, 1998): os elementos que extraímos de nossas análises

²⁰⁷ Como refletimos no item 4.1 A ecologia como metáfora da cena.

²⁰⁸ Os adjetivos são dos próprios Di Felice, Cutolo e Yanaze (2012).

são próprios a cada cena, a cada espetáculo e não devem funcionar como critérios gerais intercambiáveis em outros casos, de obras e grupos diversos. Descrevemos aqui sem universalizar.

Seguindo esse raciocínio, em nenhum momento quisemos fazer um estudo quantitativo, reservando o mesmo espaço para cada um dos grupos ou mesmo querendo empreender uma postura que pudesse adequá-los a pré-classificações. La Fura dels Baus, Iduun e Phila 7 são grupos absolutamente diversos não só por nascerem em culturas distintas, mas pelo próprio contexto em que se desenvolveriam e nos quais gerariam suas criações. É, pois, esse elemento da diversidade entre os grupos e entre seus próprios trabalhos que torna ainda mais interessante a aventura de identificar, não semelhanças ou pontos de coincidência, mas encontros, confluências a partir das quais interagem muito proximamente dentro da ideia de ecologia da ação e de cena em rede.

Outro ponto que gostaríamos de destacar é que nossa pesquisa não busca identificar na Internet ou na transmissão digital em rede a transfiguração de manifestações ou expressões de uma arte de contextos analógicos. Em outras palavras, não buscamos como objetivo principal perceber como certos elementos já concebidos antes das redes manifestam-se agora nesse novo contexto. Nossa pesquisa tende muito mais a identificar como as tecnologias digitais podem – e isso num processo bastante complexo e sem qualquer referência determinista – participar do processo de criação de novas formas cênicas, formas essas que acabam por resultar em novas maneiras de sentir e de fruir a obra artística.

E dado o nosso próprio envolvimento subjetivo com o que pesquisamos, não pretendemos realizar um estudo etnográfico dos grupos selecionados, muito menos entendê-los de um ponto de vista total. Da mesma forma, não é nossa intenção desconstruir técnicas consagradas de mensuração e avaliação²⁰⁹ de dados nos contextos da Internet, mas a nós essa perspectiva frontal parece não ser suficiente para garimpar sutilezas e perceber as singularidades das quais falamos no início desta reflexão. Realizamos muito mais uma narração, acompanhada por reflexões

²⁰⁹ São exemplos dessas técnicas de pesquisa frontal a webmetria, os sistemas de rastreamento de usuários na Internet, as formas de estudo que distinguem real e virtual (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012) e as pesquisas de mercado (RECUERO, FRAGOSO, AMARAL, 2011).

amparadas nos autores com os quais tivemos contato, sobre as nossas experiências no contato com as obras e seus próprios grupos.

A perspectiva atópica de pesquisa nos foi bastante interessante na medida em que admite a própria experiência do pesquisador e suas particularidades como parte do processo de pesquisa. Ao pesquisar a cena, admito ser impossível desvencilhar-me de minha experiência de ator, desde os 12 anos de idade, e de diretor, nos últimos quatro anos. Assim, ao observar um processo, convivo com meus vícios de cena, minhas preferências estéticas, minhas influências da formação técnica de interpretação, aliados ainda à toda a tempestade de subjetividades, tanto no plano consciente quanto do inconsciente, dentro da qual estou inexoravelmente envolto ao ver as cenas de um espetáculo, analisar os materiais do grupo ou conversar com seus membros.

Da mesma forma e paradoxalmente, apesar de relativamente enviesada, minha reflexão, minha análise conta com a possibilidade de conceber a cena também como artista, percebendo certos aspectos que as técnicas de pesquisa frontais por si só talvez não reconhecessem. Parece ser bastante difícil formular uma noção sobre as diferenças no que diz respeito ao processo de criação entre uma cena convencional e um caso em que as tecnologias digitais participam da encenação.

Outro ponto importante é que, apesar de lidarmos diretamente com a temática do digital e de discutirmos a questão da presença nesses contextos, acreditamos na diferença entre as suas naturezas, em elementos característicos que uma presença carbônica oferece em relação à silícica (VELLOSO, 2014) e vice-versa. Uma natureza não supera a outra, mas elas oferecem diferentes possibilidades de experiência. Por isso, acreditamos na impossibilidade de substituição da presença – digamos “física” – em certas ocasiões da pesquisa. Isso me incentivou a buscar, a partir de todo apoio fornecido pela Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), um estágio de estudos junto à Universidade de Paris 8 - Vincennes-Saint-Denis, por meio do qual pude vivenciar uma pesquisa atual e pulsante sobre essas novas formas cênicas e, sobretudo, partilhar uma experiência de pesquisa com os próprios grupos que trago a este trabalho. Sem o contato físico,

parece-me ser bastante difícil afirmar que teria eu o mesmo arcabouço ou ainda a mesma inspiração ao escrever sobre os grupos e suas obras.

Por isso, foram fundamentais as entrevistas²¹⁰ concedidas por seus integrantes. Não consigo imaginar uma narrativa com os mesmos elementos sem ter conhecido a sede do La Fura dels Baus em Barcelona, caminhado por suas instalações, visitado a sala de onde saíram seus mais consagrados projetos, discutido temáticas gerais e da pesquisa com os diretores em longos almoços e cafés, ter tido contato com etapas do processo de produção e montagem de seus espetáculos.

O mesmo diria sobre as experiências com o Iduun e o Phila 7. Com relação aos dois primeiros grupos, destaco ainda a importância de ter experimentado alguns aspectos da realidade de cada país. Vivendo em Paris, cidade do Iduun, e dentro do Colegio de España (na Cité Universitaire Internationale) tive, pela mais absoluta ironia do destino, a oportunidade de vivenciar ainda alguns elementos próprios do contexto francês e espanhol, que de formas direta e indireta, relacionam-se aos modos de pensar desses grupos europeus. Todos esses elementos contribuíram para que minha experiência de pesquisa se tornasse ainda mais “atópica” e, ao menos nas dimensões geográfica e cultural, uma verdadeira desterritorialização.

Por fim, minha última (des)coordenada: neste item, a confusão entre a primeira pessoa do singular e a primeira do plural é proposital.

²¹⁰ As entrevistas foram posteriormente ouvidas, discutidas à luz da bibliografia estudada e eventualmente complementadas pelos entrevistados, pessoalmente ou por Skype. Mais detalhes sobre as experiências podem ser encontrados nos anexos deste trabalho.

5.2 La Fura dels Baus

O que é isso? Um âmbar melancólico, quase sombrio, vai-me revelando o tilintar frio da máquina que ali se anuncia só, como moto contínuo, sem fim, sem princípio. Numa orquestração atípica, a engenhoca, presente em vários pontos do espaço – ali sem fronteiras definidas – dá os primeiros sinais de um ballet transorgânico que tanto marcaria obras futuras.

Sem aviso ou qualquer indício, como que na ocasionalidade com que os primeiros coacervados de vida foram se aglutinando, vejo figuras indefinidas, tudo menos personagens convencionais, invadirem um espaço que até pouco era reservado apenas àquele que vê. Não há barreiras ao movimento desses seres; erram velozmente por aquele espaço claustrofóbico. Na correria desenfreada, ele se faz ainda menor.

Não há muito tempo para pensar. A distração pode valer o choque com algum desses seres ou com as engenhocas que, esquizofrênicas, erram acelerada e inadvertidamente pelo espaço. Pensa-se em recuar, mas não há para onde. O olhar se fragmenta: várias cenas recortam aquele espaço efervescente.

Novamente, sem qualquer aviso ou indício, os estranhos – Atores? Performers? Atores/performers? Ou nada disso? – inundam o palco com carcaças de carne em sangue vivo. Delas se alimentam com avidez. O desespero com que as roem transfere-se ao olhar de estranhamento de quem ali, tudo faz, menos “apenas assistir”.

É o ritual que se refunda. E sua própria transgressão a partir de si mesmo. O que é isso? Pergunto-me novamente. Já não sei mais responder.

La Fura e seu “lenguaje furero”

Um antigo vídeo permite-me descrever, na página anterior, as primeiras cenas de *Suz/O/Suz* (1985), espetáculo que levaria à cena internacional o grupo catalão La Fura dels Baus. Surgido em maio de 1979, La Fura é herdeiro de uma Catalunha ávida por experimentar as novas sensações e perspectivas de viver uma democracia que a Espanha pós-franquista poderia então possibilitar. Daí também o seu ímpeto em ultrapassar fronteiras, acessar o estranho, mergulhar no risco e fazer do choque uma inquietante forma de sentir.

Os nove integrantes²¹¹ que deram o desenho inicial ao grupo contavam com experiências em áreas bastante diversas e transitavam entre formas artísticas que iam desde o teatro clássico, a pantomima e o circo até as formas ainda pouco identificáveis das primeiras performances. Essa constituição inicial do La Fura e suas características bastante singulares seriam um dos principais aspectos responsáveis pelo desenvolvimento de uma linguagem própria e de seu profundo caráter interdisciplinar.

Os espetáculos do grupo, principalmente a partir de sua trilogia *Accions* (1983), *Suz/O/Suz* (1985) e *Tier Mon* (1987)²¹² sempre foram marcados por um aspecto bastante interessante no que se refere ao ritmo dos acontecimentos na cena e à explosão de imagens, sons e movimentos com uma quase violência que trazia ao espaço a velocidade e a não linearidade de um show de rock catalão, o qual, justamente, dava o tom da trilha sonora de suas primeiras obras.

A primeira trilogia compõe uma época de profunda experimentação a partir da qual o grupo procurava levar à cena uma espécie de ritual reinventado com

²¹¹ A saber, nos primeiros anos de formação: Àlex Ollé, Jürgen Müller, Pera Tantiña, Carlos Padriça, Marcel·lí Antúnez, Pep Gatell, Jordi Arús, Xavier Cereza “Hansel”, Miki Espuma. Com exceção de Marcel·lí, Jordi e Hansel, todos continuariam no grupo até a sua atual formação. Vale assistir ao documentário *¡Acción! La historia de “La Fura dels Baus”*, dirigido por Christoph Goldmann e Leif Karpea (2010), dedicado ao grupo. O vídeo na íntegra pode ser visto no Youtube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=n3da6EvDFHA>>. Acesso em: 02 abr. 2014.

²¹² Para mais informações sobre os principais espetáculos do La Fura dels Baus aqui citados, consultar as fichas técnicas completas, nos anexos deste trabalho.

elementos contemporâneos pelos quais se pretendia subverter as noções convencionais de representação, de espaço cênico ou ainda de um *modus operandi* dramatúrgico que muito pouco combinava com a visceralidade e a avidez em que a ação furera se passava. É o que Jürgen Müller comenta²¹³, ao recordar os esforços que levaram o grupo a demarcar uma linguagem bastante particular na cena catalã e, posteriormente, no âmbito internacional: “A nosotros no nos gustaba el teatro. El teatro era demasiado lento para nosotros” (MÜLLER, 2013).

La puesta en escena neorritualística de la Fura dels Baus muestra un rito provisional, destinado a ser consumado únicamente durante el acto escénico. En este sentido, la transformación de orgía física, el estado extremo de sus actores-ejecutores, ha generado instantes tan intensos que proporcionan al espectador la antigua dimensión de tragedia(...) ²¹⁴
(SAUMELL in OLLÉ, 2004, p. 14).

“El lenguaje furero”²¹⁵ foi a forma pela qual sobretudo a grande mídia à época passou a se referir às irreconhecíveis formas que o grupo apresentava à capital catalã e que despertava a curiosidade tanto de amantes do teatro dramático como daqueles que nunca haviam assistido a uma obra cênica em seus moldes clássicos. O principal desses elementos, reforça Müller, refere-se à reconfiguração do espaço de ação cênica, o que fundamenta aí a primeira inovação tecnológica do grupo.

A quebra das barreiras entre público e “atores” – termo que aqui nos parecerá bastante contraditório (veremos o porquê mais tarde) – manifesta-se na maneira como a ação se desenrola no espaço, ação essa que vai muito além dos movimentos dos atores ou dos efeitos espetaculares dados pelas estridentes

²¹³ Em entrevista a mim concedida em dezembro de 2013, na sede do La Fura, em Barcelona (Catalunha, Espanha). Em tradução livre, “A nós não nos agradava o teatro. O teatro era demasiadamente lento para nós”.

²¹⁴ “A encenação neorritualística do La Fura dels Baus apresenta um rito provisional, destinado a ser consumado unicamente durante o ato cênico. Nesse sentido, a transformação da orgia física, estado extremo de seus atores-executores, gera instantes extremamente intensos que proporcionam ao espectador a velha dimensão da tragédia (...)”. (Tradução nossa).

²¹⁵ Vale conferir a síntese que Fernando Pinheiro Villar, em seu artigo *La Fura dels Baus e performance arte: dramaturgias e ação* faz sobre os elementos da linguagem furera (VILLAR, 2009). Villar enfoca o elemento da interdisciplinaridade no trabalho do La Fura, temática central de sua tese de doutoramento pela University of London *Artistic Interdisciplinarity and La Fura dels Baus: 1979-1989*.

guitarras ou pelas chamas pirotécnicas: os primeiros espetáculos do La Fura são emblemáticos uma vez que parecem representar, além de uma importante tentativa de ruptura da frontalidade da cena, um esforço de fazer do espectador parte integrante da performance.

Em *Accions* ou mesmo em *Suz/O/Suz*²¹⁶, o espectador é, assim, inundado por estímulos. Ele é obrigado, e aí não tem escapatória, a se locomover pelo espaço de cena. Em última instância, a condição de espectador passivo é obrigatoriamente transformada em algum tipo de reação do público, no mínimo representada por um mover de pernas. O público é sugado para dentro da cena, inclusive no plano físico, sendo compelido a responder aos estímulos dos artistas:

Sobre el lenguaje furero? Es un lenguaje para la vida. Lo más importante en el lenguaje furero es que el actor y el público comparten el mismo espacio. Otro factor: el público está de pie. No se puede dormir. Es imposible²¹⁷ (MÜLLER, 2013).

Vale realçar nesse trabalho do La Fura o que pontuaríamos como um deslocamento da cena para fora de um espaço delimitado unicamente à ação dos fureros, o que nessa primeira fase dar-se-á fisicamente. É percorrendo todo o espaço, incursionando sobre os agrupamentos do público, desfazendo as aglomerações, alterando todo um possível equilíbrio e conforto na função do assistir e na própria fruição do espetáculo, que podemos identificar uma espécie de ação cênica em que aquele que vai *a priori* para assistir é compelido a participar – mesmo que a natureza e o nível de sua participação sejam diversos daqueles que promovem o espetáculo.

²¹⁶ Vale conferir alguns excertos preparados pelo próprio grupo sobre os espetáculos de sua primeira trilogia. Ali podemos perceber alguns dos principais aspectos responsáveis pela singularidade da linguagem furera. Disponíveis em: <<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8724BE45662500AC>>. Acesso em: 24 abr. 2014. Mais informações sobre os espetáculos e a equipe técnica nos anexos deste trabalho.

²¹⁷ “Sobre a linguagem furera? É uma linguagem para a vida. O mais importante na linguagem furera é que o ator e o público compartilham o mesmo espaço. Outro fator: o público está de pé. Não se pode dormir. É impossível”. (Tradução nossa).

Figuras 30 e 31: Em *Suz/O/Suz*, os fureros percorriam todo o espaço de com suas engenhocas como forma de gerar tensão entre os espectadores e os acontecimentos na cena. À esquerda, foto de Emmanuel Carlier. À direita, foto de GOL. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

O resultado disso parece se configurar sob uma ação que, diferentemente dos espetáculos mais convencionais ou mesmo de performances em que a frontalidade é marca maior, não mais se configura de forma transitiva (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012), num sentido unidirecional e como responsável único por qualquer transformação no espaço de cena.

Figuras 32 e 33: Os fureros usavam não só o solo, mas performavam também em outros planos. A água atuava como elemento de poder, promovendo a interação entre público e fureros. À esquerda, foto de GOL. À direita, foto de Emmanuel Carlier. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

Outro elemento da linguagem furera faz referência à própria troca do espaço de cena por lugares não convencionais, como prédios, fábricas e construções abandonadas, além de funerárias e grandes barracões. Tal característica também

contribuiria para a própria reconfiguração da ação da cena, totalmente alterada a partir do momento em que também se alteram as novas espacialidades por onde fureros e público transitam sem qualquer barreira física.

O espaço como experimentação

O esforço de experimentação do La Fura levaria ainda o grupo a excursionar por outros espaços ainda menos previsíveis. Em 1999, La Fura estreia seu *Furamòbil*, espécie de “máquina-espetáculo” itinerante construída sobre o chassi de um ônibus e que funcionava a partir da intervenção direta do público dentro do grande “aparato escultórico”. Todos os seus mecanismos podiam ser vistos pelo público, sendo que qualquer um de seus integrantes poderia tornar-se “ator” do espetáculo.

Composto por uma série de mecanismos que deviam ser acionados pelos próprios espectadores, o *Furamòbil*²¹⁸ incorpora, em certa medida, a ideia de fazer da ação do espetáculo algo precipitado não por atores em cena. A partir de uma participação física e ativa, eram os espectadores os únicos responsáveis por manipular as engenhocas que compunham a máquina gigante. “En este espectáculo, es el público el que recibe la invitación para que el gran escenario móvil evolucione por un recorrido previamente establecido”²¹⁹, complementa o criador e diretor do espetáculo, Pera Tantiña (TANTIÑA in OLLÉ, 2004, p. 218).

²¹⁸ Como pode ser visto em trechos de apresentações do *Furamòbil*, reunidos no vídeo a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=LqNXpg4dCul&index=9&list=PL8724BE45662500AC>>. Acesso em: 24 mai. 2014.

²¹⁹ “Nesse espetáculo, é o público que recebe o convite para que o grande cenário móvel evolua ao longo de um caminho previamente estabelecido”. (Tradução nossa).

O projeto reuniria a ação dos chamados “actores-técnicos” à ação dos próprios espectadores por meio da operação dos mecanismos dessa grande máquina que itinerara por uma série de cidades europeias. Segundo Tantiña, o ritmo em que ocorria a ação, assim como sua “*espetacularidad*”, dependiam do trabalho

realizado pelos “espectadores-actores”, cuja participação se dava a partir de um sistema de “ação-recompensa”.

Figuras 35 e 36: Cenas de *Fura mòbil*. La Fura percorreria importantes cidades da Espanha e da Europa com o espetáculo itinerante. Foto de GOL. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

Embora extremamente mecânica, a tecnologia ali presente colocava em completa interação “actores-técnicos” e “espectadores-actores”, fazendo da interação algo horizontalmente organizado e, mais, tornando a ação do espetáculo algo construído a partir de uma rede formada entre máquinas, pessoas, luzes, efeitos espetaculares, ruas e pedestres.

A la intervención de los espectadores la máquina respondía com estímulos “pavlovianos”: cuanto más rápido pedalees antes recibirás agua o aire, antes lanzarás octavillas a los espectadores que siguen al recorrido²²⁰ (idem, ibidem).

A aventura furera pela experimentação de novos espaços envolveria ainda um projeto que desafiaria todas as potencialidades do grupo: em 2004, La Fura conceberia *Naumon*, espécie de complexo de espetáculos precipitados a partir de um navio cargueiro de mais de 1.100 toneladas, 60 metros de comprimento e 9 metros de largura. Originalmente construído na Noruega em 1964, o antigo barco, que transportava mercadorias secas pelos mares do norte da Europa, fora transformado em um grande articulador de espetáculos que ora ocorriam nas águas próximas ao porto, ora em terra ou mesmo nas próprias dependências do navio.

Mais do que propriamente um espetáculo, *Naumon* configura-se como um “espaço nômade para a criação”, cuja viagem levaria conhecimentos e propostas culturais a dezenas de portos de diferentes continentes. Oferecendo um espaço de cerca de 1.000 metros quadrados, o navio abrigava espetáculos, oficinas, concertos e outras atividades artísticas²²¹.

A partir de *Naumon*, o grupo explorava uma série de potencialidades espaciais na medida em que concebera três espécies diferentes de espetáculos: os *naumaquias*, que partiam do próprio barco e das águas que o circundavam e eram apresentados para um público que os assistia diretamente do cais; os *terramaquias*, com dimensões de macroespetáculo e realizados na parte continental, em ruas,

²²⁰ “À intervención dos espectadores a máquina respondia com estímulos “pavlovianos”: quanto mais rápido pedalar mais rápido receberá água ou ar, ou lançará folhetos aos espectadores que seguem o percurso”. (Tradução nossa).

²²¹ No link a seguir podem ser visualizados alguns momentos da construção do Naumon, assim como excertos de espetáculos que ocorreram por ocasião de sua concepção. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BQwoZpbdsE0>>. Acesso em: 24 mai. 2014.

praças e grandes localidades das cidades portuárias; e os *matrias*, limitados espacialmente às dimensões próprias do navio e, por consequência, com um público bem mais reduzido (OLLÉ, 2004).

Figura 37: Navio que materializaria o sonho furero do *Naumon*. A embarcação-espetáculo percorreria portos dos cinco continentes. Foto de Andreu Adrover. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

Essa busca pelos limites da experimentação e, particularmente, pela descoberta de novos espaços cênicos, levaria o La Fura, já durante a segunda metade da década de 80, a realizar as primeiras criações com a tecnologia do vídeo. A segunda trilogia é o momento artístico do La Fura do qual surge uma série de elementos particulares que nos levaram justamente a eleger o grupo como um de nossos casos representativos. Trata-se de uma época em que emerge, ainda com mais destaque o elemento da tecnologia, particularmente digital, como grande articulador da cena.

A incursão pelo digital: o vídeo em *Noun*

Será *Noun*, já em 1990, o primeiro espetáculo furero a experimentar dispositivos digitais, os quais à época eram pouco conhecidos pelo próprio grupo. Falamos aqui de um período em que a tecnologia do vídeo ainda era pouco

acessível pelo menos no que diz respeito a seu uso pessoal, o que de certa forma começa a ganhar intensidade após a popularização do computador pessoal – ou mesmo de outros equipamentos digitais – com a diminuição de suas dimensões e seu valor de mercado.

Interessante é observar como a maneira de trabalhar do La Fura e seu apreço pela dimensão tecnológica não se restringe a um uso instrumental da mesma em cena. Parece ser bastante possível perceber no grupo, a partir de seus próprios espetáculos, uma relação diferente com a tecnologia, relação essa que nos sugere uma espécie de abordagem diversa, que a integra por completo à própria ação do espetáculo, compondo inclusive sua linha dramática, em nada convencional.

Isso é sintomático em *Noun*²²² cuja temática central trataria justamente da relação entre homem e máquina e da impossibilidade de concebê-los separadamente. O desenvolvimento das cenas bem como a natureza de interação entre os fureros e os equipamentos tecnológicos parecem dissolver barreiras que poriam a tecnologia numa espécie de função acessória em cena.

Inspirados por Heidegger (1977), vemos aí um movimento de indefinição entre homem e seu entorno e, mais, entre homem e técnica, a partir do qual fureros concebem seu estar em cena a partir de sua própria interação com os equipamentos técnicos, com a vivência ritualística, visceral e orgiástica, das potencialidades cênicas desses últimos. Ali, corpos, suores e equipamentos técnicos parecem mesclar-se numa simbiose indissociável entre elementos humanos e não humanos (LATOUR, 2012).

²²² Pode-se conferir uma seleção de algumas das principais cenas de *Noun* no link a seguir. No vídeo, podemos verificar a tempestade de efeitos tecnológicos a partir da participação das luzes, da fumaça, dos recursos sonoros, da cenografia e dos líquidos em cena. Destaque também para as plataformas móveis e, sobretudo, para a presença do vídeo por meio do chamado “ojo de dios”, instância que dava o ritmo e as instruções para a execução de todo o espetáculo. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=itNvMvOkwdg>>. Acesso em: 14 abr. 2014.

Figura 38: Fureros e público se distribuem pelos vários planos de cena de *Noun*. Ao centro, o vídeo. Foto de POPI. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

A linha dramática de *Noun* explora a tentativa de retirar o homem do centro da criação do mundo e, para isso, elege a relação homem-máquina como espécie de metáfora para representar mitos, conflitos e utopias advindas da noção de caos, anterior à origem das coisas. La Fura fará aí uma articulação subversiva bastante intrigante no sentido de colocar a máquina como operadora dessa criação, deslocando dela a ideia de produção ou consequência da existência humana.

Essa noção refletir-se-á sobre a própria disposição cenográfica dos equipamentos e fureros presentes no espaço de cena. *Noun* representaria um marco importante no sentido de construção de uma arquitetura cenográfica além do que o próprio espaço já oferecia. Dessa forma, o grupo deixa de se apropriar apenas dos elementos fornecidos pelos espaços não convencionais que explorava, por seus galpões abandonados, suas fábricas desativadas ou outros espaços do tipo. Concebe então uma estrutura com movimento vertical, muito semelhante àquelas vistas em grandes shows de rock. Essa estrutura, construída em aço e suspensa por quatro colunas também em aço era entremeada por uma série de equipamentos que traziam ao espetáculo efeitos com água, fumaça, luzes e sons, além de sua maior

inovação: a projeção de vídeos gravados realizada por um conjunto de monitores suspenso por uma armação chamada de “ojo de dios”, e que representava simultaneamente o grande controlador e espectador da cena.

Figura 39: Estrutura cenográfica que compunha o espaço de *Noun*. Organizada em partes fixas e móveis, a armação era entremeada por dispositivos acionados durante a apresentação. No centro e acima, estava o vídeo. Desenho de Xavier Arriola. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

Pelo espaço de cena, deslocavam-se duas plataformas móveis, sobre as quais revezavam os fureros e os músicos. Com isso, buscava-se enriquecer a ação por meio de um efeito sonoro que envolvesse o ambiente e que, ao mesmo tempo,

alterasse a percepção do som, já que as plataformas movimentavam-se junto aos equipamentos acústicos. No centro do espaço, localizava-se mais uma estrutura cenográfica, que servia também aos fureros e sobre a qual eram fixados mais equipamentos.

El espacio escénico permitía que el espectador eligiera su ángulo de visión y se situara debajo, dentro o alrededor del campo de acción de los actores (OLLÉ, 2004, p. 97).

En algunos momentos de *Noun*, la acción se desarrollaba en varios niveles, a la altura del espectador y por encima de él (idem, p. 104).

La singularidad de la escenografía de *Noun* propició una interrelación física entre los actores y el medio, equivalente a la simbiosis que planteaba el propio espectáculo²²³ (idem, p. 107).

Todo o espetáculo, tal como aqueles da primeira trilogia, consistia em levar à cena muito mais que textos convencionalmente elaborados, mas um roteiro de ações a serem desempenhadas em cena junto aos equipamentos tecnológicos. Trata-se de dez momentos principais que descrevem a dinâmica de elementos cenográficos e fureros. Vemos aí, portanto, que todo o espetáculo, bem como seu ritmo e deslocamento espacial, é realizado em conjunto com fureros e tecnologias.

Toda a ação se passa a partir desse movimento interativo, sem estar centralizado sobre qualquer forma de discurso verbal, e, portanto, sem uma ação transitiva (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012) que partiria do ator, humano, em direção à cena. Ali, prevalece o “andrógino coletivo” (OLLÉ, 2004), fusão entre homem e máquina, num efeito elaborado pela interação de fureros, tecnologias, público e espaço, trazendo à cena uma sensação de quase vertigem, com a perda dos sentidos de tempo e espaço.

²²³ O espaço cênico permitia que o espectador escolhesse seu ângulo de visão e se situasse debaixo, dentro ou em torno do campo de ação dos atores (OLLÉ, 2004, p. 97). / Em alguns momentos de *Noun*, a ação se desenvolvia em vários níveis, na altura do espectador e acima dele (idem, p. 104). / A singularidade da cenografia de *Noun* propiciou uma inter-relação física entre os atores e o meio, equivalente à simbiose que sugeria o próprio espetáculo (idem, p. 107)”. (Tradução nossa).

Figura 40: Cena de *Noun*, em que podemos observar tal estrutura. Iluminada em vermelho, ao centro e abaixo, pode ser vista uma das plataformas móveis que deslocavam os músicos. Foto de POPI. Fonte: OLLÉ, 2004.

Noun problematiza a relação entre homem e técnica a partir de uma dramaturgia não verbal constituída pela relação entre a participação dos fureros e das tecnologias em cena. Durante o espetáculo, a própria máquina propõe um jogo para medir suas forças com os humanos, os quais durante a primeira parte derrotam a máquina. Mas, como num movimento absolutamente paradoxal, *Noun* nos mostra que ao derrotar a máquina, o homem acaba por derrotar a si mesmo. É então que a síntese entre os dois dá origem a um “andrógino colectivo”, fusão de homem e máquina, mas que ainda continuaria a representar em cena uma relação conflituosa.

Só ao final eles formariam um todo, temática que anunciaria uma das ideias-chave dos trabalhos do La Fura e que, em certa medida, prepararia as bases para o desenvolvimento de seu *Manifiesto Binario* e do conceito de *Teatro Digital*, temática que veremos adiante com mais detalhes.

Toda a articulação entre homem e máquina tinha como figura fundamental o “ojo de dios”, meio pelo qual o grupo buscava a transgressão do espaço físico a partir das telas de projeção e do uso do vídeo em cena. Segundo Àlex Ollé (2013), o interesse pelo vídeo nasce da necessidade de explorar novas espacialidades, de sugerir ao público uma dramaturgia que complementasse aquela que já era apresentada fisicamente na cena. Jürgen Müller nos conta ainda como se deu a descoberta do dispositivo e como isso, desde o início, já encantava o grupo com as potencialidades cênicas que vislumbravam:

Pero por qué el vídeo? Porque, en Sitges²²⁴, yo me acuerdo que estábamos en un escaparate gigante donde cantaba Michael Jackson. [Y hacen el anuncio de que] es la primera vez que hacen un *morfin*²²⁵ de la cara de Michael Jackson a una cara de lobo. Creo que es uno de los primeros *morfin*s que se hacen en la historia del vídeo. Y estábamos allí, y estábamos flipando: “Uaaa! Esto tenemos que utilizar nosotros! Esto es el futuro!”. Para nosotros el vídeo tenía un componente de futuro. Era una historia muy importante porque (...) partiendo de que no nos gustaba mucho el teatro por su lentitud, por lo exacto que tiene que ser en lo que es el diálogo, la narración, cuando realmente la obra tiene un hilo narrativo y lo que se dice es tan importante, al mismo tiempo, creo yo, se crea una lentitud porque no te puedes saltar frases, no te puedes saltar palabras, porque si no nadie entiende nada. Y viendo a los vídeos dijimos: “Esto va a ser el próximo que vamos a utilizar en La Fura”. Pero tardamos un tiempo. En el fondo tardamos tres espectáculos, tardamos seis años hasta que al final este deseo de trabajar este medio con el cual estábamos tan fascinados realmente se hizo material dentro de La Fura²²⁶ (MÜLLER, 2013).

²²⁴ Sitges é um município da província de Barcelona, na Catalunha (Espanha).

²²⁵ *Morfin* é um processo realizado por computação gráfica em que uma imagem se transforma gradativamente em outra. Os clipes de Michael Jackson foram realmente laboratório importante de desenvolvimento desse recurso.

²²⁶ “Mas por que o vídeo? Porque, em Sitges, eu me lembro que estávamos em uma vitrine gigante onde cantava Michael Jackson. [E faziam o anúncio de que] era a primeira vez que faziam um

Jürgen ressalta, no entanto, que a presença das tecnologias digitais nos trabalhos do grupo acompanha, em certa medida, o próprio advento de tais dispositivos, assim como a evolução das possibilidades de acesso, que foram se abrindo com o tempo. A história do La Fura parece acompanhar a história de aperfeiçoamento dessas tecnologias, sendo o espetáculo furero um verdadeiro campo de testes desses dispositivos, um campo onde atores e tecnologias interagem na descoberta de novas possibilidades cênicas.

Figura 41: Em *Noun*, plataformas motorizadas deslocavam-se entre o público, mantendo o elemento da quebra da frontalidade com o espectador, característica da linguagem furera.
Foto de Ros Ribas. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

Daí partiam também as ideias que o grupo teve de conceber pequenos experimentos anteriormente às montagens maiores como forma de testar as tecnologias e, simultaneamente a esses "testes", criar cenas, desenvolver

morphing do rosto de Michael Jackson para uma cara de lobo. Acho que é uma dos primeiros *morphings* feitos na história do vídeo. E estávamos lá, e estávamos olhando impressionados: "Uaaaau! temos que usar isso! Isto é o futuro!". Para nós, o vídeo tinha um componente de futuro. Era uma história muito importante porque (...) partindo do fato de que não gostávamos muito do teatro por sua lentidão, pelo exato que deve ser no que se refere ao diálogo, a narração, quando realmente a obra tem um fio narrativo e o que se diz é tão importante, ao mesmo tempo, penso eu, cria-se uma lentidão porque você não pode pular frases, você não pode pular palavras; caso contrário, ninguém entende nada. E, assistindo aos vídeos, dissemos: "Isto vai ser o próximo [a próxima coisa] que vamos usar no La Fura". Mas levamos um tempo. Na verdade, levamos três espetáculos, levamos seis anos até que ao final esse desejo de trabalhar com esse meio com o qual estávamos tão fascinados realmente se tornou concreto dentro do La Fura". (Tradução nossa).

dramaturgias, rascunhar a dinâmica dos efeitos espetaculares, bem como aprimorar as formas e o *modus operandi* da relação dos fureros com o público, as tecnologias e o espaço.

Exemplo desses experimentos foi a montagem de *Mugra*, obra realizada em parceria com a videoartista Rebecca Allen. Em formato reduzido, a obra foi uma espécie de preparação para *Noun* e estrearia semanas antes dentro da programação do festival *Nuevas Percepciones de Art Futura*, em janeiro de 1990. Além de marcar a entrada de mulheres nos trabalhos do La Fura, a obra destaca-se por mesclar um trabalho cênico dos atores no espaço de cena e no vídeo com imagens eletrônicas (a partir de gravações realizadas em formato VHS). Rebecca buscava, a partir de tais recursos digitais, trazer à cena uma dimensão psicológica, uma ciranda de pensamentos capaz de refletir a temática em torno da qual orbitava o espetáculo: o papel protagonista da mulher na gênese humana, o que se refletia tanto no plano da movimentação pelo espaço como no da dramaturgia do espetáculo (OLLÉ, 2004).

Figura 42: Fureros e artistas convidados se distribuíam por todo o espaço de *Noun*, desafiando mesmo as leis da física. Presos à estrutura cenográfica, executavam certos movimentos de ponta-cabeça. Ao centro, o “ojo de Dios”. Foto de Ros Ribas. Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona).

É necessário observar, no entanto, que, como o próprio Jürgen Müller ressaltava, a presença do vídeo em *Noun* ainda se faz de forma bastante limitada em

relação ao papel que assumiria já na próxima montagem do La Fura, o espetáculo *MTM*, que estrearia em 1994. Em *Noun* o vídeo funcionava como uma espécie de oráculo que fornecia a uma figura feminina instruções que por ela eram traduzidas e só então repassadas aos fureros. Não havia, portanto, uma presença direta do vídeo como interlocutor junto à cena, mas sim uma atuação reduzida até pela questão da própria tecnologia à época, com recursos ainda bastante limitados.

***MTM* e a câmera como “*partner*” de cena**

Seria justamente em *MTM* que a tecnologia digital do vídeo assumiria uma nova natureza de participação em cena, alterando todo o processo de concepção do espetáculo, tanto da perspectiva da dramaturgia quanto da cenografia e do trabalho em cena dos fureros. Em *MTM*, busca-se uma cenografia neutra, com paredes de espelho que limitam a ação dos fureros e o movimento do público. O jogo de espelhos acaba por tornar infinito o espaço de cena, o que é ampliado pela parede reservada às projeções. Centenas de caixas de papelão constroem e desconstroem sem cessar o espaço de ação dos fureros e das tecnologias.

Figura 43: Além das caixas de papelão, pode-se notar em *MTM*, a presença dos espelhos, que circundavam a cena e davam a impressão de profundidade infinita. Foto de Emmanuel Carlier. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

Figura 44: Em *MTM*, caixas de papelão intercambiavam-se na construção das diversas disposições do espaço. Foto de Darius Koehli. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

Mas o que mais recebe atenção no espetáculo é sobretudo a questão da importância da imagem. A partir de gravações ou projeções ao vivo – a primeira vez que participariam efetivamente da cena furera –, *MTM*²²⁷ procura imergir o espectador no grande universo da mentira contada pelos meios de comunicação, manipulados pelos grandes poderes políticos e econômicos. Segundo a própria sinopse original do espetáculo (Ollé, 2004), são “as imagens e seu tratamento que articulam o esqueleto de *MTM*” a ponto de fazer com que o próprio trabalho dos atores interaja a todo tempo com o vídeo, as projeções e o jogo de espelhos do espaço de cena.

MTM pretende reproducir el proceso de la noticia, que se modifica en función de unos u otros objetivos. La verdad aparece aquí como resultado de las mil maneras de relatar un suceso o transmitir una idea. Para lograr este objetivo, el espectáculo crea un tejido de imágenes falsas, de ficciones que los espectadores confunden con la realidad²²⁸ (OLLÉ, 2004, p. 127).

²²⁷ Excertos do espetáculo podem ser conferidos no link a seguir: <<https://www.youtube.com/watch?v=jz4HRI0dXQs>>. Acesso em: 05 mai. 2014.

²²⁸ “MTM pretende reproduzir o processo da notícia, que se modifica em função de uns ou outros objetivos. A verdade aparece aqui como resultado das mil maneiras de relatar um fato ou transmitir

La Fura considera *MTM* como um verdadeiro marco na prática de experimentação cênica do grupo e isso é reiterado com fôlego por Jürgen na entrevista concedida à pesquisa. Pela primeira vez, observa, o vídeo ocupará um lugar particular dentro do espetáculo, aspecto que levaria *MTM* a se diferenciar completamente de *Noun*. De acordo com Jürgen, a participação do "ojo gigante" – e portanto do vídeo – em *Noun*, era, de certa maneira ainda intermediada pela figura feminina que se situava ao centro do espaço. Em certa medida, era ela quem traduzia as "ordens" do olho para os fureros em suas ações pela cena. Mais ainda, a participação do vídeo era restrita à projeção de imagens de videoarte, sem ainda possibilidades reais de dinamizar o seu uso levando-se realmente a uma interação mais efetiva com o espaço.

Figura 45: A participação da câmera em *MTM* permitia que os espectadores que não estivessem imediatamente próximos aos fureros pudessem acompanhar suas ações. Foto de GOL. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

MTM, no entanto, inauguraria uma nova época no que se refere à participação das tecnologias digitais na cena furera. O espetáculo contava com imagens gravadas e ao vivo, o que ampliava a encenação para o público, que não mais tinha acesso apenas ao que seus olhos imediatamente capturavam sobre o

uma ideia. Para atingir esse objetivo, o espetáculo cria uma teia de imagens falsas, de ficções que os espectadores confundem com a realidade". (Tradução nossa).

mundo, mas também ao que a câmera podia oferecer a partir de seus enquadramentos.

Pretendíamos manipular al público provocando dudas, creando trampas, espacios fronterizos entre percepción y verdad. Conseguimos este efecto a través de la escenografía, que dividía en dos el espacio escénico, y también mediante la utilización del vídeo, que combinaba en directo con las imágenes pregrabadas, aumentando de ese modo la sensación de virtualidad. El resultado fue una metáfora del mundo donde todo lo interesante sucede donde no estamos, al otro lado²²⁹ (OLLÉ, 2004, p. 128).

En [determinada] escena, un muro dividía en dos el espacio y el público. Mediante imágenes pregrabadas combinadas con imágenes en directo se engañaba a los espectadores haciéndoles creer que la acción que contemplaban en las pantallas se desarrollaba al otro lado²³⁰ (idem, p. 132-133).

Junto aos fureros, a câmera entremeava o público e, aleatoriamente, escolhiam espectadores que de súbito eram completamente desnudados. Eram as imagens exibidas que possibilitavam ao público, de fora das imediações, assistir a tal ação. E, num esforço similar, de transgredir essas barreiras homem-máquina, os fureros faziam o mesmo ao invadir o público, trazendo os desnudados ao centro do espetáculo. Ali eles eram colocados à vista de todos para o desenrolar da cena.

E aqui chegamos a um dos aspectos fundamentais que nos levaram a eleger o termo "participação" como o mais adequado à nossa reflexão. Conforme expusemos ao dissertar sobre os vários caminhos pelos quais podemos teorizar a ação, "participação" se refere diretamente à perspectiva pela qual analisamos a natureza da ação nos espetáculos e grupos que selecionamos. O que nos parece ser bastante verificável é que as tecnologias – e, particularmente as digitais, nosso

²²⁹ "Pretendíamos manipular o público provocando dúvidas, criando armadilhas, espaços fronteiriços entre percepção e verdade. Conseguimos tal efeito por meio da cenografia, que dividia em dois o espaço cênico, e também mediante a utilização do vídeo, que combinava o ao vivo com imagens pré-gravadas, aumentando assim a sensação de virtualidade. O resultado foi uma metáfora do mundo onde todo o interessante ocorre onde não estamos, do outro lado". (Tradução nossa).

²³⁰ "Em [determinada] cena, um muro dividia em dois o espaço e o público. Mediante imagens pré-gravadas, combinadas com imagens ao vivo, enganava-se os espectadores fazendo-os acreditar que a ação que contemplavam nas telas desenvolvia-se do outro lado". (Tradução nossa).

foco – exercem em *MTM* muito mais do que uma função de auxiliar a cena, mas interagem diretamente com suas demais instâncias.

Figura 46: Em *MTM*, projeções de imagens ao vivo confundiam-se com as imagens dos espelhos da sala, entremeando a cena digital com os reflexos do que se passava no espaço físico. Foto de GOL. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

E aqui chegamos a um ponto fundamental da apresentação de nossos casos representativos. Começamos a juntar as peças dessa nossa pesquisa ao vermos mais clara e distintamente a postura epistemológica pela qual gostaríamos de nos debruçar sobre os casos que contemplamos: no caso da cena furera, parece haver, tal como nas temáticas de seus espetáculos, uma interação de actantes diversos, humanos e não humanos (LATOUR, 2012). Daí a nossa intenção em buscar interpretações teóricas sobre a ação que pudessem não borrar a figura humana, mas sim dela descentralizar-se, deslocando o homem do centro da cena e permitindo interpretar a ação como algo construído por actantes não humanos, ou ainda não somente por “atores” – termo que já pressupõe uma carga humana, como ressalta o próprio Latour.

Figura 47: As paredes em papelão dividiam o espaço de *MTM* em partes não acessadas fisicamente por todo o público. Foto de Ros Ribas. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

Aqui incursionamos nessa questão porque a própria entrevista realizada com Jürgen nos levaria inevitavelmente a esse ponto. É, então, que, abruptamente, sem demonstrar qualquer preocupação com a minha “isenção” na relação com o “objeto” de pesquisa, indago: “Cómo entonces esa nueva tecnología en MTM cambiaría el espectáculo y el propio trabajo de La Fura?”

Com uma empolgação ainda maior, Jürgen me responde que em MTM a tecnologia funciona mesmo como interlocutor com o que ocorre em cena, como parte dela própria. E justamente sobre essa questão Jürgen travava longos debates teóricos – ou nem tanto – com Pep Gatell, que na ocasião, além de participar da criação e da direção do espetáculo, coordenava os atores. Jürgen, que era um desses, conta-nos que a presença da câmera em cena alterava por completo a forma pela qual se participava da ação. Segundo Jürgen, Pep indicava a necessidade de estabelecer uma comunicação com a câmera, como se a mesma constituísse a própria cena, o que trazia, enfatiza, uma forma de atuar estranha, muitas vezes mesmo confusa. Pep sempre alertava:

Jürgen, Jürgen, tenemos que ayudar a educar al actor que tenga la comunicación, el diálogo con el vídeo. Porque si ustedes no dialogan con él,

y no llevan la atención del público al vídeo, el vídeo termina ser una pantalla de bar, de televisión, y hasta [después de un tiempo] algunos lo miran pero no todos lo miran²³¹ (MÜLLER, 2013).

É então que Jürgen se atenta à própria necessidade de transformar também sua atitude como ator no sentido de ajudar os outros fureros a ampliarem sua perspectiva sobre a cena: reforça, assim, que eles não devem esquecer que contam ali com um “partner”, ainda que seja “plano”, um “partner” que está dialogando com eles. Jürgen parece identificar em *MTM* o princípio de uma nova forma de agir em cena, um *modus operandi* cênico que não mais parte apenas dos atores humanos, mas que considera a câmera como parte componente da cena, com seus limites e exigências sobre os próprios atores. Ali a câmera parece mesmo contracenar com os atores, num jogo em que a narração da história, ou o percurso de uma dramaturgia – mesmo que toda fragmentada e não convencional –, é realizada também pela câmera, a qual ali, segundo o próprio Jürgen, exerce muito mais do que um mero “apoio tecnológico”.

Tal postura e forma de trabalho ganharia contornos ainda mais sublinhados na apresentação de *Work in Progress*²³², consequência direta de *MTM*. O espetáculo conectava as cidades de Barcelona (Espanha) e Cardiff (País de Gales) a partir das primeiras formas de teleconferência logo após a expansão da Internet como uso pessoal. Mais uma vez, o grupo faz da montagem do espetáculo um campo de testes de novas tecnologias, na ocasião a Internet e a teleconferência via ISDN, ainda bastantes desconhecidas do público em geral. Todo o espetáculo é desenhado de acordo com as experimentações realizadas ao longo do processo de montagem e das próprias apresentações.

²³¹ “Jurgen, Jurgen, temos que ajudar a educar o ator para que tenha a comunicação, o diálogo com o vídeo. Porque se vocês não dialogam com ele, e não levam a atenção do público para o vídeo, o vídeo acaba sendo uma tela de bar, de televisão, e até mesmo [depois de um tempo] alguns o olham, mas nem todos o olham”. (Tradução nossa).

²³² Espetáculo realizado em parceria com a companhia galesa Brith Gof em 1995 via ISDN (Integrated Service Digital Network), tecnologia de transmissão de dados por linha telefônica comum. Tal tecnologia tornou-se uma das responsáveis pela popularização das primeiras formas de teleconferência, com níveis de qualidade de imagem e som que saltariam vertiginosamente dali em diante. *Work in progress* teria edições posteriores, com destaque para a de 1997, que reuniria em videoconferência Freiburg (Alemanha), Bruxelas (Bélgica) e Barcelona (Espanha).

Sobre isso, Jürgen ainda reforça como essa nova tecnologia atuara sobre a forma de trabalho do grupo e o modo dos fureros de estarem em cena. Mais ainda, aponta a experimentação com as novas tecnologias – e, no caso, especificamente as digitais – como elemento fundamental no que se refere à atualização da linguagem furera e da redefinição de seus princípios como a exploração de novos espaços cênicos e da quebra de obstáculos entre a cena e o público.

Figura 48: Cena de *MTM* em que os fureros manejam as caixas de papelão entre o público na construção e desconstrução constante da cenografia. Foto de Patricia Barroeta. Fonte: Arquivo La Fura (Barcelona).

A experiência com a tecnologia de transmissão de dados via Internet, aponta Jürgen, selou a segunda etapa importante da incursão do La Fura no mundo das tecnologias digitais, incursão essa que havia iniciado em *Noun* e sua experiência com o vídeo. A segunda etapa, por sua vez, efetivar-se-ia em *MTM* e *Work in Progress*, com o uso da transmissão em rede ao vivo, primeiramente no próprio espaço de cena e depois via Internet a longas distâncias.

Era una historia muy extraña en la cabeza, a veces, de dirigirte a la cámara y en el fondo te dirigías al público, pero sabías que te dirigías a la cámara y al mismo tiempo sabías que a 1.200 km tu imagen y tu voz salían casi en el

mesmo segundo, que tu mesmo hablabas. Fue la historia de *Work in Progress*²³³ (MÜLLER, 2013, entrevista).

Como nos apontam Àlex e Jürgen em entrevista, assim como outros fureros em depoimentos específicos sobre o uso da transmissão ao vivo (OLLÉ, 2004), havia uma certa confusão no que se refere à noção de tempo e espaço. Em certa medida os fureros entravam em uma dimensão de perda do equilíbrio. Na medida em que a cena não se dava mais de forma imediata com o público, mas também podia se dar a partir de uma câmera, era necessário então considerar uma dimensão espacial que superasse a própria materialidade, uma dimensão na qual havia outro público que também acompanhava o espetáculo e seguia a história.

Mas, afirma Jürgen, o público era quem mais ganhava nesse trânsito entre o que considera como “espaço real” e “espaço virtual”. Para os fureros, isso constituía tarefa bastante complexa, que exigia uma articulação e uma atenção acuradas ao “dialogarem” com a câmera e trazerem-na para o jogo da cena.

En lugar de tener un espacio y un tiempo estabas con otro espacio y un tiempo. Esto ya era una dimensión completamente nueva porque, claro, tu hablabas al público, pero tenías que ser muy atento como actor de no solamente hablar al público, tu tenías que hablar a la cámara, porque lo que tu hablabas iba a outro espacio para que la historia que la gente percibía en otro espacio tuviera su coherencia (...) Yo pienso que como actor era bastante complicado. Yo te digo que para los actores era bastante complicado. Yo creo que quien más disfrutaba de estos cambios de ir al espacio virtual, estar en el espacio real, sentir el espacio real y al mismo tiempo percibir el espacio virtual, han sido los espectadores²³⁴ (idem, ibidem).

²³³ “Era uma história muito estranha na cabeça, às vezes, de dirigir-se à câmera mas no fundo estar se dirigindo ao público; mas você sabia que se dirigia à câmera e ao mesmo tempo sabia que a 1.200 km sua imagem e sua voz “saíam” quase no mesmo segundo, [no tempo] que você mesmo falava. Foi a história de *Work in Progress*”. (Tradução nossa).

²³⁴ “Em vez de ter um espaço e um tempo, você tinha um outro espaço e um tempo. Essa já era uma dimensão completamente nova porque, é claro, você falava ao público, mas devia estar muito atento como ator para não somente falar ao público: você devia falar para a câmera, porque o que você falava ia a outro espaço para que a história que as pessoas percebiam no outro espaço tivesse a sua coerência (...) Eu acho que como ator era bastante complicado. Eu te digo que para os atores era bastante complicado. Acho que quem mais disfrutava dessas mudanças de ir para o espaço virtual,

De MTM também nasceriam outros tipos de experimentação, tais como a técnica do chamado “Tiempo muerto”. Desenvolvida por Emmanuel Carlier especialmente para MTM, a técnica cinematográfica consistia em mostrar o último momento, “el apogeo de cada período antes de su hundimiento”²³⁵. Segundo Carlier, o procedimento tem como objetivo deter o tempo e deslocar-se visualmente pelo interior desse tempo congelado e é realizado a partir do uso de centenas de câmeras que, em tempos millesimamente definidos, registram uma mesma ação em diferentes pontos do espaço.

Pelo “tiempo muerto”, desdobramos um ato em algumas de suas infinitas possibilidades; é como se anulássemos o presente, como se pudéssemos fundir passado e futuro, tal como no *Aion* de Deleuze (2011)²³⁶: ali capturamos o mais profundo e amplo presente, que abandona a própria condição de presente para mergulhar na indefinida linha entre passado e futuro, na verve do acontecimento puro, do “instante sem espessura e sem extensão”.

Este dispositivo crea un auténtico vértigo en la razón y en los sentidos al enfrentarnos a una paradoja: desplazarse cinematográficamente al centro mismo de un instante fotográfico. Se prepara la acción. Tensión extrema, como en un rodaje. Negro. Grito. Explosión... hundimiento. Flash. Captura magnífica de um relámpago, de un momento de un acto, ligado a su acmé²³⁷, hypernet, pasmo de una ínfima porción de tiempo, exactamente la misma, captada por cada una de las cámaras, pero bajo un ángulo un poco diferente en cada caso. Al final de la toma, dispongo de una impresionante serie de instantáneas, todas sincrónicas, de la misma acción espectacular captadas desde puntos de vista ligeramente diferentes pero en progresión regular, siguiendo el círculo de cámaras que rodea la escena²³⁸ (CARLIER em OLLÉ, 2004).

estar no espaço real, sentir o espaço real e, ao mesmo tempo, perceber o espaço virtual, foram os espectadores”. (Tradução livre).

²³⁵ O que traduziríamos livremente por “o apogeu de cada período antes de seu colapso”. A frase é originalmente do próprio Carlier, ao descrever o princípio de sua técnica. Em OLLÉ (2004).

²³⁶ Ver capítulo 4.

²³⁷ Que aqui traduziríamos livremente por “ápice”.

²³⁸ “Este dispositivo cria uma verdadeira vertigem na razão e nos sentidos ao enfrentarmos um paradoxo: deslocar-se cinematograficamente para o próprio centro de um instante fotográfico.

A parceria de La Fura e Emmanuel Carlier ainda renderia criações para outras montagens do grupo, como no vídeo de apresentação da *Trilogia Romana*, que estrearia em Roma em 2011²³⁹. A técnica do “Tiempo Muerto”, no entanto, converter-se-ia num importante recurso muito encontrado em vários filmes de ação.

Figura 49: Técnica do “Tiempo Muerto”, desenvolvida por Emmanuel Carlier.
Foto do próprio artista. Fonte: OLLÉ, 2004.

Interessante é perceber as particularidades da relação entre tecnologia e cena nas produções do La Fura, obras que nos transmitem uma tal organicidade entre criação cênica e participação da tecnologia que nos parece mesmo impossível

Prepara-se a ação. Tensão extrema, como na gravação de um filme. Negro. Grito. Explosão... colapso. Flash. Captura magnífica de um relâmpago, de um momento de um ato, ligado a seu clímax, hypernet, espasmo de uma ínfima porção de tempo, exatamente a mesma, capturada por cada uma das câmeras, mas sob um ângulo um pouco diferente em cada caso. No final da tomada, disponho de uma impressionante série de instantâneas, todas sincrônicas, da mesma ação espetacular, captadas desde pontos de vista ligeiramente diferentes, mas em progressão regular, seguindo o círculo de câmeras que rodeia a cena”. (Tradução nossa).

²³⁹ O La Fura destacar-se-ia ainda pela montagem de várias óperas, a começar por *Atlantida* (1996) até *Quartett* (2011), de Luca Francesconi, a qual assistimos na Ópera de Lille durante nosso período de pesquisas na França.

delimitar os limites entre tais elementos. Palavras como “simbiose”, “interação”, “relação” entre o humano e a tecnologia, como vimos, são recorrentes, nas sinopses de seus espetáculos e nas próprias falas dos fureros. Reflexo dessa maneira de conceber a tecnologia em cena pode ser explicitado por um dos textos mais conhecidos da produção teórica do grupo: o *Manifiesto Binario*.

Escrito como consequência dessas duas etapas principais de participação de tecnologias digitais – expressos principalmente por *Noun* e *MTM*²⁴⁰ – o *Manifiesto Binario*, elaborado em 1994, irá, em certa medida consolidar as principais ideias do que o grupo conceberia como “Teatro Digital”. Guardadas as devidas considerações sobre o termo “teatro”, não pretendemos aqui esgotar a discussão sobre sua pertinência ou plausibilidade. Já tocamos exatamente nesse ponto ao discutirmos a problemática das categorias artísticas e sua validade ou não dentro da pluralidade, da fragmentação e da efemeridade dos sentidos das obras e formas artísticas contemporâneas.

La Fura dels Baus chama de “Teatro Digital” uma espécie de fusão entre a cena física, como seus códigos convencionais, e as novas potencialidades advindas das redes digitais e da possibilidade, a partir delas, de se explorar novas formas de espaço e temporalidades diversas. No manifesto, podemos observar uma forte contraposição entre os termos “realidade” e “virtualidade”, “carne” e “bits”, “materialidade” e “ciberespaço”, o que parece pontuar uma preocupação do grupo – que de certa maneira expressa até uma certa dimensão didática – no sentido de esclarecer essa nova configuração do teatro a partir de sua fusão à tecnologia digital.

Y si la cultura emergente del próximo milenio trasciende los ámbitos de la biología, de la informática y de la ecología para fundirlas en una cultura de la complejidad, la representación escénica tendrá que adaptarse a estos nuevos parámetros aunque, repetimos, la idea de Teatro seguirá siendo una maravillosa metáfora para la sociedad futura. En ese sentido, el Teatro Digital cataliza la transición entre la escena del siglo XX y la del XXI. Por otra parte, la cultura digital aporta una novedad puesto que no pertenece a

²⁴⁰ A experiência com as tecnologias digitais iria se aprimorar com a realização de *Work in Progress*, espetáculo que teria outras edições em anos posteriores, com destaque para 1997, ano de publicação do *Manifiesto Binario*.

una tecnología de la reproducción, sino de la producción inmediata. Así, mientras la fotografía hablaba en pasado, al congelar un instante ya vivido ("esto fue así"), la imagen digital lo hace en presente: "señores y señoras, esto es así". Hermanándose de este modo con el acto en vivo, con el teatro, con el aquí y el ahora²⁴¹.

O *Manifiesto Binario*²⁴² expressa, no limite, um desejo do La Fura em se aventurar por mundos outros: com um DNA marcado pela necessidade da experimentação do espaço, o grupo, depois de superar os limites do edifício teatral e da própria arquitetura dos espaços nada convencionais onde se apresentava, visa então dar um salto que não mais se identifica ao mundo do orgânico: o corpo físico de seus atores agora se une aos bits das tecnologias; mais, funde-se aos bits, num exercício que abandona a própria pele em busca de uma percepção comum, de uma percepção em rede.

Mas, apesar de evocar uma cena para além do corpo físico, o *Manifiesto* não assume uma postura que redime aquele ao status de ineficiente ou "obsoleto" (como expressaria as obras de Stelarc, por exemplo). Ali a ideia de "simbiose" – e que seria título de um de seus espetáculos já na mesma época – parece melhor se adequar "[al] lenguaje binario que relaciona lo orgánico con lo inorgánico, lo material con lo virtual, el actor de carne y hueso con el ciberactor, el espectador presencial y el internauta, el escenario físico y el ciberespacio"²⁴³.

²⁴¹ "E se cultura emergente do próximo milênio transcende os âmbitos da biologia, da informática e da ecologia para fundi-las na cultura da complexidade, a representação cênica terá que se adaptar a esses novos parâmetros, ainda que, reiteramos, a ideia de Teatro seguirá sendo uma maravilhosa metáfora para a sociedade futura. Nesse sentido, o Teatro Digital catalisa a transição entre a cena do século XX e a do século XXI. Por outro lado, a cultura digital traz uma novidade, uma vez que não pertence a uma tecnologia da reprodução, senão da produção imediata. Assim, enquanto a fotografia falava em passado, ao congelar um instante já vivido ("isso foi assim"), a imagem digital o faz no presente: "Senhoras e senhores, isso é assim", compatibilizando-se assim com o ato ao vivo, com o teatro, com o aqui e o agora". (Tradução nossa).

²⁴² No site a seguir, podem ser conferidos trechos originais do *Manifiesto Binario* adaptados como sinopse de um de seus espetáculos, XXX, montagem que contou inclusive com apresentações no Brasil. Disponível em: <<http://www.furaxxx.com/xxx/espanol/fura/teatrodigital.htm>>. Acesso em: 17 mai. 2014.

²⁴³ "[à] linguagem binária que relaciona o orgânico com o inorgânico, o material com o virtual, o ator de carne e osso com o ciberator, o espectador presencial e o internauta, o cenário físico e o ciberespaço". (Tradução nossa).

M.U.R.S. e a nova era na experimentação arte-tecnologia

Por fim, não poderíamos deixar de apresentar alguns aspectos sobre a mais nova produção do La Fura. Depois de se dedicarem a dezenas de projetos nos mais variados formatos – em que se destacam as óperas com intensa participação de tecnologias digitais –, o grupo prepara²⁴⁴ a montagem de *M.U.R.S.*, espetáculo que terá como paisagem natural as imediações do Castelo de Montjuïc, num dos pontos altos da cidade de Barcelona. A obra será marcada por uma experiência até então nunca antes experimentada nos mesmos formatos: trata-se do primeiro “smartshow” de que se tem notícia, marcando a terceira etapa de uma relação do La Fura com as tecnologias digitais – que começaria em *Noun* e passaria por *MTM*: “creo que realmente ahora en el 2014 yo imagino que habrá la próxima generación de lo que es un espectáculo de lenguaje furero”, sentencia o empolgado Jürgen.

A partir de la evocación de la población asediada, La Fura nos propone *M.U.R.S.*, un experimento ciudadano, un espectáculo-instalación en el que el público podrá interactuar libremente solo siguiendo criterios de inteligencia y de eficiencia. *M.U.R.S.* quiere ser el primer smartshow de la historia, un reto colectivo que instalará al espectador en la vivencia de un mundo en el que las premisas que gobernarán las ciudades del futuro serán explotadas hasta las últimas consecuencias²⁴⁵.

O espetáculo pretende se aproveitar dos grandes muros construídos como proteção do Castelo de Montjuïc, espaço que será preenchido por um elemento particular: o uso de um aplicativo de *smartphone* especialmente desenvolvido a partir de um projeto entre o grupo, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) e o Futurelab, do Instituto Ars Electronica de Linz (Áustria), com assessoria técnica

²⁴⁴ Montagem com estreia prevista para o segundo semestre de 2014, em Barcelona.

²⁴⁵ “A partir da evocação da população assediada, La Fura propõe *M.U.R.S.*, um experimento cidadão, um espetáculo-instalação no qual o público poderá interagir livremente apenas seguindo critérios de inteligência e eficiência. *M.U.R.S.* pretende ser o primeiro *smartshow* da história, um desafio coletivo que instalará o espectador na vivência de um mundo no qual as premissas que governarão as cidades do futuro serão exploradas até as últimas consequências”. (Tradução nossa). O trecho citado encontra-se na descrição de *M.U.R.S.* constante no programa oficial do Grec Festival 2014, de Barcelona, cujas atividades são estreadas pelo La Fura dels Baus. Disponível em: <<http://grec.bcn.cat/es/programa/murs>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

do Departamento de Open Systems da Universidade de Barcelona e da Universidade Rovira i Virgili, além do TigreLab e do Instituto Municipal de Informàtica de Barcelona.

Figura 50: Ruínas do Castelo de Montjuïc, em cujos recortes o público percorrerá a cena de M.U.R.S. Fonte: M.U.R.S., 2013.

Todo o roteiro de cenas²⁴⁶ tem sido desenvolvido, como destaca Jürgen, em consonância com a participação das tecnologias em cena e dependerá do que o diretor chama de “interactuación” dos espectadores durante o uso do aplicativo para seguir determinadas instruções e propor certas modificações no desenvolvimento da cena.

O espetáculo pretende, pois, reunir uma nova forma cênica – marcada por um modo de interação particular entre público e fureros – a um campo de testes de novas tecnologias digitais na cena, cuja novidade será, além do aplicativo, a

²⁴⁶ A partir da visita que realizamos à sede do La Fura em Barcelona, tivemos acesso à integra da versão mais atualizada do roteiro de cenas que pretende compor a montagem de M.U.R.S. Os detalhes podem ser conferidos nos anexos deste trabalho.

presença de *drones*²⁴⁷ no espaço de apresentação, robôs esses que vigiarão os espectadores. Visando resgatar a linguagem furera característica de espetáculos consagrados como os próprios *Noun* e *MTM*, o público integrará a cena tanto do ponto de vista espacial físico como dos fluxos informativos da tecnologia do aplicativo.

Figuras 51 e 52: Ensaio promovido pelo La Fura, durante o qual espectadores testam a participação do aplicativo que receberão antes das apresentações de *M.U.R.S.* Fonte: lafura.com.

Durante as apresentações, o público ficará de pé acompanhando as cenas do espaço e o movimento do aplicativo, o qual deverá ser descarregado no *smartphone* pelo próprio espectador antes do início do espetáculo. Segundo Jürgen, a função do programa será a de complementar determinadas ações cênicas. Certos membros do público, dependendo do espaço onde se situam, serão como assistentes dessas cenas e receberão desses aplicativos informações confusas e instruções de atuação

²⁴⁷ *Drone* é um tipo de aeronave guiada remotamente, sem necessitar da presença humana para que seja conduzida. É também chamada de Veículo Aéreo Remotamente Pilotado (VARP) ou Veículo Aéreo Não Tripulado (VANT), no inglês UAV (Unmanned Aerial Vehicle). Alguns países já têm realizado testes para que tais robôs substituam certas tarefas que ainda são realizadas imprescindivelmente por humanos: é o caso de empresas como a Amazon, que já sinalizou com a possibilidade de usar tais robôs em suas entregas de produtos nas grandes cidades. Mais detalhes podem ser lidos neste link, em que o CEO da Amazon comenta sobre esses testes da companhia. Disponível em: <<http://www.usatoday.com/story/tech/2013/12/01/amazon-bezos-drone-delivery/3799021/>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

– informações essas que nem sempre corresponderão ao que realmente se passa nos locais de apresentação.

Tal confusão será intensificada por um circuito fechado de televisão com imagens que, embora pareçam ser daquele momento, não passam de montagens muito bem articuladas ao exercício de manipular a realidade local. Isso ganha ainda mais projeção por meio de um espaço cujas dimensões estarão em constante mudança: primeiramente um espaço com mais liberdade de ação e movimento e *a posteriori* algo que denote claustrofobia e submissão.

Figura 53: Distribuição espacial de *M.U.R.S.*, onde o público se deslocará a partir da interação com o próprio *smartphone*. Fonte: *M.U.R.S.*, 2013.

M.U.R.S. pretende pôr em xeque a problemática do “assédio” na sociedade de nossos tempos, procurando trazer à cena elementos que permitam ao público sentir esse estado, despertando ainda para temas como a manipulação da informação por parte dos órgãos de poder político e econômico.

Los muros de hoy en día son invisibles, las armas de control social nos llegan a partir del entretenimiento, de la cultura popular dirigida, de la perpetración ideológica inconsciente que supone una sociedad basada en el

consumo irracional, el la competencia, en la ambición, la competitividad, la individualidad²⁴⁸ (M.U.R.S., 2013)

Já durante os ensaios de *M.U.R.S.* ocorreram testes com o aplicativo e a participação do público²⁴⁹. Segundo Jürgen, isso alteraria continuamente a configuração da cena e a própria linha dramática do espetáculo, uma vez que certas ideias dali surgidas poderiam substituir outras predefinidas. O nível e a natureza de interação com o público seriam alguns dos principais elementos a dar o tom do espetáculo.

Figuras 54, 55 e 56: Captura de telas do aplicativo de *M.U.R.S.*

Para Jürgen, será a primeira vez que o público, não a partir de instruções dos próprios fureros ou do vídeo, mas sim por meio de seus próprios smartphones, poderá manejar, alterar ou receber coisas. O público passaria, então, a assumir um papel de interlocutor, integrando a ação cênica:

²⁴⁸ “Os muros de hoje são invisíveis, as armas de controle social chegam-nos a partir do entretenimento, da cultura popular dirigida, da perpetração ideológica inconsciente que supõe uma sociedade baseada no consumo irracional, na competência, na ambição, na competitividade, na individualidade”. (Tradução nossa).

²⁴⁹ Excertos de um desses testes podem ser assistidos na homepage do La Fura. O vídeo pode ser conferido no seguinte link: <<https://www.youtube.com/watch?v=PhkEy8Qk2b8>>. Acesso em 02 abr. 2014.

Lo que pedimos al público es algo aún más complejo que hasta ahora, diría yo. Para mi se abre una pregunta que estuvimos hablando ayer, que es interesante, que yo te dije: para mi el único problema que aún tengo es ver como lo percibirá, cómo lo vivirá el espectador al próximo espectáculo [fala de *M.U.R.S.*] de la Fura. Porque cuando uno coge un móvil y hace acciones con un móvil tiene que trabajar el intelecto y, como estuvimos hablando ayer, mi pregunta era si utilizando el intelecto podemos crear el misterio. Esto es posible? Una catarsis cuando la gente esta constantemente en su [próprio] intelecto, esto es posible? No te lo puedo responder. Ahora mismo no se puede responder²⁵⁰ (MÜLLER, 2013).

Em suma, como destaca o grupo, a ideia é reproduzir no ambiente de *M.U.R.S.* uma verdadeira *SmartCity*, destino para o qual estaríamos caminhando devido às consequências da revolução tecnológica vivida nas últimas décadas. Mais do que o desaparecimento de elementos urbanos típicos de uma experiência moderna de metrópole²⁵¹, La Fura pretende experimentar esse “novo modelo de democracia” a partir da vivência de uma *SmartCity* dentro de um contexto cênico, problematizando questões que percorrem os mais variados âmbitos de tal revolução: “economia, mobilidade, ecologia, cidadania, governabilidade e vida digital”²⁵².

Em certa medida, as obras que enfocamos neste nosso estudo parecem expressar essa relação simbiótica entre humanos, dispositivos tecnológicos e territorialidades a partir de uma cena na qual a ação se configura numa nova ecologia, numa cena sem representação, sem personagem, sem texto convencional, sem a dependência do humano como único promotor da ação cênica. Ali, desaparecem os “atores”: surgem, pois, “actantes”, actantes humanos e não

²⁵⁰ “O que pedimos ao público é algo ainda mais complexo que até agora, diria. Para mim, abre-se uma questão que estivemos discutindo ontem, que é interessante, que eu te disse: para mim o único problema que ainda tenho é ver como o espectador perceberá, como viverá o próximo espetáculo [fala de *M.U.R.S.*] do La Fura: Porque quando alguém pega um celular e executa ações com um celular deve trabalhar o intelecto e, como estivemos falando ontem, minha pergunta era se, usando o intelecto, podemos criar o mistério. Isso é possível? Uma catarse, quando as pessoas estão constantemente em seu [próprio] intelecto, isso é possível? Eu não posso te responder. Neste momento não se pode responder”. (Tradução nossa).

²⁵¹ O que nos remete ao que Di Felice (2009) fala sobre o fim da experiência urbana e as formas atópicas do habitar contemporâneo, conceito sobre o qual nos debruçamos no capítulo anterior.

²⁵² Trecho de publicação sobre *M.U.R.S.* na *homepage* do La Fura. “*M.U.R.S.*”: el primer smartshow de la historia. La Fura dels Baus. Disponível em: <<http://lafura.com/2014/05/15/m-u-r-s-la-instalacion-2-0-de-la-fura-dels-baus/>>. Acesso em: 20 abr. 2014.

humanos, os quais, a partir de uma arquitetura interativa, constroem uma cena em rede, um ecossistema de relações sem as antigas hierarquias e verticalidades, com uma ação colaborativa e horizontalmente organizada.

Essa nova ecologia da cena parece de alguma forma refletir uma certa desestabilização da lógica antropocêntrica por meio da qual o teatro ocidental se organizaria sobretudo a partir da institucionalização da tragédia grega²⁵³ e cujos códigos fundamentais – e principalmente aqueles identificados a uma ação de natureza transitiva, de ator/emissor para espectador/destinatário – parecem guardar seus princípios ainda em grande parte das formas cênicas contemporâneas, principalmente aquelas identificadas a manifestações de uma teatralidade mais vigorosa e expressiva, próximas a um formato mais dramático.

Mais ainda, essa nova ecologia cênica parece manifestar sintomas de uma crise no próprio conceito de criação e fruição da obra de arte²⁵⁴, uma vez que tais obras subvertem de forma acentuada a própria lógica de funcionamento de um espetáculo que, mais cênico e menos teatral, mais performático e menos dramático, inaugura uma ideia outra de participação na cena, algo que se efetiva para além do plano da territorialidade geográfica. Acessa-se assim uma cena cujas fronteiras parecem não ser mais discerníveis entre “físico” e “virtual”, entre “real” e “ficcional”. Numa rede de constantes e imprevisíveis movimentos, a cena agora é fluida: seus actantes, humanos e não humanos, pessoas, tecnologias digitais, elementos

²⁵³ Fazemos referência direta à ideia que Nietzsche, em *O nascimento da tragédia ou Helenismo e Pessimismo*, apresenta ao falar sobre a morte do formato clássico de tragédia empreendido por Ésquilo e Sófocles, empresa essa cujo grande emblema é representado por Eurípides. O trágico inspirar-se-ia numa ideia platônica de “objetivação” da representação do texto clássico e, portanto, na limpeza de elementos que pudessem fazê-la, de alguma forma, fugir para as dimensões da desordem e dos limites da razão humana. Diria o filósofo sobre o movimento que o dramaturgo traria à tragédia: “(...) Eurípides deve valer para nós como o poeta do socratismo estético. Sócrates, porém, foi aquele *segundo espectador*, que não compreendia a tragédia antiga e por isso não a estimava; aliado a ele atreveu-se Eurípides a ser o arauto de uma nova forma de criação artística. Se com isso a velha tragédia foi abaixo, o princípio assassino está no socratismo estético: na medida, porém, em que a luta era dirigida contra o dionísio na arte mais antiga, reconhecemos em Sócrates o adversário de Dionísio, o novo Orfeu, que, embora já destinado a ser dilacerado pelas Mênades do tribunal ateniense, obriga, contudo, o deus prepotente a pôr-se em fuga; e este, como no tempo em que fugia de Licurgo, rei dos edônidas, refugiou-se nas profundezas do mar, quer dizer, na maré mística de um culto secreto que deveria recobrir pouco a pouco o mundo inteiro” (NIETZSCHE, 2007, p. 81).

²⁵⁴ Conceitos que abordamos no capítulo anterior.

cenográficos e espaços, alternam um jogo de participação em que a anterior frontalidade entre ator e espectador não encontra mais sentido.

Nessas novas arquiteturas, tempos e espaços perdem suas dimensões convencionalmente mensuráveis. O chão nos falta aos pés. Habitamos – espectadores, fureros, tecnologias e novos espaços – um lugar para além daquele que percebemos imediatamente. Habitamos uma cena atópica, uma cena estranha, paradoxal, atípica como o próprio conceito de *ατοπος*²⁵⁵.

²⁵⁵ Do grego, *ατοπος* (atopos) = lugar atípico, estranho, paradoxal, fora de lugar (DI FELICE, 2009).

5.3 Collectif Iduun

Certa vez, ao ver Yo-Yo Ma e a familiaridade com que seu violoncello recebia cada nota por ele conduzida, compreendi – ao menos compreendi – porque tantos pensadores encontraram um fio de harmonia nas coisas da natureza, uma perfeita conexão que nem o raciocínio humano mais bem conduzido poderia destruir. De súbito, vem-me: “Yo-Yo Ma só o é com seu cello e o cello nada é sem Yo-Yo Ma”. O que é, não menos rapidamente, interpelado: “seria a música a mesma música sem as milhares de pessoas que, com seu silêncio, pareciam dar o tom da melodia que acompanhavam?”

Num ímpeto de liberdade, dispo-me de qualquer precisão filosófica e, como numa fruição proustiana, questões passeiam por esse espaço temporariamente livre: penso em Heidegger, penso na inseparabilidade homem-técnica, penso na inseparabilidade cello-Yo-Yo Ma.

Meses depois, já na França, tudo me diz ver algo do conhecido. A campanha me avisa sobre o começo do espetáculo. O que espero sentir? Nada além de um universo já muito experimentado, nada além que me possa impressionar a ponto de formular lembranças para uma vida.

É então que, despercebido, ponho-me absolutamente confuso: elementos já conhecidos, já conhecidos mas recombinações de uma forma curiosa, inquietante – vejo cinema, vejo teatro, vejo performance. Mas, ao tentar indentificá-los, tudo me foge pelos dedos... O desamparo, no entanto, nada é diante da magia que tenho perante meus olhos. Encantado, a obra me potencializa: vejo ausência de fronteiras e uma explosão de híbridos muito além da confusão entre os cânones tradicionais.

Uma hibridez que se materializa e desmaterializa diante dos meus olhos: orgânico e inorgânico fundem-se numa cena múltipla: o que ver? A tela, o palco, a engenhoca que Bart apresenta ao microfone com sons de tempestade, as expressões de Alexandra ao interagir com o vídeo? Não há mais separações... Não as reconheço. Tal como no Bach de Yo-Yo Ma, sinto algo de harmonia, de inseparável, de conexo, talvez mesmo o que tenha inspirado à pretensão do perfeito. Deixem-me comigo, por favor.

Sobre o Collectif Iduun

Nessa nossa tentativa de compreender alguns dos elementos singulares da relação entre cena contemporânea e tecnologias digitais, encontramos no *Collectif Iduun*, a chance de continuarmos esse passeio bastante surpreendente sobre formas artísticas inquietantes, consequências diretas dessa relação.

O *Collectif Iduun* nasce em 2007 e constitui-se a partir de uma condição bastante interessante: é formado por integrantes com uma formação no mínimo curiosa: Philippe Chaurand, engenheiro eletrônico, e Barthélemy Antoine-Loeff, cineasta e criador multimídia. Os primeiros trabalhos de Philippe e Bart – assim será como nos referiremos a ele daqui por diante – buscam explorar os potenciais criativos das “artes digitais”, expressão muito utilizada por eles ao se referirem às próprias obras, inicialmente ainda com um formato notadamente próximo à instalação.

O primeiro trabalho de destaque, no entanto, seria *Exil*²⁵⁶, espécie de performance-instalação a qual, segundo o grupo, procurava destacar o poder que o som tem de evocar o “immontrable²⁵⁷” assim como a capacidade das imagens minimalistas de levar o espectador a universos desconhecidos os quais ele deveria completar com sua própria experiência e imaginação (IDUUN, 2011).

É então que, a partir de suas primeiras experiências nesse formato híbrido, o grupo ganha em 2009 dois integrantes, reafirmando seu caráter interdisciplinar: a ilustradora Alexandra Petracchi e o engenheiro de som Charles Dubois²⁵⁸. Algo muito interessante e muito curioso dar-se-ia então com o Iduun: suas experimentações começam a tomar um rumo cada vez mais próximo ao formato de um espetáculo apresentado ao vivo, embrião sobre o qual nasceria o projeto de

²⁵⁶ No vídeo a seguir podem ser conferidos alguns dos principais trechos da obra: <<http://vimeo.com/13982734>>. Acesso em: 22 fev. 2014.

²⁵⁷ O que em português denotaria uma ideia daquilo que não pode ser mostrado, daquilo impossível de ser expresso por meio da visão.

²⁵⁸ Mais informações sobre a equipe nos anexos deste trabalho.

Kadâmbini, obra que lançaria o grupo na cena artística francesa e, desde a sua estreia em 2011, percorreria dezenas de países da Europa.

Escritura dramatúrgica e criação em rede

Kadâmbini é a aventura devaneante e poética do aviador que dá nome ao espetáculo. Na irracionalidade de um espaço onírico, consegue ir muito além do próprio mundo do filme. A partir das tecnologias e, em espacial, dos dispositivos digitais, transfigura-se na tela tornando-se animação para então superá-la mergulhando na própria ação do palco. *Kadâmbini*²⁵⁹ é inspirada nas obras de Homero, Saint-Exupéry, Lewis Carroll e Terry Gilliam.

Un club, posé là, au milieu de nulle part. Kadâmbini, moustache en guidon et lunettes d'aviateur vissées sur la tête est prêt à entreprendre le voyage le plus improbable de sa vie: un voyage poétique, peuplé de non-sens, d'absurde et de manipulations, constitué de boucles, de lumières et de situations renversées²⁶⁰ (IDUUN, 2011, p. 3).

O plano de cena de *Kadâmbini* compreende um espaço de aproximadamente 7 metros, o que na maioria das apresentações tem sido representado por um palco à italiana, sobre o qual os artistas-técnicos dividem funções com os dispositivos tecnológicos, em sua grande porção aparentes. Os computadores, potentes notebooks que operam os sistemas de vídeo e som, gerem uma câmera e os projetores, tanto da imagem, ao fundo do palco, como do *video mapping*, que se utiliza de seis cubos, dispostos numa das extremidades do espaço. A isso são ainda adicionados elementos cenográficos que procuram resgatar referências do próprio filme.

²⁵⁹ Para mais informações sobre *Kadâmbini*, consultar a ficha técnica completa do espetáculo nos anexos deste trabalho.

²⁶⁰ “Um assento, colocado lá, no meio do nada. Kadâmbini, bigode e óculos de aviador fixados na cabeça está pronto a empreender a viagem mais improvável de sua vida: uma viagem poética, cheia de nonsense, de absurdo e de manipulações, constituída de laços, luzes e de situações invertidas”. (Tradução nossa).

Figura 57: Em *Kadâmbini*, artistas e tecnologias dividem o mesmo espaço de cena. Toda a operação dos dispositivos é parte integrante do espetáculo. Fonte: Divulgação Iduun.

Com exceção de Alexandra, que conta com alguns anos de formação em dança, nenhum dos demais integrantes aproxima-se especificamente das artes cênicas. Essa é uma característica curiosa uma vez que *Kadâmbini*²⁶¹ apresentaria uma série de elementos que, em certa medida, aproximam-se bastante de uma apresentação convencional: a própria arquitetura espacial sobre a qual posicionam-se artistas e público e a adoção de uma dramaturgia aparentemente com uma certa linearidade.

No entanto, ao mesmo tempo em que podemos esboçar traços desses elementos mais convencionais, fica impossível a tarefa de identificá-los a um código teatral dramático: suas formas parecem ser híbridas demais para permitir essas classificações. Esses códigos, dentro do espetáculo, parecem tão permeáveis que acabam por se dissolver em meio à infinidade de experimentações que o espetáculo

²⁶¹ Excertos de *Kadâmbini* podem ser conferidos diretamente no canal do coletivo no Vimeo. Disponível em: <<http://vimeo.com/33533265>>. Acesso em: 22 fev. 2014.

logra pôr em cena: elementos cinematográficos, mesclados à videoarte e à performance misturam-se aos movimentos dos “artistas” e das tecnologias – “artistas” porque aqui precisamos, por enquanto, de um substantivo bastante amplo para nos referirmos a esses humanos que irão interagir ora como operadores desses dispositivos, ou técnicos, ora como “personagens” – ainda que com silhuetas quase impossíveis de se identificar – da trama fugidia.

Figura 58: A cenografia sobre o palco estende-se para a projeção do filme logo ao fundo da cena, complementando-se junto aos movimentos dos artistas e do avião Kadâmbini. Fonte: Divulgação Iduun.

Essas “personagens”, quando vêm à tona de forma mais perceptível, logo deslizam para dentro da intrincada rede dos variados elementos que constituem a ecologia da cena de *Kadâmbini*. São artistas-técnicos, cuja ação, integrada à própria participação das tecnologias digitais, exercitam uma forma diversa de expressão, muitas vezes bastante estranha a um público acostumado aos modelos convencionais da arte.

Chacune des créations d'Iduun est une invitation au voyage, une exploration permanente du champ numérique emprunt de poésie, de théâtre, de danse et de cinéma, oscillant constamment entre art performatif, installation et spectacle vivant, à la fois hybride et foutraque. Comme les quatre créateurs qui forment l'étrange énergie du collectif...²⁶² (IDUNN, 2011, p. 10)

Além da formação interdisciplinar no que se refere à equipe do Iduun, outro aspecto que nos chamou bastante a atenção refere-se ao modo como a tecnologia é concebida dentro do espetáculo. Toda a linha dramática, assim como a configuração das ações na própria cena, é elaborada a partir dos experimentos realizados com as tecnologias durante o processo de criação. E esse é justamente um elemento que aproxima, em certa medida, o Iduun tanto em relação ao La Fura dels Baus como à Companhia Phila 7.

A tecnologia como potencializador criativo na cena

Segundo Alexandra²⁶³, há uma articulação bastante integrada entre o que o grupo denomina como “*low technology*” e “*high technology*”. No primeiro caso estariam os dispositivos criados a partir de objetos menos sofisticados, dos quais se busca extrair efeitos capazes de preencher a cena que se estende do filme ao palco. Nesse aspecto, destaca-se a interessante investigação do grupo na descoberta de novas sonoridades que possam compor a ecologia da cena e reforçar a atmosfera onírica a que se almeja.

São exemplos desses vários dispositivos “*low technology*” as participações da lanterna sobre a folha de sulfite a se movimentar em frente à câmera, o toque em chapas rústicas de metal a fim de se extrair sons não uniformes, o manuseio de bexigas de borracha ao microfone, assim como as próprias vozes dos atores-

²⁶² “Cada uma das criações do Iduun é um convite à viagem, uma exploração permanente do campo digital, tomando emprestado da poesia, do teatro, da dança e do cinema, oscilando constantemente entre arte performativa, instalação e espetáculo ao vivo, tanto híbrido como excêntrico. Como os outros quatro criadores que formam a estranha energia do coletivo...”. (Tradução nossa).

²⁶³ Em uma das entrevistas a mim concedidas em Paris, em novembro de 2013.

técnicos, os quais, vez ou outra e sem se utilizarem de discurso verbal, emitem sons guturais como forma de complementar a dimensão sonora da narrativa.

Figuras 59 e 60: Exemplos de dispositivos *low technology* apresentados em *Kadâmbini*. À esquerda, Alexandra cria sonoridades a partir de um instrumento elaborado pelo grupo e cujos efeitos são ampliados por microfone logo à sua frente. À direita, Bart cria bolhas em líquido sobre chapa transparente. O efeito é ampliado pela lente de um antigo retroprojektor. Fonte: Divulgação Iduun.

O campo dos dispositivos “*high technology*” é, contudo, o grande destaque de *Kadâmbini*. Toda a parte tecnológica mais sofisticada é coordenada por dois computadores, um que se encarrega da imagem e o outro da dimensão sonora do espetáculo. Esses sistemas são interligados a outros dispositivos específicos de som e imagem: câmeras de vídeo, captadores de som, sintetizadores, equalizadores, projetores de imagem e equipamentos específicos de *video mapping*²⁶⁴. Os engenheiros Charles e Philippe, responsáveis diretos pela “curadoria

²⁶⁴ O *video mapping* consiste, fundamentalmente, numa técnica de projeção de imagens de vídeo sobre superfícies materiais, geralmente de edifícios ou objetos menores. É uma técnica também muito utilizada pelo La Fura dels Baus em seus espetáculos de grande formato. O vídeo a seguir nos

tecnológica”, adequam as ideias do grupo às possibilidades tanto logísticas quanto financeiras, interferindo também no processo de criação. Segundo Alexandra, nada é criado em total isolamento e posteriormente integrado ao espetáculo, embora haja momentos em que a *expetise* de certos membros inevitavelmente poderá definir importantes decisões.

Da equipe de trabalho do Iduun emerge ainda outro aspecto muito interessante ligado diretamente ao modo como a tecnologia integra as obras do grupo e, particularmente, *Kadâmbini*. Não é só a tecnologia que precipita experimentações ou traz novos recursos à cena, mas a própria cena acaba por estimular também a criação de novos dispositivos tecnológicos que participariam tanto dessas obras como integrariam os trabalhos de outros grupos. Foi a partir do processo criativo de *Kadâmbini* que surgiram as primeiras fagulhas para a criação do *Millumin*²⁶⁵, software próprio para espetáculos audiovisuais e que combina uma série de técnicas de projeção de imagem, com destaque para o *video mapping*.

dá uma noção de suas potencialidades: <<https://www.youtube.com/watch?v=EcAC-w2mCfw>>. Acesso em: 21 fev. 2014.

²⁶⁵ Mais detalhes sobre o *Millumin* na homepage específica do software. Lá, podem ser encontrados também alguns vídeos e tutoriais que explicam bastante didaticamente suas funcionalidades. Disponível em: <<http://www.millumin.com>>. Acesso em: 23 abr. 2014.

Figuras 61 e 62: Na página anterior, dispositivos e softwares de *video mapping* constituem a dimensão *high technology* de *Kadâmbini*. Acima, imagens de *video mapping* circulam entre os cubos situados à direita do palco, a tela de projeção e a partir dos efeitos gerados pelos próprios artistas. Fonte: Divulgação Iduun.

A partir das primeiras experiências de criação do espetáculo, os softwares que até então compunham as cenas – muito usados por VJs em festas eletrônicas – apresentavam muitas deficiências, exigindo a participação de outros programas, sem que os efeitos desejados pelo grupo fossem alcançados. Essas dificuldades levaram o grupo, organizado pela expertise de Phillippe, a desenvolver um novo software capaz de otimizar os recursos e oferecer a projeção dos efeitos com mais vivacidade e precisão. As necessidades mais urgentes vindas do processo criativo foram então transpostas para o plano da engenharia possibilitando o desenvolvimento de um software com uma série de vantagens em relação aos que já vinham sendo usados.

Segundo Phillippe, o *Millumin* apresenta uma interface simples com operação ágil e efeitos que podem ser visualizados nas superfícies de projeção ao mesmo tempo em que são operadas no computador. O software, que tem ganhado aperfeiçoamentos ao longo dos últimos anos, faz parte hoje das apresentações de *Kadâmbini*, sendo ainda comercializado com outros grupos e artistas.

Figura 63: Planta baixa do plano de cena de *Kadâmbini*. Fonte: Arquivo Iduun.

Segundo Bart, no processo de criação do Iduun, a relação do grupo com a tecnologia pode ser caracterizada sobretudo em duas formas de trabalho: uma que se liga diretamente a uma dimensão mais voltada à operação dos dispositivos técnicos, ao realizar uma captação de som, a conexão do computador aos equipamentos, ou a sincronização entre o que ocorre no vídeo e o que se passa na cena por meio da iluminação, da câmera e de outros equipamentos; e outra dimensão, mais ligada ao universo da engenharia e à tarefa de descobrir novas tecnologias existentes no mercado, analisando formas pelas quais elas podem contribuir para a concepção do espetáculo – o que torna todo o trabalho, não “dependente”, mas “integrado” ao que encontramos no plano dramático.

Figura 64: Mapa de luz do espetáculo. Pode-se notar, tanto no plano de cena quanto no mapa de luz, a intersecção entre artistas e tecnologias no espaço de cena de *Kadâmbini*. Fonte: Divulgação Iduun.

Bart nos explica que a criação de *Kadâmbini* fora articulada em três níveis, cuja relação integra a dramaturgia do espetáculo, concebida e organizada pelas tecnologias digitais. Tais dispositivos concorreriam diretamente para a concepção de uma cena que se estende do palco, onde agem os artistas-técnicos e as tecnologias, às projeções, presentes em quase todo o espetáculo.

C'est une créature en trois niveaux: il y a l'écriture qui va à l'écran; il y a l'écriture qui va sur scène et il y a l'écriture numérique, qui sont trois écritures qui s'entrecroisent. La partie artistique du spectacle on l'a créé à partir d'une espèce d'écriture numérique; il y a des actions qu'on fait sur scène avec les technologies et qui vont déclencher des autres actions sur

scène, qui font de relations avec ceux qui se passe à l'écran²⁶⁶ (ANTOINE-LOEFF; PETRACCHI, 2013).

Uma das telas de projeção que participam do espetáculo exhibe um filme, único espaço onde temos um desenho de “personagens” em formato próximo a um espetáculo mais dramático. Boa parte da escritura dramatúrgica virá desse filme, sendo ele uma trilha importante a ser seguida na viagem onírica do avião. Preparado pelos próprios artistas, não representa, no entanto, um *leitmotiv* para a sequência da cena; vai, na verdade, muito além disso: com seus espaços vazios, convida a própria cena que se estende no palco a preencher a sua infinita incompletude. A parte restante, ainda extremamente potente, fica por conta do próprio espectador.

Ecologia da cena e performatividade da tecnologia

Nesse constante jogo entre a ação do filme e a ação que se passa no palco, há momentos em que qualquer separação que possa ter marcado essas duas dimensões desaparece em meio aos efeitos articulados entre actantes humanos e não humanos: a câmera, cuja imagem é alterada pelo jogo de luzes em cena e pelo computador, transporta Alexandra para a tela, subvertendo as antigas referências do espectador. No mesmo jogo de posições, a personagem do avião salta da tela para o palco, ocupando seus seis cubos a partir do *video mapping*.

A aventura onírica de *Kadâmbini* parece mesmo superar não só as fronteiras da razão, como também suas noções de espaço e tempo conhecidas. A experiência sensorial a que o espetáculo nos convida parece propiciar um modo distinto de imersão, algo que ao mesmo tempo em que se ancora no filme como linha

²⁶⁶ “É uma criatura em 3 níveis: há a escritura que passa na tela; há a escritura que acontece no palco e a há a escritura digital, que são as três escrituras que se entrelaçam. A parte artística do espetáculo, nós a criamos a partir de uma espécie de escritura digital; há as ações que fazemos na cena com as tecnologias e que irão provocar outras ações na cena e que se relacionarão com aquilo que se passa na tela”. (Tradução nossa).

dramatúrgica, expande-se para muito além dele, configurando, ao que nos parece, uma ação em rede a partir de uma ecologia muito particular em que a tecnologia exerce um intenso efeito de presença.

Kadâmbini est un spectacle audio-vidéo, une rencontre des arts de la scène et des technologies numériques. Le spectacle mêle vidéos et animations créées en amont puis montées, truquées et sonorisées depuis le plateau. Le jeu de scène – manipulation d’images, d’objets ou de sons mais également mapping, trucages et prises de vue – entre en interaction avec les images de sorte que l’un ne puisse exister sans l’autre et inversement²⁶⁷ (IDUUN, 2011, p. 10).

Tal efeito de presença, sobretudo, dos dispositivos digitais parecem dar origem a uma cena na qual a tecnologia performa junto aos artistas, em que humanos e não humanos interagem, cada um com sua natureza e suas particularidades, configurando uma nova ecologia da cena. Uma ecologia distinta da cena onde a ação está centralizada na figura de um ator e onde os caminhos de significação parecem estar muito bem demarcados assim como as próprias marcações de cena.

Essa performatividade da tecnologia em *Kadâmbini*, mais do que reconfigurar todo o espaço de cena, parece agir vertiginosamente problematizando questões fundamentais: uma delas reside justamente nas novas formas artísticas advindas das relações entre humano e tecnologias num contexto cênico. Essas formas são tão estranhas talvez porque lidamos agora com um modo distinto de configuração das várias instâncias da cena, uma nova ecologia a partir da qual é preciso exercitar uma nova postura epistemológica ao nos debruçarmos sobre o estudo de tais manifestações. Digo postura epistemológica referindo-me a um novo comportamento, uma nova atitude ao empreendermos uma análise sobre a cena: parece-nos que essas tecnologias digitais assumem papéis e importâncias tais que não mais faz sentido partirmos de uma postura de “observador” sobre a própria cena

²⁶⁷ “Kadâmbini é um espetáculo audio-vídeo, um encontro das artes cênicas com as tecnologias digitais. O espetáculo combina vídeos e animações criadas embaixo e depois montadas, com efeitos especiais, e sonorizadas a partir do palco. O jogo da cena – manipulação de imagens, de objetos ou de sons, mas igualmente *mapping*, efeitos especiais e *prises de vue* – interage com as imagens de modo que um não pode existir sem o outro e vice-versa”. (Tradução nossa).

na medida em que elas parecem subverter antigos formatos – ou contribuir decisivamente nesse processo –, e o do teatro dramático é o que nesse caso nos parece o maior exemplo.

Figura 65: Artistas e tecnologias performam em *Kadâmbini*, numa cena que vai muito além da geografia do palco. Fonte: Arquivo Iduun.

Nesse sentido, as tecnologias e, em especial, os dispositivos digitais, expressam em cena um novo tipo de escritura que não mais se ancora na organização de um texto verbal como catapulta para que ocorra a cena. Esse movimento, no entanto, já contaria com seus primeiros indícios mesmo antes do surgimento propriamente do digital: e é por isso que resolvemos fazer um percurso sobre as tecnologias na cena identificando no final do século XIX, no surgimento da eletricidade, um ponto de virada fundamental para a realização de uma série de experimentações, as quais transformariam não só antigos e consolidados cânones, como poriam em xeque o próprio conceito de arte.

Kadâmbini nos parece, pois, uma metáfora visual e sonora desse movimento variado de interação entre artes e tecnologias, uma dinâmica que revela não uma

tomada da cena por parte da técnica, mas o advento de uma ação ecossistêmica. Isso não significa dizer que a tecnologia antes não ocupa importância alguma dentro da cena, mas sim que ela é concebida – e aí dizemos em todo o processo de construção da obra – sob um ângulo instrumental, como acessório à realização de algo central: a representação de um texto dramático. Ali ela parece estar, mesmo que na estupefação do *deus ex-machina*, mesmo que na grandiosidade de uma ópera do teatro barroco, suplantada pelo grande elemento de destaque: o texto. “On dit que sur scène, en fait, l’ordinateur et les éléments techniques, sont le quatrième cerveau. Évidemment, ils réagissent à nos actions et eux-même provoquent des actions. (...) C’est une quatrième personnage pour nous”²⁶⁸ (ANTOINE-LOEFF; PETRACCHI, 2013), completa o eufórico Bart.

Figura 66: Cena de *Kadâmbini* na qual Bart complementa com efeitos sonoros a imagem oferecida pela tela de projeção ao fundo. Fonte: Arquivo Iduun.

²⁶⁸ “Dizemos que sobre a cena, na verdade, o computador e os elementos técnicos são o quarto cérebro. Evidentemente eles reagem a nossas ações e eles mesmos próprios provocam as ações. (...) É um quarto personagem para nós”. (Tradução nossa).

Esse movimento da tecnologia em *Kadâmbini* não deixa de nos remeter à ideia que anteriormente exploramos sobre sua saída da coxia e sua vinda para o meio do palco, à vista de todos. O que importa agora não são apenas os seus efeitos. É a sua própria presença, a sua materialidade como metal, câmara, cabos elétricos, telas de projeção que a fará também actante, precipitadora de ações, assim como os humanos. Não significa, no entanto, e isso reiteramos com muito cuidado, que nos referimos a uma espécie de “humanização” das tecnologias, assim como parece não fazer aqui tanto sentido o movimento contrário, que “desumaniza” os humanos.

Não pretendemos também realizar um percurso que denote qualquer ideia de “evolução” desse movimento da tecnologia na cena, da coxia para o palco, mas extraímos dessa trajetória, nada regular ou previsível, um aspecto operativo que bem nos ajuda a ver como o elemento do performativo acentua-se cada vez mais em cena a ponto de a tecnologia performar junto aos artistas. E é por evidenciar traços muito próximos disso que a “experiência performativa em 360 graus”²⁶⁹ de *Kadâmbini* nos urge como caso representativo.

Outro aspecto vale ainda ser salientado no que se refere ao modo pelo qual é construída a cena de *Kadâmbini*. Todo o processo é demonstrado a partir da própria operacionalização das tecnologias em cena: do começo ao final do espetáculo, artistas-técnicos parecem trabalhar ao mesmo tempo em que performam: a obra de arte constrói-se, pois, não ao final de determinadas etapas cumpridas, mas reside no próprio processo de apresentação. É este operar tecnológico a própria obra. Como diria a citação da Profa. Picon-Vallin que aqui resgatamos muito oportunamente, as novas tecnologias introduzem na cena elementos distintos dos processos convencionais no que se refere tanto à própria criação, numa dimensão estética e técnica, quanto ao próprio processo de trabalho da equipe²⁷⁰. Não se trata mais de

²⁶⁹ Nas palavras do próprio Bart, “expérience performative en trois cent soixante” (ANTOINE-LOEFF; PETRACCHI, 2013).

²⁷⁰ No que tange às transformações que as tecnologias digitais estariam engendrando nos processos de criação cênica contemporâneos, diria a professora Magris: “Actuellement, les créations impliquant les technologies numériques sont au centre de vastes projets de recherche, qui, par la collaboration entre chercheurs de différentes disciplines et les artistes, visent à analyser les transformations des concepts-clé de la théorie théâtrale: la présence, qu’elles tendent à troubler, à multiplier, à déplacer; la notion de représentation qui s’estompe dans l’action et l’expérience” (MAGRIS, 2009, p. 11).

uma estrutura verticalizada em que o diretor exerce o poder decisório sobre os rumos do grupo, ou mesmo a figura do encenador, que exerceria todo o poder dentro do teatro naturalista, mas de “criações coletivas” em que o processo, o *work in progress*²⁷¹ ganharia o foco das atenções (PICON-VALLIN, 2008, p. 160).

Figura 67: Gestos e imagens criados por Alexandra são filmados e projetados ao fundo da cena, mesclando-se ao filme da aventura de Kadâmbini. Fonte: Arquivo Iduun.

Por fim, *Kadâmbini* ainda nos inspira a fomentar o debate sobre o conceito de obra de arte e as classificações dentro da arte contemporânea²⁷². Seu caráter

²⁷¹ Sobre o *work in progress* como forma de trabalho na cena contemporânea, sobretudo em contextos digitais, ver a obra de Renato Cohen (2006). Diria o artista, “Os novos mídia e suporte tecnológicos apontam intersecções com a arte-*performance*, viabilizando e amplificando a escritura do hipertexto e a realização de trabalhos *in progress*” (COHEN, 2006, p. XXX).

²⁷² No que diz respeito a essa condição do inclassificável, não podemos deixar de citar excerto em que a Profa. Santaella expõe isso com notável distinção e que parece ser bastante claro ao analisarmos *Kadâmbini*: “A arte hoje transborda todos os limites. Incategorizável. Não existe quem possa erguer a tábua de critérios válidos contra os inválidos para o fazer da arte. Enfim, a arte está emaranhada em uma rede de forças dinâmicas, tanto pré-tecnológicas quanto tecnológicas,

multifacetado transita pelas formas já conhecidas da performance, do teatro, da instalação e do cinema, sem, contudo, apresentar predileção por qualquer uma delas. Trata-se de uma obra que, no limite, reflete a dimensão híbrida da própria linguagem digital²⁷³.

Esse, pois, representa um outro ponto interseccionado também pelo La Fura dels Baus e a Cia. Phila 7. O Iduun reforça tal ideia de obra híbrida e a composição de formas artísticas bastante diversas, principalmente em *Kadâmbini*, caracterizada pelo próprio grupo como um “spectacle audiovisuel et cinéma”²⁷⁴. Toda a escritura digital do espetáculo, complementa Bart, muito se aproxima da linguagem cinematográfica, ao mesmo tempo em que a reprodução de efeitos sobre a cena – com a participação das tecnologias – e seu caráter próximo ao improviso leva-nos ao território da performance. Tudo isso ainda se articula a partir de elementos bastante identificáveis a um código teatral, tanto na arquitetura da apresentação, como falamos acima, quanto na dimensão do “ao vivo” dada pela presença dos artistas-técnicos e seus próprios desempenhos em cena, muitas vezes próximos a um esboço de personagem que irá interagir com a história e com a única figura dramática bem desenhada do espetáculo, o aviador do filme.

On fait des performances audiovisuelles et cinéma. C'est-à-dire qu'on fait des spectacles ou on fait le film sur scène. On raconte des histoires à partir des images qu'on a créé, on les ensemble sur scène. Au même temps, ce n'est pas du cinema. À la fois du cinema, c'est un making-of du cinéma, deux mondes qui se confrontent, avec un format plus ou moins de théâtre²⁷⁵ (ANTOINE-LOEFF, PETRACCHI, 2013).

artesanais e virtuais, locais e globais, massivas e pós-massivas, corporais e informacionais, materiais e imateriais, presenciais e digitais etc.” (SANTAELLA, 2010, p. 237).

²⁷³ Ver capítulo 3, item “3.4 A revolução dos bits: Internet e performance digital” deste trabalho.

²⁷⁴ Expressão cuja tradução mais adequada, em português, parece ser expressa por “um espetáculo de cinema e audiovisual”.

²⁷⁵ “Nós fazemos performances audiovisuais e cinema. É por assim dizer que fazemos espetáculos ou fazemos um filme em cena. Contamos histórias a partir das imagens que criamos, nós a reunimos em cena. Ao mesmo tempo, não se trata de cinema. Em vez de cinema, é um making-of do cinema, dois mundos que se confrontam com um formato mais ou menos de teatro.” (Tradução nossa).

Ao abordar essa característica da pluralidade de *Kadâmbini*, Alexandra salienta também as consequências disso no que se refere aos modos de manutenção e sobrevivência do grupo. A condição de obra inclassificável, ao mesmo tempo em que sinalizaria para a possibilidade de participação em editais e programas de apoio em variadas categorias, acaba por encontrar outro problema devido a esse mesmo motivo: por expressar elementos de várias categorias, muitas vezes limitá-la a uma única por efeitos práticos passa a constituir um exercício bastante problemático.

Essa é uma questão que sempre se apresenta como um dos grandes desafios nos projetos do Iduun, como aponta Alexandra, principalmente quando se trata do setor público, marcado pela complexa estrutura burocrática francesa. Vale ressaltar, ainda, que tal problemática, guardadas as devidas particularidades, é questão bastante recorrente também no contexto brasileiro, o que veremos com mais detalhes ao analisarmos a Cia. Phila 7, de São Paulo.

No limite, interessante é perceber também, a partir dessa experiência de *Kadâmbini*, como as tecnologias e, sobretudo, seus dispositivos digitais, colocam-nos desafios de ordem teórica bastante espinhosos e que resultam mesmo no questionamento de conceitos há tanto já consolidados²⁷⁶. Se a disciplinarização em campos do conhecimento conhece ainda alguma lógica nesses tempos de hibridação em que vivemos, parece ser bastante sensível que a sociologia, a filosofia, a comunicação e as artes deparem-se com profundas questões, as quais, esbarrando muitas vezes em quinas ontológicas, oferecem, ao mesmo tempo, uma fronteira importante para a rediscussão e o revigoração de antigas e – aparentemente – já consolidadas temáticas.

Trata-se, pois, de revigorar esses temas num contexto pós-antropocêntrico, a partir do qual possamos justamente empreender a tentativa de pensar a interação

²⁷⁶ Sobre isso não podemos deixar de citar o que a Profa. Béatrice Picon-Vallin já diria, nos finais da década 90, sobre a emergência de novas possibilidades tecnológicas de expressão da imagem, principalmente a partir da “virtualidade”: “La montée des <<nouvelles images>> dans les années quatre-vingt, puis de la virtualité, fait apparaître clairement l’ensemble de ces transformations et pressentir une série de mutations dans le domaine de la création, de la diffusion, de la consommation des spectacles, en posant des problèmes qui, s’ils ont trait à la forme, aux modes de perception, touchent aussi au statut, à la définition même de la scène et de l’écran, de l’acteur et du spectateur” (PICON-VALLIN, 1998, p.11).

humano-não humano a partir de uma lógica que conceba a ação como uma rede, destituída das estruturas emissor-receptor, artista-espectador, que podiam explicar com relativa eficiência contextos anteriores.

Assim, o que pretendemos pensar aqui, ou pelo menos problematizar, é a postura pela qual concebemos ou mesmo participamos da cena ou, num âmbito mais amplo, desses tipos de obra de arte. Concedendo-nos a liberdade de analisar a cena a partir de uma perspectiva que deixe de considerar o homem como centro de tudo, inclusive do processo criador, talvez possamos, não entender, mas olhar com mais sensatez para várias questões que nos afligem no debate sobre a natureza, as significações e a fruição nas artes cênicas num contexto de interação com as tecnologias digitais.

5.4 Coletivo Phila 7

Território. Desterritorialização. É de repente que me ponho absorto; um a um, deixam de fazer sentido todos os pontos cardeais. O senso de desorientação chega a causar mesmo uma vertigem que, súbito, me leva à flutuação. Já não há mais paredes de uma sala de espetáculos; nas ruas, minha deriva ultrapassa a materialidade do concreto. Não sinto mais o calor do asfalto.

Para além das fronteiras do meu “país”, sou lançado a um lugar atípico, paisagem em definição. Não há mais limites geográficos. Com eles, dissolve-se meu tempo: passado e futuro confundem-se, não existe mais presente. Vale o instante. Num átimo, percorro sem percorrer três continentes. Na viagem de multiplicação do meu corpo, ouço conversas de celular, participo de errâncias em sites da Internet, footings pelo Facebook. É meu habitar, que não mais se materializa no território: a experiência agora é meta; o físico, tangenciável, coexiste com o virtual, nele confunde-se.

Nessa indefinição por excelência, não é a dialética físico/virtual que me traz o estranhamento: é sim a estranha sensação de estar aqui e em outros lugares ao mesmo tempo; a sensação de conversar em simultaneidade com passado e futuro.

Espaço e tempo me incitam novas percepções. O que vejo no espaço de cena, a priori físico, mescla-se com as imagens das cenas além-mar: o movimento dos corpos orgânicos e silícicos desenha os rabiscos de uma dramaturgia não menos fragmentada.

A par da desterritorialização, pergunto-me: “o que habito?” A arquitetura da sala me questiona, claustrofóbica: “a onde pertencço?”. Fascinado pela encenação eletrônica, mergulho num oceano sem portos de chegada ou saída, sem ilhas de refúgio. Deixo a cadeira da sala para habitar além da geografia.

Phila 7 e a reinvenção artística do humano

Em meio a uma cena absolutamente plural, mas ao mesmo tempo ainda muito refém da necessidade da categorização, emergem alguns exemplos que nos estimulam na tentativa de empreender um novo olhar, de assumir uma nova postura ao discutir, fazer e sentir as artes de nosso tempo. Um desses casos é a obra do Coletivo Phila 7, que aqui procuraremos descrever²⁷⁷ – e a imprecisão é armadilha certa – atribuindo foco nos elementos de sua relação com as tecnologias digitais.

O coletivo, assim como o Iduun, nasce de uma conjuntura em que tais tecnologias já constituem parte fundamental de nossas vidas, aspecto que se refletirá diretamente sobre a natureza da participação desses dispositivos nas formas cênicas concebidas pelo grupo. Formado por Rubens Velloso, Beto Matos, Marcos Azevedo, Marisa Riccitelli Sant'ana e Mirella Brandi²⁷⁸, o Phila 7 também se destaca por realizar espetáculos que desafiam as fronteiras entre formas artísticas diversas, o que em certa medida se inspira na própria formação interdisciplinar de vários de seus membros.

Desde 2005, o coletivo tem se aventurado a construir uma cena com elementos que põem diretamente em xeque as formas do teatro convencional, ao mesmo tempo em que transita por universos artísticos outros, trazendo para várias de suas obras esse seu caráter multifacetado, o qual, no limite, pode ser identificado por um traço comum: a tentativa de rediscutir a condição humana no fazer e no pensar artísticos.

É nesse sentido que o Phila 7 tem explorado o que acredita ser uma das vias importantes para efervescer tal problemática: as tecnologias de comunicação e

²⁷⁷ A análise da Cia Phila 7 foi construída durante grande parte do tempo da pesquisa de mestrado, sendo parcialmente desenvolvida em artigos e seminários que apresentei no Brasil e na França. Dessa forma, este item conta com excertos desses textos, os quais podem ser encontrados nas referências bibliográficas deste trabalho (BORGES JÚNIOR, 2013a e 2013b).

²⁷⁸ Na maioria dos espetáculos do grupo, Rubens Velloso atua como diretor, Beto Matos e Marcos Azevedo como atores, Marisa Riccitelli Sant'ana como produtora e Mirella Brandi como designer de luz. Mais informações sobre a equipe nos anexos deste trabalho.

informação contemporâneas. Nesse sentido, destacamos uma de suas obras²⁷⁹ que aqui nos será bastante representativa no sentido de fomentar essa nossa aventura sobre a cena digital de nossos tempos: referimo-nos a *Play on Earth*.

Play on Earth: philia da técnica, hybris das artes

O grande trabalho responsável por catapultar o grupo será justamente a montagem de *Play on Earth*²⁸⁰, cuja primeira edição foi encenada em 2006 com a participação simultânea de outros dois grupos internacionais, o Station House Opera, de Newcastle (Inglaterra), e a Cia. TheatreWorks, da capital de Cingapura. Um mesmo espetáculo desdobrava-se em três frentes de encenação articuladas em tempo real entre três continentes distintos: América, Europa e Ásia²⁸¹.

A ideia de se realizar um espetáculo intercontinental surgiu a partir de Julian Maynard-Smith, diretor do Station House Opera, o qual, depois de um convite para participar de um festival de teatro de Cingapura, resolve testar a possibilidade da transmissão *web* entre dois espaços de cena distintos, sem comunicação física imediata. É a partir dessa ideia que Julian propõe uma extensão do projeto para uma experiência entre dois continentes, conseguindo, logo após uma série de tentativas, a parceria de Rubens Velloso.

²⁷⁹ Destacam-se também no elenco das obras mais significativas do Phila 7 as montagens de *Galileu Galilei* (2005), *A verdade relativa da coisa em si* (2006), *WeTudo – DesEsperando Godot* (2009), *Alice Através do Espelho* (2010), *Profanações* (2012) e seu mais recente trabalho, *Aparelhos de superar ausências* (2013). Mais informações sobre tais montagens na homepage do coletivo. Disponível em: <<http://phila7.com.br/>>. Acesso em: 30 mai. 2014.

²⁸⁰ *Play on Earth* integrou a programação do Singapore Arts Festival, principal festival de teatro da Ásia. Uma das gravações do espetáculo pode ser conferida, na íntegra, por meio do seguinte link: <<http://vimeo.com/60760014>>. Acesso em: 30 abr. 2014. Para mais informações sobre *Play on Earth*, consultar a ficha técnica completa do espetáculo nos anexos deste trabalho.

²⁸¹ A experiência de *Play on Earth* resultaria numa segunda encenação, *What's Wrong with the World?* (2008), a qual conectaria o Rio de Janeiro a Londres. *What's Wrong* seria construída a partir de uma ideia semelhante, mas com algumas diferenças técnicas em relação à primeira. Para efeitos de análise, optamos por nos debruçarmos sobre a experiência de *Play on Earth*. Uma de suas gravações também está disponível na Internet: <<http://vimeo.com/60556915>>. Acesso em: 30 abr. 2014.

Antes de receber o convite de Cingapura, Julian já havia realizado algumas experiências com tecnologias de transmissão digitais, sem, no entanto, a participação da Internet. Arquiteto de formação, vários de seus trabalhos abordavam questões relacionadas ao espaço e à dimensão da imagem. Os primeiros experimentos que inspirariam *Play on Earth* foram organizados em uma série de improvisações em cômodos diversos de um mesmo prédio em Newcastle, experimentos esses inicialmente sem qualquer amarração dramatúrgica entre si. Privilegiando sempre o aspecto imagético da encenação, Julian abria muito mais espaço para a atuação da luz, da trilha sonora e da transmissão em rede do que do próprio trabalho de performers ou atores.

Fechada a parceria, conta-nos Rubens²⁸², todos os diretores reuniram-se em Londres, no apartamento de Julian e por duas semanas concentraram-se somente em pensar as possibilidades de realização de um espetáculo via Internet. Grande parte do trabalho de experimentação fora realizado com os equipamentos de Julian e dentro de sua própria casa, improvisações a partir das quais os diretores pretendiam encontrar formas que também possibilitassem um trabalho à distância e por videoconferência, um dos grandes desafios impostos pelo incomum processo de criação.

Ficamos por duas semanas trancados, experimentando de tudo quanto é jeito e definindo uma forma de roteiro, uma forma de conversa (...) e, ao final, chegamos a um acordo, mas nenhum acordo dramatúrgico; chegamos a um acordo de como a gente ia construir essa dramaturgia (VELLOSO, 2014, entrevista).

Depois de alinhados os primeiros aspectos sobre a encenação, os diretores voltaram a seus países e deram então início ao processo com seus próprios equipamentos e elencos. Durante quarenta dias, todas as equipes ensaiaram por quatro horas diárias, tudo via Internet, considerando a diferença de fuso entre as três cidades. À época, São Paulo estava a 11 horas de diferença de Cingapura e a cinco horas de Londres, condição que já exigia bastante de todas as equipes.

²⁸² Em umas das entrevistas a mim concedidas, em abril de 2014 (VELLOSO, 2014).

Os três diretores elaboraram um esquema de ensaios como forma de alinhar suas equipes em uma dinâmica comum e que pudesse, em certa medida, organizar o processo de trabalho. Logo após os ensaios (no Brasil, durante as manhãs), os diretores se reuniam por Skype para discutir o que havia sido desenvolvido durante as improvisações. Após a conversa, os atores voltavam do almoço e cada grupo ensaiava, por si, as modificações resultantes da discussão dos diretores a fim de experimentá-las no dia seguinte com os demais grupos.

Rubens destaca que todas essas decisões foram tomadas durante o processo, sendo que ao começarem efetivamente com os ensaios diários, nada ainda havia sido rascunhado sobre a linha dramática do espetáculo. A ideia, segundo o diretor, não era conceber uma dramaturgia convencional, mas antes, um “fiapo de história” que pudesse unir as três plateias diferentes. Tudo era articulado em um processo posterior, em que atores e diretor, a partir do material obtido nos experimentos via Internet, buscavam estabelecer alguma espécie de costura entre os vários retalhos dramáticos, unindo-os em uma mesma encenação que, nem por isso, deixava de ser menos aberta e fragmentada: “o que nos interessava era saber se era possível construir junto uma coisa que fizesse sentido e que fizesse um sentido interessante por que havia plateia nos três lugares e a ideia não era que a tela grande prevalecesse; a ideia era que tudo fosse importante” (idem, ibidem).

Outro desafio consistia em alinhar as direções dos três grupos, tanto no que se refere à dramaturgia quanto à própria configuração do espaço com suas marcações de cena. Enquanto Jeffrey concebia o espetáculo com uma visão voltada ao cinema e se atentava aos detalhes técnicos e à precisão dos equipamentos de vídeo, Julian tinha suas preocupações mais focadas no desenvolvimento de uma arquitetura onde o processo pudesse acontecer como uma grande performance. O percurso de meses de experimentação permitiu que a encenação fosse ganhando corpo nas três cidades e, assim, definindo os elementos centrais do que se tornaria o espetáculo entre elas apresentado.

Todo o aparato tecnológico que constituía a cena fora parte sem a qual o espetáculo não poderia ter sido realizado. Tanto do ponto de vista da transmissão digital e da captação da imagem e do som dos outros países, quanto da perspectiva de desenvolvimento de um processo de criação absolutamente “estranho” para o

coletivo, algo nunca experimentado e com descobertas que só mesmo a especificidade dessa ocasião poderia trazer.

Cada sala de espetáculo possuía um aparato técnico que, apesar de se diferenciar um pouco entre os países no que se refere à qualidade técnica dos equipamentos, era organizado e disposto de forma comum. Acima do espaço de cena, três telas apresentavam o que se passava em Cingapura, Londres e São Paulo.

Figura 68: Na parte superior do espaço de cena de *Play on Earth*, as três telas. A estrutura era semelhante nas três salas e pretendia criar uma cena simultânea e contínua entre os três continentes. Foto de Marcelo de Sousa. Fonte: Arquivo Phila 7.

A parceria com Cingapura renderia ainda o desenvolvimento de um programa específico de *streaming* de imagem e vídeo, à época bastante avançado. O *software* era operado a partir de um ponto exclusivo de Internet como forma de manter a segurança e a estabilidade da conexão. Cada ator trabalhava com dois pontos auditivos, um a partir do qual ouvia os outros países, e outro do qual recebia instruções da direção. O trabalho do ator ainda envolvia o cuidado com o texto das

cenas, com marcações determinadas, sendo ainda acompanhado por câmeras cujas imagens eram projetadas no próprio teatro. Além disso, outra câmera tinha sua imagem transmitida diretamente a um computador, conectado via *web* aos demais países. Nesse espaço de cena, ator e cinegrafista estavam rigidamente marcados, com movimentos que deveriam responder em absoluta sincronia ao que se passava além-mar.

Todo esse processo de criação da cena levou Rubens à construção da ideia de um “*continuum*” entre espacialidade física e informativa, segundo o próprio, a partir do qual os atores deveriam se imaginar como um “fluxo carbônico que diz alguma coisa e está num lugar, com um *continuum* silícico” (idem, ibidem) que é o próprio ator e não uma imagem sua²⁸³. Segundo Rubens, no começo isso representava um exercício bastante difícil para os atores, processo que gradativamente foi se tornando integrado à própria consciência coletiva da montagem. O mesmo não ocorreu, no entanto, no processo de Cingapura, em que todo o elenco desistiu ainda durante a primeira etapa do processo.

Sempre eufórico, mas no momento um pouco mais, Rubens destaca que a importância do *Play on Earth* não consistiu no resultado final, mas no processo de criação do espetáculo. “O processo mudou a cabeça de todo mundo. Mudou em todos os sentidos. E mudou primeiro porque são três culturas diferentes, três diretores com visões diferentes”. Nesse sentido, o diretor conta-nos da necessidade inexorável de um trabalho integrado entre técnicos e atores, uma vez que só por meio dessa condição poderia ser realizado o espetáculo.

²⁸³ Tal ideia de continuidade entre o carbônico e o silícico apresentada por Velloso remete-nos à noção de cibridismo, teorizada pela professora Giselle Beiguelman. Concebido como a “interconexão de redes e sistemas *on* e *off* line”, o mundo híbrido teria como uma de suas características principais a “dispersão da informação em vários sistemas de comunicação conectados ao corpo ou não, mas sempre conectados entre si em configurações provisórias” (BEIGUELMAN, 2004).

Figura 69: Parte da equipe técnica de São Paulo em *Play on Earth*. A sincronia entre as cenas e o trabalho dos atores era garantida pelos técnicos que trabalhavam diretamente na operação dos softwares responsáveis por transmitir as imagens e os sons do espetáculo. Foto de Marcelo de Sousa. Fonte: Arquivo Phila 7.

No que se refere ao trabalho dos atores, tudo foi experimentado e definido a partir da própria cena. Muitas das marcações exigiam um esforço sobrecomum dos atores, na medida em que havia um elemento que ali transformava por completo a forma de atuação: a câmera de vídeo. Em determinados pontos, por exemplo, os companheiros de cena de certos atores estavam em outro continente e, portanto, para manter a fluidez e lógica do diálogo deviam contracenar com eles como se esses estivessem fisicamente presentes. Tudo isso para que, na projeção, o efeito fosse simultâneo, propiciando a interlocução sincrônica entre as três telas.

Começamos a entrar numa coisa complicadíssima que era o ator começar a trafegar entre uma linguagem e outra; e ele nem trafegava: ele ficava nas duas linguagens (...) E, imagina, se ele carrega demais pro teatro, ele dá um *overacting*: ele destrói a coisa ali [*aponta para a tela*]; se ele segura e fica muito “cinema”, o teatro morre (VELLOSO, 2014).

Ponto fundamental e preocupação constante de todos os participantes da encenação, dos técnicos ao diretor, era essa sincronia em torno da qual deveriam orbitar as três montagens. Qualquer desvio, ou perda de controle dessa simultaneidade – já considerados todos os ruídos do *delay* próprio da transmissão via Internet –, poderia comprometer por completo a encenação. Nos três continentes, três plateias diferentes acompanhavam o mesmo espetáculo: era necessário manter o ritmo das cenas e qualquer problema técnico poderia comprometer essa dinâmica. Toda a cena procurava manter um jogo entre as projeções e os atores, ora presentes fisicamente no espaço de cena, ora sendo projetados por suas imagens digitais.

Figuras 70, 71 e 72: Roteiro e marcações de cena de *Play On Earth*. *Storyboard* da movimentação no palco/operação das câmeras. Fonte: Arquivo Phila 7.

As cenas eram alternadas dentro e fora dos edifícios, com momentos em que os atores saíam do espaço do teatro e deambulavam pelas imediações do prédio. Tudo isso era rigorosamente controlado pelos técnicos e tecnologias de transmissão em rede. Rubens destaca que o movimento dos atores para fora do espaço convencional da cena implicava uma série de operações técnicas: no momento em que estavam no palco, o som era conectado ao *streaming*, o que era alterado quando saíam para a rua. Ali, como não havia alcance suficiente para os equipamentos de som, era modificada a chave do áudio: eles passavam então a

falar e se ouvir via Skype. “Construímos um espaço além do físico em que os atores acreditavam que estavam ali” (idem, ibidem).

A encenação combinava cenas que se davam fisicamente no palco, com imagens dos atores nas coxias dos teatros, em seus exteriores, mesclando-as numa articulação muito bem organizada com as imagens recebidas dos demais países. Vez ou outra, atores interagem com sua própria imagem digital, numa combinação que buscava gerar tensão entre presença física e projeção.

Uma nova forma de estar presente em cena

As cenas de *Play on Earth* procuravam fazer da presença física no palco um prolongamento do que se passava nas telas. Os próprios diálogos e mesmo a estrutura cenográfica trabalhavam com essa simultaneidade, pretendendo confundir presença física com imagem projetada. E é nessa linha que Rubens nos oferece uma perspectiva bastante interessante sobre o conceito de presença cênica.

Segundo o diretor, a presença independe da fisicalidade e, portanto, um ator pode estar presente em cena mesmo que organicamente não esteja. A diferença na “qualidade” da presença não deve ser, portanto, atrelada à ideia de um corpo físico, de uma carne pulsante em cena. Para ele, se a discussão justamente gira em torno da fisicalidade da presença, que essa então seja analisada sob termos realmente físicos, no próprio nível da sua atonicidade.

Nós construímos a nossa ubiquidade. Não há mais como centrar no indivíduo. Trabalho hoje com uma ideia que não é mais a do indivíduo, mas a da singularidade. O Rubens habita aqui [*indica a si mesmo*]; não sou dono daqui, apenas habito aqui. E há muita coisa que aqui funciona e que não tem nada a ver com o Rubens.

Na presença carbônica ou silícica a sensação de presença é a mesma, o que muda é a sua forma (idem, ibidem).

Sob essa perspectiva a única distinção que se poderia precisamente realizar entre ator no palco e ator na tela é, pois, com relação aos elementos químicos ali

participantes: as presenças, em última instância, podem ser reduzidas a simples átomos, que ora constituem uma presença carbônica (ou física, orgânica), ora perfazem uma presença silícica (ou virtual). Não se trata, pois, de analisar se um ator está ou não presente em cena, mas na qualidade dessa sua presença, que pode variar de acordo com a expressão atômica que ele manifesta em cena²⁸⁴.

Figura 73: Detalhe de cena de *Play on Earth*. A cena com os dois atores de *Phila 7* é complementada pelas imagens simultâneas do que ocorre em Londres (à esquerda) e do que se passa fora do teatro no Brasil. Foto de Marcelo de Sousa. Fonte: Arquivo Phila 7.

Rubens não pretende, em momento algum, igualar as diferentes “qualidades de presença”, nem mesmo definir qualquer espécie de valoração de uma em relação à outra. O diretor não só reconhece suas distinções, mas pretende potencializar o

²⁸⁴ Vale aqui citar a visão do professor Patrice Pavis (2010), segundo o qual um dos pontos de emergência na discussão sobre as tecnologias de informação e comunicação na encenação contemporânea concentra-se justamente sobre a temática do *live*, o “ao vivo”, que, segundo ele, não pode ser diferenciado entre uma produção teatral e uma transmissão de TV ou vídeo. O *live*, portanto, não está ligado à mídia que o veicula. Dessa forma, o ator pode estar fisicamente ausente no palco, mas absolutamente presente em outro lugar. Sua presença não está mais ligada a um corpo que pode ser visto. Segundo Pavis, “Não estamos mais em condições de distinguir presença *live* e gravação, carne e componente eletrônico, ser de carne e de sangue (como dizia o poeta) e *cyborg* performático (como dizem os *performance studies* da atualidade)” (PAVIS, 2010, p. 176-177).

efeito de presença na cena, uma presença que deixa de ser só orgânica para ser catalisada pelo efeito do virtual silícico.

A articulação das tecnologias digitais numa nova ecologia da cena

Um dos elementos marcantes do processo de trabalho do Phila 7 é que já foi por nós anteriormente abordado refere-se às práticas de experimentação que levaram o grupo, a partir do trabalho em colaboração com Maynard-Smith e Jeffrey Tan, a desenvolver um processo peculiar de concepção de seus espetáculos. A criação colaborativa entre os atores, os mecanismos de improvisação e as formas pelas quais a encenação vai se materializando não seriam mesmo novidade se não houvesse a presença constante de um elemento que articula tudo isso junto aos demais actantes constituintes da ecologia da cena: as tecnologias digitais.

Do início dos processos à temporada de apresentações, elas parecem exercer um tal nível de participação que se tornam elementos responsáveis tanto por compor a configuração visual da encenação quanto por escrever a própria dramaturgia. A tecnologia participa aqui como coautora de todo o processo, deixando de assumir uma perspectiva instrumental, marca de grande parte de seus usos desde que passa a fazer parte do teatro, desde seu próprio início²⁸⁵. Concebida, no limite como “acessório” no espetáculo, a tecnologia parece ter raramente assumido uma dimensão totalizadora nos processos de criação artística, sendo muito mais aliada à estrutura técnica do espetáculo do que à concepção estética e à construção da própria cena.

Play on Earth, contudo, parece conceber a tecnologia e, em específico, os dispositivos digitais, como potencializadores criativos responsáveis por articular toda a rede de actantes da cena. Mais do que isso, seu processo de trabalho nos sugere uma postura de inseparabilidade entre humano e técnica, em contraposição ao

²⁸⁵ Tal como podemos perceber a partir do percurso que realizamos sobre as tecnologias na cena, começando propriamente do teatro grego clássico (Ver capítulo 1, item 1.1 Teatro e tecnologia na polis grega).

pensamento antropocêntrico ocidental que insiste em reafirmar aí uma oposição diametral. Aqui a técnica parece ser concebida como parte integrante do próprio habitar do homem, do próprio estar em cena: “o homem e suas extensões digineurais²⁸⁶”.

Quando eu teclo aqui [*pega o iPad*], isso é uma extensão digineural minha. Tenho uma ligação neural absurda e enorme e me conecto a isso aqui [*mostra o dispositivo*]. A tecnologia para mim hoje não é nada porque ela é extensão minha. E ela também não é uma forma de deus. Temos que dessacralizar isso. Ela não é sagrada [*faz uma conexão com Agamben*] (idem, ibidem).

Foi a partir das experimentações com as tecnologias de transmissão e sua operação por meio dos softwares e hardwares adequados que o Phila 7 parece fazer precipitar uma diversa ecologia da cena, na qual actantes distintos – atores humanos, luzes, sonoridades, câmeras, microfones, objetos cenográficos – concorreriam não somente para a composição estética de *Play on Earth* como para a definição de sua própria liga dramatúrgica, ancorada na temática sobre a “incomunicabilidade humana na era pós-moderna”.

O efeito do texto dramático, no entanto, parece se dissolver em meio à visualidade que explode no jogo organo-silícico das presenças dos atores, aliado a uma trilha sonora absorvente e mesmo catalítica e um trabalho de *light designer* que busca, com o apoio da transmissão em rede, transcender o espaço e se aproximar de uma cena quase que em suspensão. Não há, pois, qualquer dramaturgia predefinida, sendo que, tal como vimos, por exemplo, nos espetáculos analisados do La Fura dels Baus, o texto não assume qualquer forma de centralidade dentro da encenação.

²⁸⁶ Ao se referir aos dispositivos tecnológicos digitais que hoje fazem parte de nossas vidas, Rubens se vale sempre da expressão “extensões digineurais”.

Figura 74: Detalhe de cena de *Play on Earth*. Foto de Andrea Tedesco e Marcos Azevedo.
Fonte: Arquivo Phila 7.

Em *Play on Earth*, como nos diz Rubens, não temos o que se convencionou por dramaturgia, mas uma escritura cênica que se articula de maneira diversa à estrutura do drama tradicional. Trata-se, assim de uma “tramaturgia”, uma espécie de código, específico a cada criação, sob o qual os *LSDs*²⁸⁷ trabalhariam reflexivamente numa “superfície de eventos”.

²⁸⁷ Rubens Velloso concebe *LSD* como “Livres Singularidades Desejantes”. A sigla não é mera coincidência. Aqui, recorremos à sua própria explicação do conceito: “Você constrói uma “superfície

Para mim não fazia mais sentido construir uma "dramaturgia", o drama do humano. Eu estava muito mais interessado – e estou – numa forma de reconfiguração dessa territorialização do mundo, dessa visão egoica (...)

Eu não quero mais saber do drama. E é lindo: Shakespeare, eu leio o tempo todo. Acho que o Harold Bloom escreveu "Shakespeare: a invenção do humano"²⁸⁸, que é maravilhoso, mas esse humano já está em transição faz tempo. Só que as pessoas não [percebem] isso porque elas estão presas na questão egoica e ficam ainda vivenciando essa situação de hoje, mas com a cabeça do século XIX, do que é o "indivíduo". Disse assim pra mim: "o que estou fazendo é uma trama, juntando coisas e tramando essas coisas pra que dessa tessitura apareça a ideia, o "enunciado"; como diz o Deleuze, que eu adoro muito, "o enunciado é transformador" (idem, ibidem).

A concepção de Rubens sobre o "dramático" não deixa de problematizar as formas pelas quais importantes nomes da filosofia das artes, ou mesmo dos estudos específicos sobre teoria do teatro, têm interpretado essas novas espécies de escritura, ou mesmo, de narrativa da cena. Sem empreender uma reflexão específica no tocante ao conceito de "pós-dramático", muito menos de seu valor operativo para a análise da cena contemporânea, não podemos deixar de flertar com as noções que Hans-Thies Lehmann (2011) nos apresenta ao percorrer sua trilha de análise da transformação do modelo dramático tradicional: como realça, a totalidade, a ilusão e a reprodução do mundo perdem seus postos privilegiados, assumidos então por outras dimensões da encenação. Jacó Guinsburg, por sua vez, irá afirmar

de eventos" ou um plano de imanência. O que é isso? Eu sento com um monte de gente e falo assim: 'tem essas questões que a gente precisa discutir'. Aí convidamos um monte de gente de vários lugares e de várias formações e perguntamos como elas enxergam certas coisas (estou simplificando: a coisa é mais longa e complexa). Esse enxergar é um evento dentro desse plano de imanência, que é a ideia como um todo. E aí você vai [criando] vários. E esses vários eventos têm peso igual. Por isso, penso sempre em um plano, uma superfície... [E são] eles que fazem isso ondular. Para construir a superfície, é necessária uma "tramaturgia", que é tramar esse tecido para que os eventos possam aparecer e se mostrar. Só que quem trama isso dentro da superfície [de eventos] tem que ser um ser livre das questões do ego. [Daí então falo em] "Livres Singularidades Desejantes", que, de propósito, é a abreviatura de LSD. Porque é mesmo no sentido de abrir a percepção. Então, quando o LSD entra na coisa, ele "está", e ele muda de estado. Ele não está "representando" um drama, ele não está representando nada, ele está movendo a superfície para que a ideia se amplie, para que a ideia se amplie..." (idem, ibidem).

²⁸⁸ Rubens se refere à obra de Harold Bloom, *Shakespeare: a invenção do humano*, traduzida em 1998 para o português pela Editora Objetiva. No original, *Shakespeare: The Invention of the Human*.

que a própria compreensão da realidade, que no drama envolve a relação entre pessoas, será ultrapassada – seguindo o conceito de Lehmann – no que reafirma como “pós-dramático”²⁸⁹.

Figura 75: Atores da Station House Opera saúdam as outras companhias na parte final de *Play on Earth*. Foto de Peter Atikson. Fonte: Arquivo Phila 7.

Em *Play on Earth*, a tarefa da fruição do espectador ultrapassa e, muita vez, desvincula-se quase que diametralmente da interpretação do texto ou da narrativa apresentada. Há uma série de elementos que explodem na obra encenada: luz, som, projeção de vídeos e tecnologias digitais serão apenas alguns desses dispositivos. No limite, trata-se, como diria David Harvey (2010), de uma desatenção ao significado propriamente dito e um privilégio do significante. A compreensão da realidade não se daria mais de maneira uniforme, totalizante, universal, mas, antes,

²⁸⁹ Segundo o professor Jacó Guinsburg, a reação ao drama criaria: "um novo espaço, uma paisagem em movimento, em que todos os elementos estruturantes da cena – sejam psicológicos, técnicos ou cênicos – são igualmente relevantes para a compreensão da obra e, por extensão, da realidade sobre a qual se faz a reflexão" (GUINSBURG, 2010, p. 266).

plural, fugidia, caótica e esquizofrênica, quase mesmo como as “Livres Singularidades Desejantes” de Rubens.

Tempos e espaços outros de uma cena atópica

A reflexão sobre *Play on Earth*, ou os demais espetáculos que brevemente analisamos neste trabalho, leva-nos a pensar como tais tecnologias alterariam por completo nossa própria percepção de mundo. As novas velocidades, o encurtamento das distâncias, a rapidez na troca de informações configurariam uma transformação abrupta em nossas noções de tempo e espaço, modificando nossa relação com o mundo, nossa inscrição nesse. Surge aí a necessidade, em particular na dimensão artística, de pensar o espaço para além do território geográfico – tanto dos fluxos eletrônicos como do discurso – e o próprio ciberespaço como metaterritório (DI FELICE, 2009) de experiências cênicas contemporâneas.

Não se pretende aqui, de maneira alguma, concluir a reflexão, mas no máximo deixar cair, sorrateiramente e sem nenhuma pretensão, algumas sementes que talvez num futuro não tão distante nos deem conta de incitar um estudo mais apurado e específico sobre a temática. A apresentação do ciberespaço como potencial catalisador artístico torna a discussão sobre tempo e espaço em contextos digitais algo ainda mais urgente. O impacto do surgimento das novas tecnologias de comunicação e informação sobre as formas artísticas contemporâneas parece fazer implodir as noções de tempo e espaço convencionais. *Play on Earth* nos estimula a refletir sobre essas transformações e, por consequência, sobre nossa forma de habitar o mundo contemporâneo.

Esse movimento particular de compreensão da realidade ao qual as encenações do Phila 7 nos convida, revela mesmo uma transfiguração das próprias noções tempo-espaciais. Por meio da participação das tecnologias digitais em rede, atores em espaços geográficos diferentes articulam-se numa mesma encenação, interagindo em cenas que se constroem a partir de uma ação não mais centrada na figura do humano, mas que o extrapola como forma carbônica, assumindo outras

possibilidades de expressão. Movimentos, marcações de cenas e diálogos transcendem as territorialidades físicas e constituem uma metaencenação, que une continentes e provoca a suspensão de seus tempos cronológicos: ali em cena, futuro e passado encontram-se, mesclando-se num mesmo instante; o efeito é uma noção de tempo que nos desterritorializa, e que, em quase estupor, muito nos lembra o tempo do *Aiôn* (DELEUZE, 2011).

Ao inglês que se sentava na plateia de Newcastle, por exemplo, era possível acompanhar uma mesma cena que se passava tanto na própria Inglaterra, como no Brasil e em Cingapura. Como que numa evasão das fronteiras do tempo, assistia-se ao diálogo de falas consecutivas entre atores dos três continentes; uma mesma cena se dava no passado de Cingapura, no presente da Inglaterra e no futuro do Brasil. Confundindo tempos cronológicos diversos, o tempo de *Chronos* (idem, ibidem) parece não mais fazer sentido ao participarmos de *Play on Earth*.

A participação das tecnologias de transmissão digital, no mínimo, indaga-nos sobre o próprio fazer artístico contemporâneo nas suas diversas dimensões, em especial quando o relacionamos às questões de tempo e espaço. Os trabalhos do Phila 7, como afirma Rubens, são imbuídos por uma forte teatralidade²⁹⁰, o que não significa, todavia, que devam de alguma forma ser classificados como “teatro”, ou mesmo “teatro digital”. O diretor e mesmo a equipe possuem um posicionamento teórico bastante contundente nesse sentido e rechaçam qualquer tentativa de sistematização de suas obras: afirmam que os trabalhos reúnem sim uma forte teatralidade, acompanhada, contudo, por elementos performáticos bastante presentes, recursos de videoarte e, em grande parte das encenações, acentuada influência de uma linguagem bastante próxima à do cinema.

²⁹⁰ Sobre o conceito de teatralidade, não podemos deixar de citar como grande referência a obra da professora Silvia Fernandes, que faz um apurado estudo de obras cênicas das últimas décadas, sem recorrer, no entanto, a uma tentativa de classificação única dessa miríade de estilos e formas. Fernandes (2010) defende a ideia de “teatralidades” – e o plural aí tem importância fundamental – como modo de identificar nessas expressões cênicas, certos elementos que de alguma forma apontam esboços de um código e um discurso teatrais, nem por isso menos fragmentários e híbridos. Abordando os conceitos de teatralidade e performatividade, Fernandes dialoga com autores como Josette Féral, Patrice Pavis e Antonin Artaud, que aqui, discutindo temas de alguma forma próximos, entrecruzam outras de nossas reflexões.

Apesar de não reduzirmos o trabalho da Phila 7 a uma categoria teatral, parece ser inevitável, no entanto, deixar de analisar alguns dos elementos de suas obras que, em certa medida, põem em xeque as formas tradicionais de arte e, em particular, do próprio teatro dramático. E uma das inquietações que nos acometem é justamente essa espécie de transgressão que a transmissão digital inaugura sobre o espaço convencional da cena, pelo menos no que se refere a seu aspecto da fisicalidade e da natureza da presença.

Resgatando a questão da presença em cena, experiências como as de *Play on Earth* – em que a Internet parece participar diretamente como um elemento integrante da ecologia da cena, tanto no que se refere à encenação quanto a seu próprio processo de criação – mesclam corpo e tecnologia e, como no *continuum* silícico imaginado por Rubens, tornam fugidios os limites entre orgânico e inorgânico, corpo físico e ciborgue, labirinto ao qual a técnica nos submete, ímpeto para o instável, perda de equilíbrio. Na cena atópica²⁹¹ de *Play on Earth*, embora não haja subtração completa do corpo físico durante todo o espaço-tempo da encenação, parece haver uma quase transcendência do corpo material: o físico é superado com vistas à concepção de um novo ser, transorgânico, que agora transita pelos espaços paradoxais dos metaterritórios eletrônicos e submete-se a suas temporalidades próprias.

Esse voo transorgânico a que *Play on Earth* convida-nos a investigar, no limite, como essas particulares relações espaciais têm se refletido justamente naquele que, pelo menos se partirmos da Grécia Antiga, fora concebido como o “lugar onde se vai para ver” (NERO, 2009). Na obra do Phila 7, o significado próprio de *théatron* (θέατρον), que perdura mesmo até a nossa época, parece se esvaziar por completo. Ora, se *théatron* não deixa de aludir ao lugar físico do espetáculo, como então permanece a própria definição a partir da inserção da representação via *web*?

²⁹¹ Em alusão ao conceito de habitar atópico de Di Felice, para o qual “a forma atópica de habitar caracteriza-se como uma forma “transorgânica” do ser que passa a experimentar a própria essência e a própria existência por meio de uma forma híbrida e protéica, capaz de alterar a espacialidade e sua percepção pela vestimenta de uma interface ou de um software” (DI FELICE, 2009, p. 228).

Estamos aí diante de uma nova fronteira epistemológica na qual talvez não seja mais possível centrar os esforços de nossa análise fundamentalmente sobre a figura humana²⁹². Pensar a cena no contexto das tecnologias digitais exige-nos uma nova postura, mesmo em nosso pesquisar. Trata-se não só de uma mudança nas percepções de tempo e espaço, mas um questionamento sobre as formas pelas quais pensamos nossa realidade e concebemos o que dela faz parte, a ciência, o conhecimento, as próprias artes. É nesse sentido que apresentamos tanto o Phila 7, o La Fura dels Baus e o Iduun como manifestações, não de uma nova categoria para o museu das belas artes, mas como expressões de um tempo em que isso parece não mais fazer sentido.

Dentro do contexto de análise das formas espetaculares que se encenam aos sentidos de nossa época, urge ainda mais a importância de novos pressupostos que nos desviem da armadilha da classificação, aprisionando novas formas artísticas em grilhões já bastante enferrujados pelo tempo. Afinal, como nos diria Jeff Wall, “agora a arte se desenvolve deixando para trás critérios já estabelecidos” (WALL, 2006, p. 28). Nesse sentido, rotular trabalhos artísticos como os do Phila 7, é sim esvaziar a singularidade que os tornam tão curiosamente estranhos e fascinantes a um tempo que emana fluidez, visualidade e envolvimento.

Esse é um dos principais desafios a que obras como as do Phila 7 nos incitam. Suas singularidades acabam por nos apresentar caminhos estranhos, desconhecidos. No exercício de sua fruição, vemo-nos lacônicos: são formas indizíveis, linguagens atípicas, espaços lacunares.

²⁹² Vale aqui citar um comentário de Rubens justamente sobre essa questão de superação da lógica antropocêntrica tanto no modo de ver como no de fazer arte: “Não há mais espaços físicos. Não há mais “o indivíduo”. O que há são singularidades fluindo por aí. Não há mais “o ator”, porque ele é, ao mesmo tempo, performático. Ou seja, não há mais nada que nos prenda a uma linguagem definida. Estamos livres para poetar sobre o mundo da forma que a gente quiser e abrindo para tudo quanto é lugar; não mais fechados. Mas deixo claro: tudo que falo não implica que essas coisas [refere-se ao formato dramático e ao teatro tradicional] não devam existir. Na verdade, elas devem mais é que existir, até para que esse outro contraste realmente apareça como uma possibilidade” (VELLOSO, 2014, entrevista).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Por vezes penso que uma obra alcança tanto mais êxito quanto menos nomes próprios citar: nua, sem defesa, não isenta de saber, mas dominada por uma ingenuidade segunda que nem sempre procura ter razão, mas voltada ardentemente para a nova intuição. (...) Quantas filosofias não são ditadas exclusivamente pela preocupação de se esquivarem à crítica?”

*Michel Serres, em Diálogo sobre a Natureza,
a Cultura e o Tempo.*

Todo pesquisar pressupõe uma boa dose de desconforto, inquietação inexorável com o conhecido, ímpeto ao desvelamento de novos caminhos que de alguma forma permitam vencer essa condição, na profusão das contingências do mundo da vida. Hercúlea tarefa, sua mais dura face não viria a partir da rotina laboriosa de uma diligente leitura bibliográfica ou mesmo das operações mais práticas de acompanhamento de obras ou grupos que a ela seriam posteriormente articulados. A tarefa mais hercúlea do pesquisar é conviver com duas impossibilidades.

A primeira impossibilidade se refere à própria dimensão indizível da pesquisa, ou de sua forma de apresentação, algo que a exigência da escrita faz latejar ainda mais acentuadamente. Legar à linguagem verbal a pretensão de traduzir toda a experiência do processo de pesquisa seria, no mínimo, reduzir toda a porção do incontrolável, do inapreensível, do intocável que outras formas de ver e perceber o mundo trazem-nos com a maestria de um poema bem escrito ou a elaboração estética de uma instalação. Buscamos, contudo, no exercício de elaboração deste nosso texto, construir uma obra de espaços vazios, a partir dos quais pudéssemos sugerir uma inevitável incompletude, que, no entanto, não cessa em buscar preenchimentos possíveis.

E é aí que a primeira tangencia a segunda impossibilidade: a de reconhecer que o percurso que construímos até aqui representa apenas uma das infinitas alternativas de caminhos possíveis no sentido de abordar a temática e os objetivos sobre os quais nos debruçamos. Todo esse percurso não representa, pois, tentativa de abarcar a totalidade de referências teóricas que se relacionam com o tema, muito menos de esgotá-lo a partir disso, mas de oferecer apenas trilhas, redes que se desenharam à proporção de nossas investigações e ao passo de nossas relações com os actantes das mais diversas naturezas (LATOUR, 2012).

O objetivo fundamental ao qual nos propusemos neste trabalho relaciona-se a uma reflexão sobre as transformações que as tecnologias digitais têm trazido ao universo das artes cênicas no que se refere ao conceito da ação e as prováveis consequências de uma nova forma de organização da própria cena. Para isso, procuramos iniciar nossa aventura a partir da construção de um arcabouço em que articulamos elementos de uma história tecnológica do teatro e, posteriormente, de

formas cênicas outras, a transformações na construção da cena ou impactos sobre sua elaboração estética e forma dramática.

Nosso ponto inicial teve a Grécia Antiga como cenário, ambiente a partir do qual pudemos elencar importantes elementos da relação teatro e tecnologia e de como essa relação, em certa medida, já seria responsável por trazer à cena uma dimensão ecológica, que a expandiria não só em direção a um intercâmbio constante com a arquitetura de integração do edifício teatral à paisagem local, mas a partir da própria *hybris*, característica fundamental da tragédia. Vemos ali um homem que profana seu estado harmônico com o mundo e embrenha-se no terreno da desmesura, do desequilíbrio, da afronta a seus deuses e, no limite, do assalto em superar sua própria condição humana.

A institucionalização da tragédia, concentrada por Nietzsche (2007) sobretudo sobre a figura de Eurípides, é ponto fundamental para nosso estudo na medida em que seria a partir daí que a representação trágica começaria a adquirir novos contornos: a função ritualística da reunião que se promove no teatro dá gradativamente lugar a uma cena cada vez mais preocupada em trazer ao palco a explosão de elementos de um mundo real, que, embora tangenciassem questões profundamente delicadas para o universo moral da época (temas como parricídio, incesto, adultério), reservavam um escopo amplo e bastante claro de profusão e solidificação dos valores éticos da pólis grega. Toda a cena, no limite, está a esse serviço e, por conseguinte, toda a forma de conceber a tecnologia em cena estará ligada a esse elemento. A tecnologia, pois, parece ali exercer a característica primeira da obrigação mimética, fazendo do mundo da cena uma imitação do mundo real, guardadas aqui todas as ressalvas possíveis sobre o impreciso e contraditório termo “realidade”.

A partir de um passeio pela época renascentista e o teatro barroco, pudemos complementar esse universo em que a tecnologia na cena parece estar fundamentalmente a serviço da *mimesis*, fazendo daquele espaço do palco um microcosmos capaz de reproduzir o próprio mundo da vida. Tudo isso ao ponto de, após a renovação tecnológica do século XVIII, concorrer para uma espécie de

negação da própria teatralidade, o que seria exacerbado pelo naturalismo de Antoine²⁹³ ou pelo realismo psicológico de Stanislavski.

É então que apresentamos a eletricidade como uma tecnologia que estaria acompanhada de profundas transformações na cena teatral: mais do que os avanços nos mecanismos de iluminação ou nas possibilidades do uso de projeções de imagens com os primeiros dispositivos cinematográficos, a eletricidade participaria de importantes rupturas na própria forma dramática: nossa reflexão procurou apresentar elementos importantes dessa convergência dos modos de constituição da cena com as novas possibilidades da tecnologia elétrica, o que abalaria justamente a própria busca da *mimesis*. A eletricidade, como nos mostra Roubine (1998) e Picon-Vallin (1975, 1998, 2008), seria protagonista de uma verdadeira revolução nos modos de representação, convidando as encenações a explorarem universos muito além da mera imitação do mundo real, mas à incursão pelo universo do subjetivo, do simbólico (BALAKIAN, 2007), do segredo (MEYERHOLD, 2010).

A eletricidade parece, portanto, ser aí uma das catapultas fundamentais ao deslocamento da obrigação mimética em direção à esfera do abstrato, do enigma e do sonho, alterando por completo a própria ecologia da cena: em certa medida, passa-se a vislumbrar esferas que não mais possuam referentes necessariamente reais, esboçando o desenho de uma perda de centralidade por parte do texto dentro da cena. A ação, pois, começa a se deslocar do ator para outras instâncias, as quais passam a exercer papéis cada vez mais atuantes dentro das obras.

O que vemos até aqui nesse movimento parece se identificar ao que posteriormente anunciaríamos como uma ação de natureza transitiva (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012), ação esta que parte sempre de um sujeito humano em direção a seu exterior. A primazia do texto que percorreria o teatro desde a tragédia grega até grande parte das obras cênicas inclusive de nossos tempos parece ser um dos elementos a partir dos quais se torna verificável tal centralidade da figura

²⁹³ Refiro-me ao encenador André Antoine (1858-1943), um dos grandes bastiões defensores do teatro naturalista na França. Antoine cunhou a expressão “quarta parede”, a qual viria a se tornar uma espécie de linha metódica para a interpretação realista: pedia a seus atores que imaginassem uma quarta parede entre o palco e o público, desvinculando a ação na cena de qualquer interferência a ela externa.

humana dentro da cena. E a quase totalidade da teoria teatral, ou mesmo da teoria sobre as artes cênicas (compreendendo outras formas cênicas além do teatro), ancorar-se-ia no estudo da cena a partir do ator e seus métodos de interpretação, ou, no máximo, segundo instâncias que orbitariam em torno dele, como a cenografia, a iluminação ou o próprio texto. O homem é visto ali como elemento, inclusive de natureza física, sem o qual a cena não ocorreria, preceito que as tecnologias, em especial as digitais, contribuiriam para tornar cada vez mais controverso e custoso de se sustentar.

Identificamos aí a eletricidade como importante força motriz nas primeiras tentativas de quebra da frontalidade da cena. Diante disso, lançarmos mão da expressão “crise da cena frontal”, não no sentido de que a frontalidade seria superada – o que realmente parece não se verificar –, mas na direção de que tal preocupação entra como um dos elementos característicos do fazer teatral de encenadores e outros artistas de teatro da época: seriam exemplos o teatro de Meyerhold, a cenografia do teatro futurista, os projetos do *totalbühne* de Piscator e Gropius, e os demais desenhos da Bauhaus de superação da estrutura italiana do edifício teatral, com o *U-Theater* de Farkas Molnár ou o *Teatro Esférico* de Andreas Weininger.

Paralelamente a essa crise da frontalidade na cena, apresentamos ainda alguns aspectos relacionados à transformação da própria forma dramática e a experimentação de formas artísticas que passariam a desafiar os modos de representação cênica de até então. Estamos nas primeiras décadas do século XX, época de eclosão das vanguardas artísticas, da inserção da máquina nas mais variadas esferas da vida e, assim, do estabelecimento de uma nova relação entre as artes e um elemento que, de alguma maneira, sempre esteve a ela vinculado: a tecnologia. Essa nova relação, no entanto, não se dá de maneira instrumental, mas revela muito mais uma tentativa de hibridação entre arte e tecnologia, em fazer delas uma “unidade”, como bem proclama o projeto bauhausiano.

Interessante é perceber como as novas tecnologias que surgiriam com a eletricidade seriam acompanhadas por uma profunda transfiguração no que toca não só às formas cênicas do período, mas de seu próprio *modus operandi*: as novas tecnologias sonoras, com a invenção do alto-falante em 1924; as tecnologias de

iluminação, desenvolvidas a partir da lâmpada elétrica cujos primeiros protótipos surgiram em 1879; os aprimoramentos do cinematógrafo, que faria seus primeiros filmes em 1895; são apenas algumas das invenções tecnológicas que propiciaram uma verdadeira revolução nos modos de ver e perceber o mundo, refletindo-se claramente nas formas artísticas da época. A tecnologia passa a assumir uma dimensão estética dentro das artes, subvertendo antigos formatos e convenções e, em certa medida, exprimindo um movimento que já ensaia características de uma nova ecologia da cena, ecologia na qual a dimensão humana parece começar a perder espaço para instâncias como a tecnologia.

É, pois, a tecnologia do cinematógrafo que permite ao cinema emancipar-se como forma artística em relação ao teatro. As experimentações de Eisenstein no cenário de Meyerhold ganhariam vida própria a partir da elaboração de uma nova forma de trabalho relacionada diretamente a um *modus operandi* tecnológico: sua “montagem de atrações” (EISENSTEIN in XAVIER, 1983) traria ao cinema a possibilidade de decupagem do olhar, engendrando novas possibilidades de significação na comunicação com o espectador. Essa crença na técnica como solução emancipadora refletir-se-ia muito bem na forma de trabalho de Vertov, concebendo a câmera como seu “olho mecânico” junto ao desenho de uma nova forma de retratar a realidade pela lente de um dispositivo tecnológico: o cinema-verdade.

A revolução da eletricidade na cena seria apenas o grande dinamizador de uma série de outras transformações na cena do século XX. Se a renovação do teatro do século XIX está intimamente ligada à eletricidade (PICON-VALLIN, 2008) e se o teatro aproveita de imediato todas as novas técnicas e tecnologias (LEHMANN, 2011), poderíamos identificar grande parte da explosão de novas formas artísticas a partir da segunda metade do século XX ao advento da eletrônica, com o vídeo, os dispositivos de realidade virtual e realidade aumentada e as tecnologias de telepresença. A performance, o *happening* e as inúmeras outras formas de experimentação artísticas surgidas sobretudo entre os anos 50 e 80 desenvolvem-se a partir de uma configuração na qual não é mais possível separar elemento humano de tecnologias, tanto no que se refere ao processo de criação quanto à própria forma de expressão das obras. A história da arte parece deparar-se mais uma vez

com um metaquestionamento, pondo em xeque antigas categorias e chegando mesmo a especular sobre seu próprio fim (JAMESON, 2006; DANTO, 1996; BELTING, 2012; SANTAELLA, 2010).

As inúmeras transformações que marcariam a relação entre a tecnologia e o teatro, com a eletricidade e, posteriormente, as novas formas artísticas que nasceriam dessa hibridação e do advento da eletrônica, explodiriam em contornos ilimitados e experiências absolutamente inovadoras: seriam as tecnologias digitais e o surgimento da Internet os grandes precipitadores de uma cena que parece subverter por completo antigas relações entre suas diversas instâncias? As tecnologias digitais parecem inaugurar projetos em que atuam como verdadeiros partícipes tanto do processo de criação, modificando as relações entre autores, atores, direção e obra, como alterando toda a ecologia da cena, deslocando a ação da dimensão humana para outros elementos e desafiando geografias e temporalidades, além de conceitos como presença e representação.

Essa função ativa da tecnologia já começa a se anunciar a partir, fundamentalmente, das primeiras experimentações em que a *mimesis* deixa de ser o princípio norteador da encenação. Ao projetar filmes durante seus espetáculos, Meyerhold não está preocupado em retratar fielmente a realidade: pelo contrário, vê no filme uma possibilidade de engendrar espaços vazios, de suscitar o aspecto do “segredo” como forma de manter ativa a própria obra. Percebemos já aí traços de formas que explodiriam de maneira clara e distinta com as tecnologias digitais. Mas, apesar disso, Meyerhold, assim como Piscator, Artaud e o próprio Appia, que já anuncia a possibilidade de a projeção suplantar o papel das personagens (APPIA, 1983), parecem ainda situar sobre a dimensão humana, direta ou indiretamente, toda a ação da cena. Isso se refletiria não só a partir dos textos encenados, com um perfil ainda acentuadamente dramático – como em Piscator ou Appia –, como na tentativa de depositar sobre o trabalho do ator um esforço sobrecomum no sentido de renovação da cena, o que vemos em Meyerhold e Artaud.

É possível construir uma história das artes cênicas a partir da tecnologia? Essa não é a tarefa a que nos propomos, vista a escassez de tempo e nossa parca experiência ainda no campo infinito da bibliografia concernente, mas, em certa medida, é à luz dela que procuramos organizar nosso processo de pesquisa e a sua

escritura. E, nessa aventura, concentramo-nos justamente sobre a inovação que as tecnologias digitais trariam à cena de nossos dias.

É preciso, no entanto fazer aqui uma observação muito importante: isso não significa dizer que todas as experiências artísticas em que podemos verificar a presença de tecnologias digitais funcionem da mesma forma ou congreguem as mesmas características. Pelo contrário, identificamos aspectos interessantes e inovadores que a sua “participação”, e sobre isso tratamos no capítulo relacionado à ação em rede (Capítulo IV), pode trazer à cena, elementos que pudemos perceber nas obras do La Fura dels Baus, do Iduun e do Phila 7. Fomos, assim, bastante específicos ao tratarmos dos grupos e das produções que refletem essa relação particular com as tecnologias digitais.

Não pretendemos, de modo algum, fazer dessa reflexão sobre alguns casos representativos qualquer linha de preceitos que deva ser considerada no estudo de outros grupos ou mesmo de outras obras de nossos próprios casos. O esforço que, no entanto, gostaríamos que se expandisse para além desses casos específicos, é aquele que visa empreender sobre a análise da cena contemporânea uma diversa postura metodológica, que procure analisá-la sem partir necessariamente da figura humana, concebendo a ação como algo que se constrói em rede e na qual humanos representam apenas uma das diversas naturezas de actantes que performam no espetáculo. É a fim de desenrolar essa reflexão que fundamentamos todo o capítulo no qual concebemos a cena como uma ecologia e debruçamo-nos sobre as linhas teóricas que procuram, sob diferentes interpretações, estudar o conceito da ação.

De natureza mais conceitual, o capítulo IV procurou, portanto, articular os elementos histórico-teóricos que apresentamos nas partes anteriores aos potenciais aspectos inovadores que as tecnologias digitais poderiam trazer à cena. Daí, apresentamos, além de caminhos diversos para a interpretação do conceito de ação transitiva e exotópica (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012), perspectivas que nos ajudaram a discutir o conceito de ação em rede, articulando-o fundamentalmente à Teoria Ator-Rede, de Latour (1994, 2012), Caillon e Law (1992, 1998a), e à reflexão sobre atopia e ato conectivo de Di Felice (2009; 2013a, 2013b), a qual também nos propiciou a possibilidade de adentrar as discussões sobre espaço e tempo no contexto digital, esta última aprofundada pela ideia do *Aiôn* de Deleuze (2011).

Apesar de ocuparem os primeiros capítulos no sumário deste trabalho, as reflexões teóricas foram realizadas em consonância ao processo prático de pesquisa, um movimento que alimentava reciprocamente novas possibilidades em um e outro *front*, de fato, indissociáveis. A partir desse processo, pudemos apontar alguns pontos-chave que expressam as principais noções sob as quais poderíamos reunir nossa reflexão articuladora entre a teoria e as análises dos grupos. Sobre tais pontos nos atemos a seguir.

1) A performatividade da tecnologia

A reflexão teórico-histórica que realizamos ao abordar a relação entre tecnologias e formas cênicas, detendo-nos no início sobre o teatro, permitiu-nos perceber um movimento bastante interessante e que se refere diretamente à tomada da ação por actantes não necessariamente humanos, ou seja, o agenciamento de instâncias outras, como no caso das tecnologias. Em linhas gerais, é possível verificar que, à medida que o exercício mimético perde espaço dentro dos objetivos da encenação, e a cena vai se emancipando rumo às dimensões inapreensíveis do sonho e do indizível – cujo marco fundamental seria, como pontuamos, o movimento simbolista –, as tecnologias parecem ocupar novos espaços dentro da cena. Das tragédias gregas ao teatro naturalista, todo o aparato tecnológico em função de tornar a cena uma verdadeira cópia do mundo real ocultava-se dos olhos do público. A ideia norteadora era perseguir, o quão possível fosse, os mais próximos efeitos que as ferozes tempestades ou os suntuosos bailes apresentados no palco pudessem ter em relação ao mundo daqueles que ali os assistiam.

Exemplo disso foi o desenvolvimento da perspectiva, durante o teatro renascentista, trazendo assim a possibilidade de imprimir sobre a cenografia um jogo de ilusão que permitisse remeter a uma paisagem com dimensões reais. E nesse sentido, apresentamos vários outros dispositivos e técnicas, tanto de cenografia, quanto de iluminação ou mesmo da arquitetura teatrais, que buscavam fazer da sala de espetáculos uma verdadeira ambiência imersiva, capaz de transportar o espectador a um mundo que ao seu correspondesse. No entanto, é

interessante perceber que essa viagem se operava a partir de regras muito claras, cujos limites esbarravam no próprio critério da verossimilhança.

A partir do teatro renascentista, passando pela engenhosa maquinaria barroca até a encenação naturalista, é interessante percebermos, como essa obrigação mimética fica cada vez mais urgente, a ponto de fazer, como pontuamos anteriormente, Antoine pedir a seus atores que imaginassem uma quarta parede, ignorando a própria representação. Nesse intento, a apresentação da tecnologia no palco parece estar reduzida aos seus próprios efeitos na cena, sempre convergidos para o exercício da imitação. É interessante verificar, no entanto, que à medida que a encenação emancipa-se da obrigação mimética, vemos um movimento a partir do qual a tecnologia sai das coxias do teatro em direção ao espaço de cena, ocupando ali dimensões cada vez mais relevantes.

Esse deslocamento da tecnologia parece, pois, acompanhar seu próprio agenciamento dentro da cena, associado ainda a uma perda de centralidade do texto e do próprio ator. Conforme nos lembra Féral (2011), há a incursão de uma série de elementos da performance nas formas teatrais convencionais, o que acaba por tornar a encenação uma forma fragmentada, em que a ação imediata é priorizada em detrimento da representação ou do jogo de ilusão. A tarefa da representação dramática, o exercício do ator como busca de construção de uma personagem, com sua profundidade psicológica e sua realidade material, parecem dar lugar a uma cena onde outros espaços são explorados.

Emancipada do mundo real, a cena não mais necessita ser fiel à realidade. Livre desse intento, pode explorar a ação de outras instâncias que não a humana: há, pois, uma performatividade das próprias tecnologias, a ponto de a cena, muitas vezes, prescindir da própria presença física de atores humanos. Um exemplo bastante emblemático que tangenciamos foram as fantasmagorias tecnológicas de Denis Marleau (BORGES JÚNIOR, 2013, p. 70). Sem atores, o que temos ali são máscaras eletrônicas performando a partir das projeções em 3D de rostos reais. Ao acender das luzes, a plateia põe-se absorta por aplaudir, não atores, mas máquinas falantes.

O caso de Marleau parece tocar um dos extremos dessa performatividade da tecnologia na medida em que pretere a presença física dos atores. Mas não é necessário avançar até essa escala para percebermos esse elemento. Muito emblemático é o fato de que a cena que abre o primeiro dos espetáculos do La Fura dels Baus, *Accions*, é justamente uma sinfonia eletromecânica de *automàtics*, engenhocas construídas pelos fureros as quais compunham os espaços da cena e, junto às vorazes catapultas, aos acelerados carrinhos de supermermercado, às perturbadoras plataformas voadoras e a uma infinidade de outras máquinas, performavam junto aos próprios fureros. Ali parece ser inapreensível o intento de separar ação humana de não humana, são todos fureros.

Numa direção próxima, mas com suas particularidades, pudemos também identificar essa performatividade da tecnologia em *Kadâmbini*. O que temos ali não são atores que executam ações no espaço da cena, mas sim tecnologias que performam junto aos artistas. Sobe ao palco não um trabalho de representação de personagens: o espetáculo fica por conta dos dispositivos tecnológicos e seus efeitos na cena; não reside, pois, sobre um formato dramático em que imprescindível é a figura do ator, mas no fazer, no *work in progress* (COHEN, 2006), na própria tarefa de operacionalização desses aparatos. Luzes, imagens ao vivo e gravadas, sons *low* e *high technology* compõem uma ação na qual a figura humana é o que menos vêm à tona. Como diria o próprio Bart, uma performatividade em 360 graus.

2) A cena como ecologia e a ação em rede

A partir de nossa exposição teórica, aliada aos casos representativos, pudemos articular o conceito de ecologia e de ecossistema como metáfora importante no sentido de pensar a cena a partir da ideia de uma teia na qual interagem distintos actantes (LATOUR, 2012), com uma ação que não se organiza de forma transitiva ou exotópica (DI FELICE, CUTOLO, YANAZE, 2012), mas em rede. Latour e Di Felice ajudam-nos então, no plano teórico, a construir essa linha em que potencializamos os elementos não humanos como verdadeiros partícipes da

ação. Isso se entrecruza diretamente com a ideia da performatividade da tecnologia, noção a partir da qual acabamos por atribuir agência a tais dispositivos.

Vale reiterar que a noção da cena como ecologia e, no limite, como ecossistema, permite-nos ainda empreender uma nova postura metodológica ao analisar um espetáculo. A partir dela, é possível vislumbrar perspectivas outras, que sejam capazes de desconcentrar os aparatos metodológicos tradicionais no que se refere à figura humana. A partir do momento em que consideramos a cena como rede de interações, não é possível mais estar fora dela, somos sim mais um de seus pontos. Seu estudo não parte da figura do ator, ou de um texto, mas das relações entre suas instâncias diversas: uma cena só se constitui como se constitui uma rede: são as interações entre seus actantes humanos e não humanos, entre atores, tecnologias, territórios geográficos, metaterritórios, sonoridades e uma infinidade de elementos outros que nos fogem ao próprio conhecimento empírico.

Essa nova postura metodológica procura, em certa medida, oferecer uma alternativa ao método unitário das ciências, à perspectiva do conhecer como observação, muito cara às ciências duras, mas que, aplicada à particularidade de nossos exames, parece reduzir ou fazer ocultar muitos dos aspectos que justamente desejamos fazer transparecer. Apesar de procurar não se valer do termo “teatro” para se referir às formas cênicas contemporâneas que aqui tratamos, é necessário reconhecer que mesmo dentro da pesquisa acadêmica sobre esse campo – tão abstrato e que tanto nos convida a uma interdisciplinaridade e uma fragmentação de saberes absurdas –, há uma tendência, também reflexo do burocratizado sistema de produção de conhecimento de nossos dias, em insistir sobre antigas diretrizes metodológicas como a separação entre sujeito e objeto e a busca por uma presumida objetividade.

Essa nossa postura metodológica possibilitou-nos perceber, a partir de nossos casos representativos, como a participação de dispositivos tecnológicos nos espetáculos alterava a própria forma de trabalho das equipes. Foi por isso também que selecionamos o grupo La Fura dels Baus, um grupo cuja trajetória artística foi construída em profunda associação com as tecnologias. A história da arte furera nos permite ver como a relação entre público, obra e fureros e como a ecologia de sua cena, vai se transformando sobretudo a partir de três marcos importantes: 1) a

participação do vídeo pré-gravado em *Noun*; 2) a presença da câmera e da projeção de imagens ao vivo em *MTM*; 3) a participação do *smartphone* em *M.U.R.S.* As palavras apaixonadas de Jürgen Müller nos demonstram com evidência traços marcantes de transformação dessa ecologia da cena furera e, mais, da própria atuação da tecnologia como partícipe da ação do espetáculo.

Essa ação em rede, colorida pela presença das tecnologias digitais, envolve ainda uma série de reflexos sobre a forma de trabalho do grupo: “Hay que educar al actor para que actue con la cámara”, diria Pep a Jürgen durante a preparação de *MTM*. Como veríamos com *Phila 7* em seu *Play on Earth*, a participação desses dispositivos traria consigo ecos sobre a própria construção da dramaturgia e dos métodos de organização das cenas. E o contrário também se verificara: o advento de novas técnicas a partir das experimentações artísticas. Emmanuel Carlier e seus “Tiempos Muertos”, desenvolvidos especialmente para *MTM*, integrariam a lista de importantes recursos de fotografia que viriam a figurar no meio cinematográfico das últimas décadas.

É importante ressaltar, no entanto, que nossa discussão não pretende tangenciar questões como a “humanização das tecnologias” ou a “tecnologização dos humanos”, pois tais perspectivas parecem concorrer para um caminho que ainda concebe o homem, respectivamente, como ponto partida ou de resultado da ação, sob um ângulo transitivo, ou uma visão exotópica. Pensamos a cena como uma ecologia cuja dinâmica se operacionaliza a partir de uma ação em rede, não mais centrada no artista humano, mas reticularizada pelos diversos actantes, cada um com suas singularidades, sem qualquer intenção de equalizar elementos humanos e tecnologias.

Na tarefa da construção dos significados, artistas e dispositivos tecnológicos comunicam-se no sentido de transmitir certas dimensões que a palavra falada ou escrita jamais teria a potência de transmitir. Os efeitos das tecnologias digitais convergem para a criação de novas espacialidades, ambientes em que a figura do ator não é mais central. Trata-se de uma nova ecologia, em que o próprio processo de comunicação não mais pode ser simplesmente resumido ao âmbito da transmissão de mensagens: falamos sim de um todo complexo de relações não mais

mensuráveis ou previsíveis, cuja matéria parece inapreensível à teoria dos processos de comunicação de massa.

3) A crise da ação artística ou a transformação nas relações entre artista, obra e público

A pluralidade de discursos, a recombinação de linguagens distintas e o advento de formas particulares de percepção da realidade, sobretudo a partir do surgimento das novas tecnologias de informação, têm configurado o campo das artes contemporâneas como espaço multifacetado, fugidio e que se distancia cada vez mais de uma categorização sistemática em cânones tradicionais. Nesse cenário, a inserção das tecnologias digitais em formas cênicas de nossa época e sua condição de copartícipe em obras cuja classificação flutua acima dos limites convencionais, incitaram-nos a analisar a natureza dessas formas artísticas híbridas e, em última instância, buscar perceber linhas de conexão entre as artes contemporâneas e a comunicação digital.

Interessou-nos, mais do que contemplar singularidades técnicas ou realizar um levantamento historiográfico de seus usos, refletir sobre as formas pelas quais as tecnologias digitais têm transformado os mais distintos âmbitos de concepção da cena, definindo novos modos de interação humana-não-humana, a partir dos quais tempo, espaço, representação e presença assumem dimensões nunca antes experimentadas tanto pelos artistas quanto por quem participa como espectador.

Nos casos representativos que analisamos, parecem explodir os limites entre artista, obra e público, refletindo, no limite, um processo comunicativo em rede (DI FELICE, 2008) no qual as fronteiras entre emissão, recepção, canal e mensagem, em que a perspectiva do analógico (= proceder separando), parecem não mais fazer sentido. Desenvolvendo a ideia de “crise da ação artística” de Di Felice (2013a) e seu conceito de atopia (2009) como pontos importantes para o estudo da ação no que se refere ao fazer artístico em contextos digitais, apresentamos ainda perspectivas outras como a de Antonin Artaud (2011), Lucia Santaella (2010), Diana

Domingues (2000), André Lemos (2005), Pierre Lévy (1999) e Erica Magris (2009) as quais nos ajudaram na tarefa de perceber essas transformações na ecologia da ação artística.

Importante é perceber como as obras que tratamos manifestam um *modus operandi* que desestabiliza o que convencionalmente conhecemos por autor, público e obra. São obras que expressam, no limite, um novo exercício de fruição que não mais coloca o público como instância passiva, sem qualquer possibilidade de interação. Claro que isso ocorre em maior ou menor intensidade de acordo especificamente com a obra que analisamos, mas, de fato, se olharmos nossos casos sob um ponto de vista que contempla seu portfólio artístico, podemos ver grupos que construíram uma linguagem extremamente híbrida, com obras que eles próprios não dão conta de classificar.

As experiências com formatos mais cênicos, próximos a uma encenação teatral mesclam-se aos formatos da performance, da instalação, resultando em outras formas que não são nem um nem outro. Nos três grupos, sobretudo no La Fura dels Baus, vemos ainda uma profunda experimentação no que se refere à questão espacial, inserindo o público no mesmo espaço dos atores, na mesma ação. De instância passiva, o espectador ali é obrigado a agir, mesmo que seja na tentativa de escapar a um furero que, vertiginosamente, serpenteia por entre o pávido público.

Mas, ao discutir esses aspectos que relacionamos à questão da crise da ação artística, à dissolução de antigos cânones da história da arte, e ao ler Latour e sua discussão sobre teoria do conhecimento e filosofia da ciência, torna-se impossível não especular a respeito de algumas problemáticas que aqui deixaremos apenas no formato de complexas indagações e que talvez, como outros vários pontos deste trabalho, discutamos em uma pesquisa futura: será que realmente as classificações e categorias da história da arte, fundamentalmente um esforço da Modernidade, fazem sentido? Será que não tenhamos nos fascinado com essa ilusão da separação e da organização e passamos a admitir que as formas artísticas são tão desmembráveis quando na verdade podem ter sido não mais que híbridas? Será que realmente produzíamos essas formas tão independentemente? Ou será que sempre produzimos híbridos? Essa é uma indagação análoga à que Latour (1994)

empreenderia ao discutir a separação moderna entre natureza e a cultura. Para ele, nunca fomos modernos a ponto de realmente produzir essas separações. Entre natureza e cultura, o que sempre produzimos não foram mais do que híbridos sócio-técnicos. Temos aqui uma boa aresta a ser esmerilhada.

4) Tecnodionysos: a *hybris* digital e o resgate do dionisiaco

Em linhas gerais, como vimos, a modificação das formas cênicas, sobretudo no que se refere ao teatro, está ligada ao advento de novas tecnologias, da arquitetura do edifício teatral grego ao aplicativo de *smartphone* das experiências furadas. De Eurípides a Artaud, todo projeto de um novo teatro está vinculado também a uma estrutura tecnológica nova. E, após isso, mesmo muitas das formas indefinidas, mesclas de elementos do teatro, do cinema, da performance e de outros formatos, têm de algum modo relação com a tecnologia, seja no uso dos dispositivos, na atuação dos artistas ou em seus processos de criação.

O percurso por nós realizado permitiu refletir como a participação de novos dispositivos tecnológicos pode contribuir para transformações na ecologia da ação cênica, principalmente após os momentos em que a representação figurativa dá espaço à sugestão, ao subjetivo, ao simbólico. As tecnologias digitais dão continuidade a esse processo, mas, mais do que isso, intensificam-no de uma maneira singular na medida em que inauguram temporalidades e espacialidades outras, que extrapolam por completo o próprio plano físico.

Trata-se agora de um momento distinto da cena: tudo toma uma dimensão nunca antes experimentada na medida em que as noções de tempo e espaço se reformulam. Na cena digital, sejamos espectadores ou estejamos envolvidos diretamente com a encenação, habitamos não somente o espaço físico em que nos inserimos, mas também novos territórios dados pela dimensão ecológico-conectiva das redes digitais.

É o que percebemos e sentimos sobretudo em *Play on Earth*, com seus actantes humanos (LATOUR, 2012) em peles de ciborgues errantes pelos

metaterritórios informativos e em rede. Deparamo-nos ali com uma multiplicação infinita do corpo, a libertação de nossos sentidos, espécie de catalisação das faculdades da percepção, que vai muito além de captar os significados da realidade cênica, mas contribui para uma verdadeira relação de ressignificação do habitar. E nessa incursão pelo universo das tempo-espacialidades infinitas, parecemos evocar o resgate de um elemento quase ritualístico, dionisiaco, esvaído com a institucionalização da tragédia grega.

Esse resgate do elemento ritualístico a partir do digital dá-se, assim, ao promover a reformulação dos conceitos de espaço e tempo, em que metaterritórios abrigam planos extrafísicos de atuação cênica. Trata-se da libertação do corpo físico, da transição a um nível de sensibilidade que transgride urgentemente a matéria, ecoando livremente, sem amarras temporais, sem limites fronteiros, como em um ritual ao deus do vinho. Nessa nova cena, o “espaço” do palco não é mais seu espaço físico, mas um grande transportador a dimensões não experimentadas. Nasce, pois, a partir dessas interações atópicas (DI FELICE, 2009) no espaço de cena novas ambiências imersivas. Uma cena atópica, uma atopia que representa, pois, apenas um dos reflexos de nossa condição contemporânea, proporcionada fundamentalmente pelas tecnologias digitais em rede.

O acesso a uma espécie de transorganicidade, esse resgate do desmesurado, apelo ao indizível, *hybris* que nos convida a espécies estranhas de onipresença e fuga de nosso próprio mundo conhecido, incita-nos a uma nova experiência de fruição da obra cênica: uma percepção ecológica que nos expulsa das estáveis poltronas da plateia, transforma-nos em constituintes da ação em que um sentir quase orgiástico parece nos invadir com toda a sua retumbância e encantamento. Não matamos mais o bode, de cuja carne nos servimos para acessar o mundo dos deuses: nossa transgressão para tempos e espacialidades outras agora se converte em zeros e uns. Nesse nosso périplo ao desconhecido, seriam as tecnologias digitais os nossos novos bodes?

REFERÊNCIAS

Referências bibliográficas

ABBAGNANO, N. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ADORNO, T. W. **Introdução à sociologia da música**. São Paulo: Unesp, 2011.

AMADEU, S. Realidade aumentada, aprendizagem e práticas colaborativas em espaços híbridos. **Inc. Soc.**, Brasília: DF, v. 3, n. 2, jan./jun. 2010, pp.150-156.

AMIARD-CHEVRE, C. (org.). **Âre e c n ma ann es ng** : une quête de la modernité. Théâtre années vingt. Lausanne: L'Age d'homme, 1990.

AMO, T.; MOLINA, T. Bill Viola: arte, mística y tecnología. In: MIÑARRO, A. J. **Por dibujado y por escrito**. Granada: Universidad de Granada, 2006.

ANTOINE-LOEFF, B.; PETRACCHI, A. Entrevista concedida a Eli Borges Júnior. Paris, 2013. DVD.

ANTONIO, J. L.; MATUCK, A. **Artemídia e cultura digital**. São Paulo: Musa, 2009.

APPIA, A. **Music and the art of the theater**. Miami: University of Miami Press, 1962.

_____. **Œu res complè es**: 1880-1894. vol. 1. Lausanne: L'Âge d'Homme, 1983.

ARAÚJO, R. **Panorama da teatralidade remidiada**: uma reflexão a partir de Play on Earth. Tese defendida na Pontifícia Universidade de São Paulo, sob orientação da Profa. Dra. Giselle Beiguelman. São Paulo: PUCSP, 2010.

ARENDT, H. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.

ARGAN, G. C. **Arte e crítica da arte**. Lisboa: Editorial Estampa, 1993.

ARISTÓTELES. **Ethica Nicomachea I i3-III 8**: tratado da virtude moral. Trad. Marco Zingano. São Paulo: Odysseus, 2008.

_____. **Ética a Nicômaco**. Coleção Os Pensadores. Trad. Leonel Vallandro e Gerd Bornheim. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

ARTAUD, A. **Le théâtre et son double**. Paris: Gallimand, 2011.

_____. **Linguagem e vida**. J. Guinsburg, Silvia Fernandes Telesi e Antonio Mercado Neto (orgs.). São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. **O teatro e seu duplo**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **Œu res**. Paris: Gallimard, 2004.

ASCOTT, R. Gesamtdatenwerk: connectivity, transformation and transcendence. In: DRUCKEY, T. (org.). **Ars Electronica**: facing the future. Cambridge: MIT Press, 1999. pp. 86-89. Disponível em: <<http://epc.buffalo.edu/584/docs/ascott.html>>. Acesso em: 12 fev. 2014.

AUGÉ, M. **Não-lugares**: introdução a uma antropologia da supermodernidade. Rio de Janeiro: Bertrand, 1994.

AZIOSMANOFF, F. **Living art**: l'art numérique. Paris: CNRS, 2010.

BAIRON, S. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermissão. **RUA - Revista Universitária do Audiovisual**, São Carlos: set. 2008. Disponível online: <<http://www.rua.ufscar.br/site/?p=613>>. Acesso em: 30 mai. 2013.

BAKHTIN, M. **Dostoevskij, poetica e estetica**. Turim: Einaudi, 2002.

BALAKIAN, A. **O Simbolismo**. Trad. José Bonifácio. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BARBIER, F.; LAVENIR, C. **Histoires des médias**. Paris: Armand Colin, 1996.

BATESON, G. **Mente e Natureza**. Rio de Janeiro: Livraria Francisco Alves Editora, 1986.

_____. **Pasos hacia una ecologia de la mente**. Buenos Aires: Lohlé Lúmen, 1998.

_____. **Steps to an ecology of mind**. Chicago: University of Chicago Press, 2000.

BAUDRILLARD, J. **De la seducción**. Buenos Aires: Red. Editorial Iberoamericana, 1994.

_____. **Il sistema degli oggetti**. Bompiani: Milano, 2003.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D água, 1981.

BAUMAN, Z. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BELTING, H. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Obras escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 2012.

_____. **Origem do drama trágico alemão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

BEIGUELMAN, G. Admirável mundo cíbrido. In: BRASIL, André (Org.). **Cultura em fluxo: novas mediações em rede**. Belo Horizonte: PUC Minas, 2004.

_____. **O Livro depois do Livro**. São Paulo, Peirópolis, 2005.

BERTHOLD, M. **Historia social del teatro**. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1974.

_____. **História Mundial do Teatro**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2010.

BORBA FILHO, H. **História do espetáculo**. Rio de Janeiro: Edições O Cruzeiro, 1968.

_____. **História do teatro**. Rio de Janeiro: Editora da Casa do Estudante, 1953.

BORGES JUNIOR, E. **Lugares moventes: ambiências digitais na performance urbana**. Jarapatinga: CISECO, 2013a.

_____. **Tecnodionysos: transorganicidade e hibridismo tecnológico na cena digital contemporânea**. Bauru: Intercom, 2013b.

_____. Viagem a um real desfamiliarizado: performatividade da tecnologia na cena contemporânea. São Paulo: **Revista aSPAs – ECA/USP**, São Paulo, 2013c, n. 3, vol. 1, pp. 61-73.

_____.; RIOS, Rafael. **Teatro Com:** materiais ressignificados na imagem teatral. São Paulo: Odysseus, 2011.

BOURCIER, P. **História da Dança no Ocidente.** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BOURRIAUD, N. **Estética relacional.** São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BRECHT, B. **Teatro completo.** vol. 12. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1991.

BRILHANTE, M. J.; WERNECK, M. H. (orgs.). **Texto e imagem:** estudos de teatro. Rio de Janeiro: 7 letras, 2009.

CARLSON, M. **Teorias do teatro:** estudo histórico-crítico, dos gregos à atualidade. São Paulo: UNESP, 1997.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet.** São Paulo: Zahar, 2003.

_____. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTELLUCCI, R.; CASTELLUCCI, C. **Los peregrinos de la matéria.** Trad. Carla Matteini. Madrid: Continta Me Tienes, 2013.

CHANCEREL, L. **Panorama del teatro:** desde sus orígenes a nuestros días. Buenos Aires: Compañía General Fabril, 1963.

CHÉREAU, P. “Je m’amuse”. Material reunido por LAURENT, A. In: **Théâtre en Europe**, n. 17, Paris, jul. 1998, p. 20.

COHN, G. **Max Weber.** São Paulo: Ática, 2003.

CONRADO, A. **O teatro de Meyerhold.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1969.

CORRA, B.; MARINETTI, F. T.; SETTIMELLI, E. **Teatro Futurista Sintetico.** Piacenza: Ghelfi Costantino, 1921.

COUCHOT, E.; HILLAIRES, N. **L'art numérique**: comment la technologie vient au monde de l'art. Paris: Flammarion, 2009.

CRAIG, E. G. **On the art of the theater**. Frome: Londres: Butler and Tanner, 1957.
_____. **Towards a new theatre**: forty designs for stage scenes. Londres/Toronto: J.M.Dent & Sons, 1913.

DANTO, A. C. **A transfiguração do lugar-comum**: uma filosofia da arte. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
_____. **After the end of art**. New Jersey: Princeton, 1996.

DE KERCKHOVE, D. **A pele da cultura**. São Paulo: Annablume, 2009.

DELAROZIÈRE, F. **Le Grand Répertoire**: Machines de spectacle. Paris: Actes Sud, 2003.

DELEUZE, G. **Lógica do sentido**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
_____.; GUATTARI, F. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. vols. 1 e 2. São Paulo: 34, 1995.

DEWEY, J. **Arte como experiência**. Trad. Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DI FELICE, M. **Ato conectivo, netativismo e as dimensões ecológicas do agir em rede**. 2013a. No Prelo.

_____. (org.). **Do público para as redes**. São Paulo: Difusão, 2008.

_____. O formismo digital dos movimentos net-ativistas. **Revista Matrizes ECA/USP**. Ano 7, nº 2 jul./dez. 2013b, pp. 49-71.

_____. **Net-ativismo e ecologia da ação em contextos reticulares**. Salvador: Compós, 2013b.

_____. **Paisagens pós-urbanas**: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.

_____.; PIREDU, M. (orgs.). **Pós-humanismo**: As relações entre o humano e a técnica na época das redes. São Paulo: Difusão, 2010.

_____; CUTOLO, J.; YANAZE, L. **Redes digitais e sustentabilidade**: as interações com o meio ambiente na era da informação. São Paulo: Annablume, 2012.

DIXON, S. **Digital performance**: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2007.

DOMINGUES, D. Ciberarte: zonas de interação. In: BIENAL DO MERCOSUL (II). **Julio Le Parc e Arte e Tecnología** (Catálogo). Porto Alegre: FBAVM, 1999.

_____. **Ciberestética**: a ecologia do sentir nos territórios do ciberespaço. Porto Alegre: Compós, 2000.

_____. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

DURKHEIM, É. **As regras do método sociológico**. São Paulo: Martins Fontes, 1974.

ECO, U. **A obra aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2001.

_____; FABBRI, P. “Progetto di ricerca sull'utilizzazione dell'informazione ambientale”. **Problem dell' nformaz one**. n. 4, pp. 555-597.

EISENSTEIN, S. **Cinematismo**. Trad. Luís Sepulveda. Buenos Aires: Editorial Quetzal, 1982.

FARIAS, J. **Historia del teatro**. Buenos Aires: Atlantida, 1958.

FARIS, L. P.; ZAMORA, W. B. (orgs.). **Magical realism**: theory, history, community. Durham: Duke University Press, 2005.

FÉRAL, J. **Théorie et pratique du théâtre**: au-delà des limites. Montpellier: L'Entretemps, 2011.

_____; PERROT, E. **Le r el à l' preu e des ec nolog es**. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2013.

FERNANDES, S. **Teatralidades Contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. Teatralidade e performatividade na cena contemporânea. **Repertório**, Salvador, nº 16, p. 11-23, 2011.

_____; GUINSBURG, J. (orgs.). **O pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2010.

FOREST, F. **Art et Internet**. Paris: Cercle d'Art, 2008.

FREDERICO, C. Teatro, comunicação, pedagogia: notas sobre Brecht. São Paulo: **Revista Comunicação & Educação**, ano XV, n. 1, jan/abr 2010.

FREIRE, L. L. Seguindo Bruno Latour: notas para uma antropologia simétrica. **Revista Comum**. vol. 11, n. 26. Rio de Janeiro: FACHA, 2006.

FRY, M. **A arte na era da máquina**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GARBAGNATI, L.; MORELLI, P. **Théâtre et technologies**. Dijon: EUD, 2006.

GAZONI, F. M. **A Poética de Aristóteles**: tradução e comentários. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia do Departamento de Filosofia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2006.

GIDDENS, A. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.

GLUSBERG, J. **A arte da performance**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GOFFMAN, E. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.

GOLDBERG, R. L. **A arte da performance**: do futurismo ao presente. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GONÇALVES, F. N. Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, abr. 2009, n. 38.

GRAU, O. **A arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP: SENAC São Paulo, 2007.

GROPIUS, W. **Bauhaus: nova arquitetura**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

GUINSBURG, J. (org.). **Da cena em cena**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

_____. **Stanislavski Meierhold e Cia**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

GUTTENBERGER, A. **Bauhaus. Foto. Filme**. São Paulo: SESC SP: Goethe Institut, 2013.

HABERMAS, J. **Teoria do agir comunicativo: racionalidade da ação e racionalização social**. vol 1. São Paulo: Martins Fontes, 2012a.

_____. **Teoria do agir comunicativo: racionalidade da ação e racionalização social**. vol 2. São Paulo: Martins Fontes, 2012b.

_____. **Teoría de la acción comunicativa: crítica de la razón funcionalista**. Madrid: Taurus, 1987.

_____. **Arquitetura Moderna e Pós-Moderna**. In: ARANTES, O; ARANTES, P. E. **Um ponto cego no projeto moderno de Jürgen Habermas: arquitetura e dimensão estética depois das vanguardas**. São Paulo: Brasiliense, 1992.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2010.

HAUSER, A. **História social da arte**. São Paulo: Mestre Jou, 1986.

HAVELOCK, E. A. **A Musa aprende a escrever: reflexões sobre a oralidade e a literacia da antiguidade ao presente**. Lisboa: Gradiva, 1996.

HEIDEGGER, M. "Costruire, habitare, pensare". **Saggi e discorsi**. Milão: Mursia, 1977.

_____. **Construir, habitar, pensar**. Trad. Marcia Sá Cavalcante Schuback. Disponível em: <http://www.imagomundi.com.br/filo/heidegger_construir.pdf>. Acesso em: 25 jun. 2013.

HIMANEN, P. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

HOPKINS, A. A. **Magic**: Stage Illusions and Scientific Diversions, including Trick Photography. Munn & Co.: New York, 1901.

IDUUN. **Kadâmbini**: un spectacle audiovisuel et cinéma d'Iduun. Paris: Iduun, 2011.

ISAACSSON, M. Cruzamentos históricos: teatro e tecnologias da imagem. **Revista ArtCultura**, Uberlândia, v. 13, n. 23, jul/dez 2011, pp. 7-22.

JACQUART, E. (org.). **Théâtre et création**. Paris: Editions Champion, 1994.

JAMESON, F. **A virada cultural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. Pós-modernidade e sociedade de consumo. **Novos Estudos CEBRAP**, São Paulo, n. 12, jun. 85, pp. 16-26.

JANA, R.; TRIBE, M. **Art des nouveaux médias**. Colônia: Taschen, 2009.

KANT, I. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1993.

KIRNER, C.; SISCOOTTO, R.; TORI, R. **Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: SBC, 2006.

KOSTELANETZ, R. **Moholy-Nagy**: an anthology. New York: Praeger, 1970.

KRUEGER, M. W. Responsive environments. In: Krueger, M. W..**Proceedings of the June 13-16, 1977, national computer conference. AFIPS '77**. Dallas, Texas:ACM.

LASSWELL, H. D. **Politics**: who gets what, when, how. New York: McGraw-Hill, 1936.

LATOURE, B. **A dialog on Actor Network Theory with a (Somewhat) Socratic**

Professor. Disponível em: <<http://www.bruno-latour.fr/node/211>>. 2002b. Acesso em: 18 fev. 2014.

_____. **A esperança de Pandora:** ensaios sobre a realidade dos estudos científicos. Bauru: EDUSC, 2001.

_____. **Changer de société:** refaire de la sociologie. Paris: La Découverte, 2006.

_____. **Ciência em ação:** como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora. São Paulo: UNESP, 2000.

_____. **Jamais fomos modernos:** ensaio de uma antropologia simétrica. São Paulo: 34, 1994.

_____. On recalling ANT. In: LAW, J.; HASSARD, J. (orgs.). **Actor Network Theory and after.** Oxford: Blackwell Publishers, 1998a.

_____. **Políticas da natureza:** como fazer ciência na democracia. Bauru: EDUSC, 2004a.

_____. **Reagregando o social:** uma introdução à Teoria do Ator-Rede. Trad. Gilson César Cardoso de Sousa. Salvador/Bauru: Edufba/Edusc, 2012.

_____. **Reassembling the social:** an introduction to Actor-Network-Theory. King's Lynn: Oxford University Press, 2005.

_____. **Reflexão sobre o culto moderno dos deuses fe(i)tiches.** Bauru: EDUSC, 2002a.

_____. To modernize or to ecologize? That's the question. In: CASTREE, N.; WILLEMS-BRAUN, B. (orgs.). **Remaking Reality:** Nature at the Millenium. Londres / New York: Routledge, 1998b.

LAW, J. Notes on the Theory of Actor-Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity. In: **Systems Practice**, vol.5, n. 4, 1992. Trad. Fernando Manso. Disponível em: <<http://www.necso.ufrj.br>>. Acesso em: 21 fev. 2014.

LAZARSFELD, P.; MERTON, R. Mass communication, popular taste and organized social action. In: BRYSON, L. **The communication of ideas.** New York: Harper, 1948. pp. 95-118.

LE CORBUSIER. **A carta de Atenas.** São Paulo: Hucitec, 1989.

LE NOUVEAU PETIT ROBERT. Dictionnaire Alphabétique et Analogique de la langue française. Paul Robert. Paris: Dictionnaires Le Robert, 2004.

LEACH, R. **Vsevolod Meyerhold**. Cambridge: Cambridge University Press, 1993.

LEHMANN, H-T. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosacnaify, 2011.

LEITE, M. D. T. **Caleidoscópio digital**: contribuições e renovações das tecnologias da imagem na cena contemporânea. Tese de doutorado apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2011.

LE MOS, A. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2000.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996.

LIESER, W. **Digital Art**. Königswinter: h.f.ullmann, 2009.

LIMA, E. F. W. **Concepções espaciais**: o teatro e a Bauhaus. O Percevejo, Unirio, n. 7, 1999, pp. 44-60.

_____. (org.). **Espaço e teatro**: do edifício teatral a cidade como palco. Rio de Janeiro: 7Letras, FAPERJ, 2008.

LIPOVETSKY, G.; CHARLES, S. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MAFFESOLI, M. **Apocalypse**. Paris: CNRS Éditions, 2009.

_____. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

MAGRIS, E. **Théâtres élargis**: les technologies audiovisuelles dans les pratiques théâtrales italiennes. Paris/Pisa: CNRS/SNS, 2009.

MARINETTI, F. T. **Manifesto dei drammaturghi futuristi**. 1911. Disponível em: <http://digilander.libero.it/sitographics/doc%20fut_pdf/m-drammaturghi-marinetti.pdf>. Acesso em: 05.mai 2013.

_____. **Manifesto Il teatro di varietà**. 1913. Disponível em: <http://italpag.altervista.org/5_futurismo/futurismo25.htm>. Acesso em: 05.mai 2013.

MATTELARD, A. et M. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1999.

MCLUHAN, M. **A galáxia de Gutemberg**: a formação do homem tipográfico. São Paulo: Editora Nacional / Edusp, 1972.

_____. **McLuhan por McLuhan**: conferências e entrevistas. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

_____. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2012.

_____. **Pour comprendre les médias**: les prolongements technologiques de l'homme. Paris: Mame/Seuil, 1968.

MERVANT-ROUX, M-M. **Figurations du spectateur**: une réflexion par l'image sur le théâtre et sur sa théorie. Paris: L'Harmattan, 2006.

_____; LARRUE, J-M. (orgs.). Le son du théâtre: le passé audible. **Théâtre Public**, vol. 1, n. 197, set. 2010.

MEYERHOLD, V. **Do teatro**. Trad. Diego Moschovich. São Paulo: Iluminuras, 2012.

_____. **Écrits sur le theatre**. Tome II: 1917-1929. Trad. Béatrice Picon-Vallin. Lausanne: L'age d'Homme, 1975.

_____. **Écrits sur le theatre**. Tome III: 1930-1936. Trad. Béatrice Picon-Vallin. Lausanne: L'age d'Homme, 1980.

MEYROWITZ, J. **No sense of place**: the impact of electronic media on social behavior. New York: Oxford University Press, 1985.

MOHOLY-NAGY, L. **La nueva visión**: principios basicos del Bauhaus. Buenos Aires, Ediciones Infinito, 2008.

_____; MOLNÁR, F.; SCHLEMMER, O. **The theater of the Bauhaus**. Connecticut: Wesleyan University Press, 1987.

MORAES, M. Alianças para uma psicologia em ação: sobre a noção de rede. Disponível em: <www.necso.ufrj.Brasil/Ato2003/MarciaMoraes.htm>. Acesso em: 10 fev. 2014.

MORIN, E. **O paradigma perdido**: a natureza humana. Mem Martins: Europa-América, 1991.

_____. Textos de E. Morin e J. Rouch : Crônicas de um filme; O ponto de vista dos personagens; O cinema do futuro? Encarte: **Chronique d'un été**. (filme) 1960.

MOUSSINAC, L. **História do teatro**: das origens aos nossos dias. Amadora: Bertrand, 1957.

MÜLLER, J. Entrevista concedida a Eli Borges Júnior. Barcelona, 2013. DVD.

M.U.R.S. La Fura dels Baus. Barcelona: Grec Festival de Barcelona / Festival Internacional de Artes Escénicas / Festival Via Maubeuge / Barcelona Lab, 2013.

NERO, C. del. **Máquina para os deuses**: anotações de um cenógrafo e o discurso da cenografia. São Paulo: Senac São Paulo: SESCSP, 2009.

NIETZSCHE, F. **O nascimento da tragédia ou Helenismo e Pessimismo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

OLLÉ, À. Entrevista concedida a Eli Borges Júnior. Barcelona, 2013. DVD.

_____. **La Fura dels Baus**: 1979-2004. Barcelona: Electa, 2004.

OSANAI, K.; TSUBAKI, A. T. Gordon Craig's Production of Hamlet at the Moscow Art Theatre. **Educational Theatre Journal**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, vol. 20, n. 4, dez. 1968, pp. 586–593.

PACKER, R.; JORDAN, K. (org.). **Multimedia**: from Wagner to Virtual Reality. New York/London: W. W. Norton & Company, 2002.

PAIK, N. J. **Manifestos**: Great Bear Pamphlets. New York: Something Else Press, 1966.

PAUL, C. **L'art num r que**. Col. L'univers de l'art. Paris: Thames & Hudson, 2004.

PARSONS, T; SHILS, E. A. **Hacia una teoría general de la acción**. Buenos Aires: Editorial Kapelusz, 1971.

PASSUTH, K. **Moholy-Nagy**. Londres: Thames & Hudson, 1987.

PAVIS, P. **A análise dos espetáculos**: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **A encenação contemporânea**: origens, tendências, perspectivas. São Paulo: Perspectiva, 2010.

_____. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

PERNIOLA, M. **L'es e ca del no ecen o**. Bolonha: Il Mulino, 1997.

_____. **Miracoli e traumi della comunicazione**. Roma: Giulio Einaudi, 2009.

_____. **O sex appel do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

PICON-VALLIN, B. **A cena em ensaios**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. (org.). **Écrits sur le Théâtre**. Lausanne: La Cité / L'Âge d'Homme, 1975.

_____. **La scène et les images**: les voies de la création théâtrale. Paris: CNRS, 2001.

_____. **Les Écrans sur la Scène**. Lausanne: L'Âge d'Homme, 1998.

_____. Teatro híbrido, estilhaçado e múltiplo: um enfoque pedagógico. **Revista Sala Preta**, vol. 11, n. 1, dez. 2011, pp. 193-211.

PINTO, J. M. R. A teoria da ação comunicativa de Jürgen Habermas: conceitos básicos e possibilidades de aplicação à administração escolar. **Revista Paidéia**, FFCLRP, Ribeirão Preto, fev./ago. 1995.

PISCATOR, Erwin. **Teatro Político**. Trad. Aldo della Nina. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.

PLATÃO. **A república**. Trad. Enrico Corvisieri. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

_____. **Protágoras**. Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: UFPA, 2002.

POSTMAN, Neil. **Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business**. New York: Penguin, 1985.

_____. The Reformed English Curriculum. In: EURICH, A.C. **High School 1980: The Shape of the Future in American Secondary Education**. 1970.

POUGIN, A. **Dictionnaire historique et pittoresque du théâtre et des arts**. Paris: Librairie de Firmin-Didot et Cie., 1885.

RECUERO, R.; FRAGOSO, S.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RORRISON, H. **Erwin Piscator: politics on the stage in the Weimar Republic**. Cambridge: Chadwyck-Healey, 1987.

ROSENFELD, A. **A arte do teatro: aulas de Anatol Rosenfeld (1968)**. Registradas por Neusa Martins. São Paulo: Publifolha, 2010.

_____. **Teatro épico**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

ROUBINE, J-J. **A Linguagem da encenação teatral**. Trad. Yan Michalski. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SABBATINI, N. **Pra ca d fabr car scene, e mac ne ne'ea r**. Ravenna: Stampatori Camerali, 1638.

_____. **Pratique pour fabriquer scènes et machines de théâtre**. Berna: Ides&Calendes, 1994.

SANTAELLA, L. **A ecologia pluralista da Comunicação**: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

_____. A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, dez. 2008.

_____. **Comunicação ubíqua**: repercussões na cultura e na educação. São Paulo: Paulus, 2013.

_____. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHECHNER, R. **Performance studies**: an introduction. Londres: Routledge, 2002.

_____. **Performance Theory**. Londres: Routledge, 2003.

SERRES, M. **Diálogo sobre a Natureza, a Cultura e o Tempo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1996.

_____. **Filosofia mestiça**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

_____. **O contrato natural**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

SHANKEN, E. A. Cybernetics and Art: Cultural Convergence in the 1960s. In: CLARKE, B.; HENDERSON, L. D. **From Energy to Information**. Palo Alto: Stanford University Press, 2002. pp. 155-77.

SHANNON, C.; WEAVER, W. **The mathematical theory of communication**. Urbana: University of Illinois Press, 1949.

SZONDI, P. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

TANSLEY, A. G. The Use and Abuse of Vegetational Concepts and Terms. **Revista Ecology**. Oxford: Ecological Society of America, v. 16, n. 3, jul. 1935, pp. 284-307.

TIERCELIN, C. Vagueness and the ontology of art. **Cognitio**, v. 6, n. 2, 2005, pp. 221-254.

TRIVINHO, E. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

VELLOSO, R. Entrevista concedida a Eli Borges Júnior. São Paulo, 2014.DVD.

_____. Grandes experimentais da cultura digital & livre: Rubens Velloso. Entrevista concedida a Leonardo Foletto. Disponível em: <<http://baixacultura.org/2011/06/07/grandes-experimentais-da-cultura-digital-livre-1-rubens-velloso/>>. Acesso em: 12 dez. 2012.

VENTURINI, T. Piccola introduzione alla cartografia delle controversie. *Etnografia e ricerca qualitativa*, vol. 3, 2008. Disponível em: <http://www.medialab.sciences-po.fr/publications/Venturini-Introduzione_Cartografia_Controversie.pdf>. Acesso em: 19 fev. 2014.

VILLAR, F. P. **Artistic Interdisciplinarity and La Fura dels Baus: 1979-1989**. Tese de doutorado apresentada ao Queen Mary College/University of London. Londres: University of London, 2008.

_____. La Fura dels Baus e performance arte: dramaturgias e ação. **Revista Artefilosofia**. Ouro Preto, n. 7, out. 2009, pp. 186-197.

_____. O pós-dramático em cena: La Fura dels Baus. In: FERNANDES, S.; GUINSBURG, J. (orgs.). **O pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2010.

VIRMAUX, A. **Artaud e o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

WALL, J. **Depiction, object, event**. 's-Hertogenbosch: Hermes Lecture Foundation, 2006.

WARDROP-FUIN, N.; MONFORT, N. **The new media reader**. Cambridge: The MIT Press, 2003.

WEBER, M. **Economía y sociedad**: esbozo de sociología comprensiva. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2002.

_____. **Economia e sociedade:** fundamentos da sociologia compreensiva. vol. 1. Brasília: UnB, 2004.

WIENER, N. **Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine.** Cambridge: MA MIT Press, 1961.

WILLIAMS, R. **Drama em cena.** São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WITTGENSTEIN, L. **Investigações filosóficas.** Trad. José Carlos Bruni. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WOLF, M. **Teorias da comunicação de massa.** São Paulo: Martins Fontes, 2005.

WOLLEN, P. **Signos e significação no cinema.** Lisboa: Livros Horizonte, 1984.

XAVIER, I. (org.). **A experiência do cinema:** antologia. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

YOUNGBLOOG, G. **Expanded cinema.** Toronto e Vancouver: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.

Referências cinematográficas

¡ACCIÓN! LA HISTORIA DE “LA FURA DELS BAUS”. Dirigido por Christoph Goldmann e Leif Karpea. Espanha: Ilona Grundmann e Unitel Classica, 2011. (82 min): DVD, son., color.

ANDY WARHOL'S EXPLODING PLASTIC INEVITABLE. Direção de Ronald Nameth. Estados Unidos: 1966. 16 mm. (22 min): son., color e preto branco.

BRONENOSETS POTEMKIN. Direção de Sergei Eisentein. URSS: Goskino, 1925. 35 mm. (75 min): DVD, mudo, preto e branco.

BY BRAKHAGE: AN ANTHOLOGY. Estados Unidos: 2003. 2 DVDs (243 min): son., color, preto e branco.

CHELOVEK S KINO-APPARATOM. Direção de Dziga Vertov. URSS: VUFKU, 1929. 35 mm. (68 min): mudo, preto e branco.

CHRONIQUE D'UN ÉTÉ. Direção de Edgar Morin e Jean Rouch. França: Argos Films, 1960. 16mm. (86 min): son, preto e branco.

FAUSTO 5.0. Direção de Isidro Ortiz, Àlex Ollé e Carlos Padrissa. Espanha: Fausto Producciones y Cartel e 42nd St. Produccions, 2001. 35mm. (94 min): DVD: son., color.

FLUXFILM ANTHOLOGY. Filmes realizados por Nam June Paik, Dick Higgins, George Maciunas, Chieko Shiomi, John Cavanaugh, James Riddle, Yoko Ono, George Brecht, Robert Watts, Pieter Vanderbiek, Joe Jones, Eric Anderson, Jeff Perkins, Wolf Vostell, Albert Fine, George Landow, Paul Sharits, John Cale, Peter Kennedy, Mike Parr, Ben Vautier. Estados Unidos: 1962-1970. (120 min): DVD, son., color e preto e branco.

KINOGLAZ. Direção de Dziga Vertov. URSS: VUFKU, 1924. 35 mm. (78 min): mudo, preto e branco.

MOTHLIGHT. Direção de Stan Brakhage. Estados Unidos: 1963. 16 mm. (3'13"): mudo, color.

OKTYABR. Direção de Sergei Eisentein. URSS: Goskino, 1928. 35 mm. (142 min): DVD, mudo, preto e branco.

Referências eletrônicas

Loïe Fuller e sua “Serpentine Dance”. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=BZcbntA4bVY>>.

Meyehold e sua biomecânica. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=1VKhnoMLomY>>.

Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung. Disponível: <<http://www.bauhaus.de>>.

Ballet Triádico (Triadisches Ballett), reconstruído por Margarete Hastings. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=87jErmpIUpA>>.

IMAX. Disponível em: <<https://www.imax.com/about/history>>.

Sonoridades de HPSCHD - 1ª parte. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=t_hTxJpWITw>.

Sonoridades de HPSCHD - 2ª parte. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=Bzy8JPQFC5A>>.

Exploding Plastic Inevitable. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=HsR4ghMfq0U>>.

Zen for film. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=8vyrVm2ydjl>>.

Mothlight. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Yt3nDgnC7M8>>.

Obras de Otavio Donaschi. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=Vu_HGf_OhEs>.

Patente do Sensorama. Disponível em:

<<http://www.mortonheilig.com/SensoramaPatent.pdf>>.

Osmose, de Charlotte Davis. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=0TdsoRpKRPc>>.

Videoplace, de Myron Krueger. Disponível em:

<<http://www.youtube.com/watch?v=d4DUleXSEpk>>.

La Fura dels Baus - Homepage. Disponível em: <<http://lafura.com>>.

¡Acción! La historia de “La fura dels baus”. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=n3da6EvDFHA>>.

Excertos de Suz/O/Suz - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/playlist?list=PL8724BE45662500AC>>.

Excertos de Furamòbil - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=LqNXpq4dCul&index=9&list=PL8724BE45662500AC>>.

Excertos de Naumon - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=BQwoZpbdsE0>>.

Excertos de Noun - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=itNvMvOkwdg>>.

Excertos de MTM - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=jz4HRI0dXQs>>.

Trechos originais do Manifiesto Binario - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<http://www.furaxxx.com/xxx/espanol/fura/teatrodigital.htm>>.

USA Today. "Amazon testing delivery by drone, CEO Bezos says". Disponível em:

<<http://www.usatoday.com/story/tech/2013/12/01/amazon-bezos-drone-delivery/3799021/>>.

Teste de M.U.R.S. - La Fura dels Baus. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=PhkEy8Qk2b8>>.

Grec 2014 Festival de Barcelona. Disponível em:

<<http://grec.bcn.cat/es/programa/murs>>.

Canal do La Fura no Youtube. Disponível em:

<<https://www.youtube.com/channel/UCDFTh9tfAmjjRBXdCMggBhg>>.

Collectif Iduun – Homepage. Disponível em: <<http://www.iduun.com/kadambini>>.

Abertura de "Tempo de Encontros" (3D Projection Mapping). Dirigido por Judy Lomas and Onionlab. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EcAC-w2mCfw>>.

Millumin - Collectif Iduun. Disponível em: <<http://www.millumin.com>>.

Excertos de Kadâmbini (cena) – Collectif Iduun. Disponível em:

<<http://vimeo.com/33533265>>.

Excertos de Kadâmbini (filme) – Collectif Iduun. Disponível em:

<<http://vimeo.com/15167261>>.

Coletivo Phila 7 – Homepage. Disponível em: <<http://phila7.com.br>>.

Play on Earth – Phila 7 (homepage). Disponível em:

<http://phila7.com.br/?page_id=68>.

Play on Earth – Phila 7 (íntegra do espetáculo). Disponível em:

<<http://vimeo.com/60760014>>.

What's Wrong With the World – Phila 7 (íntegra do espetáculo). Disponível em: <

<http://vimeo.com/60556915>>.

ANEXOS

Anexo 1

Roteiro de questões: Entrevistas com La Fura dels Baus

- Àlex Ollé, realizada em nov./2013 (Opéra de Lille, Lille - França).
- Jürgen Müller, realizada em dez./2013 (Barcelona – Catalunha/Espanha).

1) El objetivo de esta investigación es analizar el papel de las tecnologías digitales en la obra escénica de las últimas dos décadas, tiempo durante el cual tenemos la oportunidad, con la aparición de estos recursos, de redefinir las formas artísticas y probarlas sin cesar. En este contexto, tengo una primera pregunta: ¿por qué utilizar las nuevas tecnologías en la escena? (me refiero a los recursos de imagen y sonido digital y a la transmisión de imágenes a través de Internet).

2) La Fura dels Baus siempre ha tenido una gran capacidad para trabajar en espacios no convencionales de representación. Y este fue uno de los primeros puntos que particularizaron el lenguaje furero. ¿Cómo concibe usted la cuestión del espacio de representación en el escenario digital?

3) ¿Y qué pasa con el tiempo?

4) ¿Puede describir un poco más sobre el potencial de la escena digital? En otras palabras, ¿por qué concebirla en lugar de una escena convencional?

5) Estudios sobre nuevas tecnologías en las artes escénicas en las últimas décadas han mostrado una tendencia a priorizar el análisis de imágenes, a expensas del sonido. La Fura, entretanto, es un grupo que no ejecuta este movimiento, tratando del tema del sonido, o de la banda sonora, como un punto clave en sus experiencias. ¿Cómo ustedes conciben la relación entre el sonido y la imagen? Se intenta hacer un balance entre estas dos dimensiones?

6) La Fura fue uno de los primeros grupos a teorizar sobre el Teatro Digital, llamando algunas experimentaciones suyas con este nombre (sobre todo a partir de los años 90). Releyendo hoy el Manifiesto Binario y la teorización sobre el concepto del Teatro Digital, ¿le gustaría reformular algo? En caso afirmativo, ¿qué sería?

7) Uno de los temas analizados en este proyecto es el apoyo a la idea de que la acción que mueve la escena, en otras palabras, lo que hace que el espectáculo se produzca efectivamente, dejaría de ocurrir y precipitarse exclusivamente por intermedio de la dimensión humana. Eso significaría decir que la acción no más sería producida predominantemente por un sujeto humano (un actor) en dirección a una obra o a otros seres humanos (como de un emisor para un receptor), pero que toda la acción pasaría como en una red, sin emisores y receptores definidos. Tendríamos, así, “actores humanos” y “actores non-humanos”, o mejor “actantes” (concepto que estamos desarrollando con base en algunos teóricos como Deleuze, Guattari y Latour). La tecnología asumiría, en este contexto, la función de un verdadero “actor non-humano” en el espectáculo (el que, en muchos casos, conduciría mismo a la supresión del actor humano en la escena). Me gustaría saber su opinión sobre esta reflexión.

8) Otro punto es que este movimiento de acción en red, donde la acción no se produce sólo a partir de actores humanos, la tecnología, tomando parte en este trabajo, va para la escena y, tal como los actores, produciría allí una cierta performatividad. Estaríamos, portanto, relacionando la noción de performatividad, de performance en la escena, a un actor no más humano... Tendríamos, em este sentido una “performatividad de la tecnología”, que mucho podría ser observada por el efecto de presencia que ella causa em la escena. ¿Qué piensas sobre eso?

9) Hay un outro punto que exploramos en el proyecto y que se refiere a la posibilidad que las tecnologías digitales (algo destacado por el Manifiesto Binario) ofrecen de la trascendencia del cuerpo físico, que está relacionada con la ruptura de las divisiones entre actor, autor y el público. Estaríamos ante una forma estética, una forma de sentir, orgiástica, un "sentir con", algo no más individualista, pero muy cerca del ritual, incluso el ritual dionisiaco. Habría, por tanto, la vuelta de la posibilidad de acceder a ciertas dimensiones de la sensación las cuales la institucionalización de la tragedia, con Eurípides, puso fin. Estamos a punto de ver, por lo tanto, una posibilidad de vuelta del ritual en la acción escénica. Y entonces continuo la reflexión: si, en el ritual, para acceder a esta trascendencia se le mataban a una cabra y se le comían su carne (para así tener contacto con los dioses y, por tanto,

con esas nuevas dimensiones), hoy día, para acceder a ese nuevo espacio-tiempo, superamos la materialidad con las nuevas tecnologías digitales – superamos el tiempo cronológico, conectamos espacios de escena físicamente separados y modificamos realidades materiales por programas de edición de imágenes, por ejemplo. Esta es una discusión sobre la cual nos gustaría llegar a una reflexión: "el digital sería la nueva cabra?". Por lo tanto, parte de nuestro título tal vez sea: "La cabra de bits". ¿Podría comentar sobre esta reflexión?

10) Me gustaría ahora hablar un poco sobre el nuevo trabajo de La Fura. Evidentemente, *Quartett*, con un texto convencional (como es el caso de Heiner Müller), revigoriza en primer lugar, el formato de la ópera (pues no deja de traer una serie de sus elementos tradicionales, principalmente en el trabajo musical y vocal), pero por otro, también trae caminos muy distintos de la tradición dramática, especialmente en lo que se refiere a la puesta en escena. Es posible conciliar bien eso?

11) ¿Y por qué llamarla todavía de ópera? En qué formato de ópera crees?

12) En este contexto, qué piensas del papel de las tecnologías digitales? Se puede asociar este cambio de formato directamente con el uso de las nuevas tecnologías?

13) La acción en red, en cierta medida, también puede ser asociada a la forma de trabajo de grupos como La Fura, con un trabajo colaborativo entre las diferentes funciones dentro del espectáculo. ¿Cómo funciona el proceso de trabajo hoy en La Fura?

14) ¿Y cómo funcionaba? La forma estética del grupo se ha cambiado bastante, sobre todo cuando pensamos en las primeras experiencias (*Accions*, *Suz/O/Suz* y *Tier Mon*) y la afirmación del lenguaje furero. Al mirar La Fura hoy desde dentro, es posible identificar aquellos elementos del lenguaje? Ellos siguen vivos? Si sí, en qué sentido?

15) Una cuestión práctica: como son definidos técnicamente los proyectos? La Fura tiene um corpo técnico especializado o todo se hace fuera del grupo com la supervisión de los diretores?

16) Por último, haría uma inconclusiva pregunta: ¿cómo concibir la obra de La Fura ? Es posible darle um nombre?

17) ¿Y qué piensas de las nuevas formas artísticas que resultan de la experimentación contemporánea con las tecnologías digitales?

Anexo 2

Fichas técnicas: Principais espetáculos citados – La Fura dels Baus

Fonte: Arquivo La Fura dels Baus (Barcelona – Catalunha/Espanha)

Suz/O/Suz

Sinopsis:

Suz/O/Suz es un espectáculo abstracto que encierra una idea: el hombre. A partir de este eje se levanta una ficción sobre la naturaleza humana, sobre un hombre violentado por la conciencia de sí mismo. Para plantear escénicamente esta idea, La Fura dels Baus tramó una escenografía que, al igual que en Accions, aprovechaba los elementos arquitectónicos que ofrecían los diferentes espacios de actuación, pero que incorporaba toda una serie, compleja y elaborada, de elementos escenográficos creados por la compañía, capaces de modificar el espacio y la participación del público. Pencas, carros y plataformas móviles, bañeras y piscinas, son piezas de la escenografía que encierran un significado propio y que permiten que el grupo desarrolle su lenguaje para expresar su visión sobre la vida.

Suz/O/Suz presenta a un individuo que ha puesto la materia a su servicio. Manipula, juega, aprende y crea el mito, el lenguaje y, de alguna manera, desafía a los dioses suplantándolos a partir de la creación. En Suz/O/Suz La Fura dels Baus reinventa el ritual, quizá el concepto que mejor describe a este espectáculo.

Previo al estreno de Suz/O/Suz, tuvo lugar en la sala KGB de Barcelona la representación de Dame un hueso Nuba, embrión de lo que luego sería Suz/O/Suz. Se habló entonces de la estancia del grupo en Sudán, donde supuestamente se gestó el espectáculo. Esta información se difundió en varios medios e incrementó la lectura ritual de Suz/O/Suz.

Probablemente fue a partir de este espectáculo cuando el grupo pasó a ser objeto de culto en el ámbito de la escena internacional, una situación que trajo consigo la gira más larga que recuerda La Fura dels Baus y el hecho de que Suz/O/Suz sea el espectáculo que la compañía ha representado en más ocasiones.

Creación, interpretación y dirección

La Fura dels Baus (Marcel·lí Antúnez, Jordi Arús, «Hansel» Cereza, Miki Espuma, Pep Gatell, Jürgen Müller, Àlex Ollé, Carlos Padrisa, Pera Tantiña).

Colaborador creativo

Andreu Morte.

Otros actores

Enric Asses, Josep Castells, Víctor Goñi, Xavier Juan-Torres, Juan Lorient, Juan Manuel Márquez, Carlos Martínez, Juan Navarro, Michael Summers, Ramón Tarés, Peter Tod Sullivan, Vidi Vidal, Rafael Vives, John Wagland.

Músicos

Marcel·lí Antúnez, Ian Britton, Miki Espuma, Juanjo Ezquerro, Leo Mariño, Carlos Padriša, Boris Porter, Vidi Vidal.

Diseño de iluminación
Ramón Rey.

Producción escenográfica
Andreu Polo, Grego Navarro, Txispo López.

Equipo técnico

Dirección técnica: Jordi Arús, Josep Maria Blancafort, Abdó Martí, Jorge Oliveira, Juan Parkinson.

Road manager: Marta Oliveres, Niki Van der Planken.

Técnicos de sonido: Jordi Blanco, Marc Sardà, Juan Cid, Quico Viaplana.

Técnicos de iluminación: Ferran Capella, Joan Durán, Roger Puiggener, Ramón Rey, Elke Voigt.

Equipo de sonido: Triple Onda S.A.

Ayudante de iluminación: Pedro Pablo Hervás.

Técnicos escenografía: Carlos Bertolín, Joaquim Campá, Gerardo Campana, Jordi Casinos, Miguel Ángel García Sánchez, Eduardo Gómez, Mario Lacalle, Alfons Mora, Vicente Mora, Xesco Morros, Joan Lluís Parra, Apolo Parkinson, Alberto Pastor.

Colaborador en la producción: Xavier Soler.

Estreno: 30/08/85, en la antigua funeraria de Galileo, Madrid.

Representaciones: 290.

Un espectáculo producido por La Fura dels Baus, Centro Nacional de Nuevas Tendencias Escénicas y Veranos de la Villa de Madrid, Ayuntamiento de Madrid.

Noun

Sinopsis:

Noun gira en torno a la idea del caos que necesita ser articulado para que cumpla con su función primordial, la de actuar como origen de la creación. Para representar esa articulación, La Fura elige la metáfora de la relación entre hombre y máquina, un nexo tradicionalmente conflictivo y generador de utopías. En este caso, la máquina cumple la función de caos primordial, barro primigenio del que surge el hombre.

En el desarrollo de este espectáculo, La Fura ha profundizado en su lenguaje, dotándolo de una mayor complejidad técnica y dándole a la música un papel esencial. En Noun la música contrapone el atavismo y el calor del flamenco a una base tecnicista y metálica.

Noun supone un cambio radical en el trabajo escenográfico de La Fura dels Baus. Si en los tres primeros espectáculos del grupo la relación entre expresión y espacio era directa, y La Fura apoyaba su trabajo en los elementos arquitectónicos particulares del espacio en el que se desarrollaba la actuación, en Noun esta tendencia se modifica casi radicalmente. Un gran elemento móvil, centrado en la escena, fija la mayoría de los elementos escenográficos sobre él y actúa simultáneamente como escenario y soporte, como utillaje y símbolo central. A partir de este elemento cambia el punto de vista del espectador, que se eleva y, aunque no abandona la actitud activa de los espectáculos anteriores, evoluciona hacia una posición más contemplativa.

Otra gran novedad de este espectáculo es la utilización del vídeo como un elemento más del lenguaje expresivo, mediante una pieza que recibirá el nombre de «ojo de dios» y que incorpora varios monitores de vídeo: es el gran controlador y al mismo tiempo el gran espectador.

Por último, como rasgo más destacable, se incorporan al trabajo de La Fura, por vez primera, varias actrices. Aunque en sus trabajos anteriores la compañía no había rechazado los elementos temáticos femeninos, que se habían soslayado o transformado sin llegar a la negación, es en Noun cuando la presencia femenina no se limita a una idea y acaba reflejándose en el trabajo de diferentes actrices. Esta incorporación de lo femenino de un modo real no significa en absoluto un cambio de dirección o de lenguaje de fondo.

Creación y dirección

La Fura dels Baus (Jordi Arús, «Hansel» Cereza, Miki Espuma, Pep Gatell, Jürgen Müller, Àlex Ollé, Carlos Padrissa, Pera Tantiña).

Actores

Paul Berrondo, «Hansel» Cereza, Encarna Codina, Beth Escuder, Blanca Li, Juan Márquez, Teresa Martínez, Jürgen Müller, Juan Navarro, Àlex Ollé, Bárbara

Quetglas, Pera Tantiña, Carme Traveries, Manuel Villanueva, Rafael Vives, «Zarasqui».

Música

Ian Britton, Miki Espuma, Juanjo Ezquerro, Ginesa Ortega, Carlos Padrissa.

Letras

Antonin Artaud, Santiago Auserón, Miki Espuma, Ginesa Ortega, Carlos Padrissa, José Manuel Pinillo, Antón Reixa.

Artilugios y máquinas

Roland Olbeter

Creación y realización vídeo

Joan Pueyo

Vestuario

Quel Doblas, Rosa Carol.

Diseño de iluminación

Ramón Rey

Diseño de sonido

Pere Cusó

Programación Midi

Ramón Castán

Coordinación escenográfica

Jordi Arús, Josep Maria Blancafort.

Dirección técnica

Josep Maria Blancafort, Juan Parkinson, Apolo Parkinson, J. Lluís Parra.

Técnicos de sonido

Jordi Blanco, Carlos Gómez, Marc Sardà, Quico Viaplana.

Técnicos de iluminación

Joan Durán, Elke Voight.

Efectos especiales

Xesco Morros, «Hansel» Cereza.

Técnicos de fungibles

Joaquín Campa, Xesco Morros.

Técnico vídeo

«Mingo»

Ayudante de iluminación

Pedro Pablo Hervás

Técnicos de escenografía

Joaquín Campa, Salvador Ferrer, Alfons Mora, Vicenç Mora, Carlos Merodia, Nico Nubiola.

Road managers

«Hansel» Cereza, Susana Cuñado.

Producción

Àlex Ollé.

Estreno

15/10/90, en Le Hangar de la Foy de Nantes.

Representaciones

162

Un espectáculo producido por Expo 92-Sevilla, Mercat de les Flors-Ayuntamiento de Barcelona, Festival de Tardor-Barcelona, CRDC-Nantes y Ayuntamiento de Madrid; en colaboración con Grand Halle de La Vilette, Ajuntament de Rubí y Ajuntament de Sabadell.

MTM

Sinopsis:

MTM es una alegoría sobre la manipulación de la información que realizan los grandes poderes políticos, económicos y sociales a través de los medios de comunicación. MTM pretende reproducir el proceso de la noticia, que se modifica en función de unos u otros objetivos. La verdad aparece aquí como resultado de las mil maneras distintas de relatar un suceso o transmitir una idea. Para lograr este objetivo, el espectáculo crea un tejido de imágenes falsas, de ficciones que los espectadores confunden con la realidad.

La escenografía es neutra, construida a partir de dos muros de espejo en los laterales, un muro frontal dedicado exclusivamente a las proyecciones y cientos de cajas de cartón que permitían a los actores construir y deconstruir una escena en constante transformación. Debemos remarcar la importancia de la imagen en MTM. Las imágenes pregrabadas, proyectadas o capturadas en directo a lo largo de la representación se entretajan y sumergen al espectador en la gran mentira, se dotan de un contenido expresivo, casi argumental. Las imágenes y su tratamiento articulan el esqueleto de MTM, hasta el punto de que el trabajo de los actores interacciona constantemente con el vídeo, las proyecciones y el juego de espejos que plantea el espacio escénico.

MTM parte del gran tópico clásico *Magno Theatrum Mundi* y del auto sacramental de Calderón *El gran teatro del mundo* para poner en cuestión el papel del individuo en

una sociedad cada vez más ligada a la manipulación y la mentira. El drama del mundo: realidad subjetiva, moralidad objetiva. La vida entendida como una representación teatral en la que entramos al nacer y salimos al morir. Un gran teatro en el que cada personaje percibe las cosas dependiendo del filtro que utiliza. MTM es manipulable para ofrecer mil y una lecturas: Me Te Me, Mundo Teatral Muerto, Mañana Temprano Madrugaré, MiToMano, Mary Tells Me, Marionetas Totalmente Manipuladas, Menja Tinya Malparit, Más Trabajo Ministros, Mata Tranquilo Marine, Millonaires Troubled Monarchs, Mantened Televisores Mudos, Miserable Teatro Mundial, Mein Traumm Mann, Mejor Todos Muertos...

MTM será el primer paso de un concepto escénico, ligado a la tecnología y la comunicación, que La Fura dels Baus denominará «teatro digital» y que todavía ahora sigue un proceso de evolución y desarrollo.

Creación y dirección

La Fura dels Baus (Jordi Arús, «Hansel» Cereza, Miki Espuma, Pep Gatell, Jürgen Müller, Àlex Ollé, Carlos Padrissa, Pera Tantiña).

Coordinación artística

Carlos Padrissa

Coordinación de actores

Pep Gatell

Coordinación audiovisual

Àlex Ollé

Coordinación guión

Pera Tantiña, Miki Espuma.

Proyecto musical

Miki Espuma, Carlos Padrissa, Big Toxic.

Escenografía

Carlos Padrissa

Asistencia actoral

Jordi Arús

Colaboradores artísticos:

Asistente dirección de actores: Ramón Simó.

Preparación dinámica: Daniel Aschwanden.

Imagen: Emmanuel Carlier (foto y vídeo), Mark Neale, Grant Lee, Jerry Chater (vídeo), Jordi Casinos (diseño técnico vídeo), Juanra Canosa (Harry).

Realización escenográfica: Roland Olbeter, Apolo Parkinson.

Textos: Albert Mestres.

Diseño iluminación: Tomàs Pladevall,

Ramón Rey, Llorenç Vendrell.

Diseño sonido: Marc Sardà.

Colaboración MTM versión 2.0

Marcel·lí Antúnez

Actores

Joana Barcia, Juan Carrasco, Mia Esteve, Vanessa Dinger, Carles J. Fígols, Gerardo García, Pedro González, Domènec de Guzmán, Víctor Goñi, «Hansel» Cereza, Xavier Juan Torres, Miguel Lôco, Carlos Martínez, Jürgen Müller, Juan Navarro, Antònio M. Sobral Gonçalves, Ramón Tarés, Semolina Tomic, Soles Velázquez, Rafael Vives.

Músicos

Miki Espuma, Big Toxic.

Staff técnico:

Coordinación: «Hansel» Cereza, Susana Jové.

Road manager: Belén Castres.

Regidor: Miquel Isern.

Técnico imagen: Óscar Gómez.

Técnico sonido: Jordi Fatjó.

Ayudante sonido: Alberto Pastor.

Técnico iluminación: Llorenç Vendrell, Pedro Pablo Hervás.

Ayudante iluminación: Ziggy Durand.

Técnico escenografía: Apolo Parkinson.

Técnico montaje: Pere Ferrer.

Figuración: Pere Ferrer.

Diseño de producción: Ramón Vidal.

Producción: Marta Pérez Porro.

Ayudante de producción: Susana Cuñado.

Relación con sponsors: Nadala Fernández.

Estreno: 10/3/94, en el Armazem 22, Lisboa.

Representaciones: 198

Un espectáculo producido por Lisboa'94 Capital Europea de la Cultura, La Fura dels Baus y Ajuntament de L'Hospitalet; con la colaboración de Ruhrfestspiele Recklinghausen Europäisches Festival, Fira de Barcelona, Steenfestival 1994 (Amberes), Tempodrom (Berlín).

Furamòbil

Sinopsis:

El Furamòbil es un aparato escultórico que intenta integrarse en el paisaje urbano como un elemento más. Queda expuesto en medio de la calle para que pueda ser contemplado por los curiosos. A una hora prefijada, el Furamòbil comienza a desplegarse y poco después permitirá que el público entre en su interior. Cualquiera puede participar y lo que inicialmente era una visita se convierte en colaboración para que la máquina se ponga en marcha y se desplace por un corto recorrido.

El Furamòbil es un monumento a la solidaridad porque necesita del esfuerzo de todo un colectivo para que el espectáculo sea posible.

El Furamòbil funciona como cualquier sistema orgánico. Traga al público, aprovecha su energía y genera movimiento, para acabar expulsando excrementos, como cualquier ser vivo. Esta expulsión genera una contaminación, un rastro de materiales que simbolizan el rastro, a veces terrible, de los humanos sobre la tierra.

El Furamòbil participa del arte y de la ciencia. Es arte por su calidad escultórica y por su capacidad para recrear. Es ciencia por su similitud orgánica y también por sus complejos mecanismos técnicos y mecánicos.

El Furamòbil es interactivo porque el público que permite su movimiento está totalmente relacionado con el público que contempla su acción a través de su estructura transparente, que nos permite ver a la máquina como si fuera la disección de un gran animal.

El espectáculo que genera el Furamòbil está dividido en tres fases: el movimiento lineal, que se genera a partir de los espectadores-actores; los expeledores, mecanismos que lanzan elementos al exterior (agua, harina, pasta de sopa, pirotecnia, octavillas...), y las transformaciones, que son los cambios de aspecto que

sufre la máquina a lo largo de su recorrido y que se dividen en cuatro: órgano, nube, masa y digestor.

Creación y dirección
Pera Tantiña (La Fura dels Baus).

Dirección artística
Nico Nubiola

Diseño de iluminación
Ziggy Durand

Coordinador técnico artístico
Rafael Vives

Diseño gráfico
Typerware, Nico Nubiola.

Página web
Typerware

Proyecto técnico
UPC (Universitat Politècnica de Catalunya), Jan Esquerra, Carlos Gayán, Carles Ribas, Martina Ribas, Xavier Soldevila.

Producción
Esther Badia, Andreu Polo.

Road managers
Carme Peris, Robert Villalón.

Actores-técnicos
Julio Cámara, Jaume, Ziggy Durand, Miguel A. García, Jaume Vergés.

Conductores
Xavi Expósito, Jesús Vega.

Carrocería
CYASA

Hinchables
Quim Guixa
Pintura de los decorados
Taller Escenografía Castells S.C.P.

Mecanismos
Simeó Ubach

Indicadores
Ass. Torre de Papel

Efectos agua
Xesco Morros

Estreno: 14/5/99, en el Paseo de Campo Grande, Valladolid.

Representaciones: 41

Un espectáculo producido por Ayuntamiento de Valladolid/Fundación Municipal de Cultura, Press and Information Office of the German Government y La Fura dels Baus, con la colaboración de Fira de Teatre al Carrer de Tàrraga.

Naumon

Sinopsis:

Naumon no es un espectáculo, es una suma de espectáculos reunidos bajo la consigna del viaje. Naumon es un barco contenedor de espectáculos, pero también de conocimientos y de propuestas culturales. Naumon es un espacio nómada para la creación.

Naumon: Un viaje

En el año 1992, La Fura dels Baus realizó una travesía por un mar Mediterráneo imaginario. Formaba parte del macroespectáculo que inauguraba los Juegos Olímpicos de Barcelona y fue contemplado a través de la televisión por más de 3.500 millones de personas de todo el mundo.

Ahora, La Fura presenta Naumon, un barco que en el 2004 surcará las aguas reales del Mediterráneo para detenerse en más de veinte puertos, desde Gibraltar hasta Turquía. En los años sucesivos la nave tiene previsto viajar por el océano Atlántico, el Pacífico y el Índico, hasta regresar al Mare Nostrum después de dar la vuelta al mundo.

Naumon: El barco

Construido en un antiguo astillero noruego en 1965, el barco Naumon (originalmente Arold) transportaba mercancía seca por las aguas heladas del mar Báltico y del mar del Norte. Un carguero robusto de 1.100 toneladas de peso, 60 metros de eslora y 9 de manga.

El Naumon se ha reestructurado para albergar contenidos culturales, artísticos y educativos. Sus casi 1.000 m² pueden acoger, además de espectáculos teatrales, diferentes actividades como exposiciones, talleres, presentaciones, conciertos...

Naumon: Contenidos

De entre las actividades que se desarrollarán en el seno de Naumon destaca la realización de la Tetralogía anfibia, un espectáculo de La Fura dels Baus basado en la obra homónima de Rafael Argullol.

Este proyecto se desarrollará en los próximos cuatro años a medida que Naumon navegue por los mares del mundo. Su objetivo es proponer un gran viaje por los ámbitos esenciales de la vida contemporánea.

En el primer viaje, 2004, el tema será la Creación, y su escenario, el mar Mediterráneo.

En el segundo viaje, en el 2005 y a través del Atlántico, el motivo elegido son las Migraciones.

En el tercer año de viaje, el 2006, el barco recorrerá el Pacífico con un espectáculo basado en la Memoria.

Por último, en el 2007 y cerrando la tetralogía, el Naumon se trasladará al Índico y el tema elegido será las Divinidades.

La Tetralogía anfibia se representará en los puertos que visite el barco, sea en cubierta o en la bodega del buque, sea en la propia ciudad visitada.

En Creación, la obra prevista para el 2004, convergen el arte, el mito y la ciencia, para poner de relieve las ilusiones, los peligros y las esperanzas del hombre actual.

Naumon: Espectáculos

El Naumon llevará a bordo tres espectáculos diferentes.

Naumaquias: El barco y las aguas adyacentes son el escenario del espectáculo mientras el público lo contempla desde el muelle.

Terramaquias: Espectáculos realizados en tierra firme, en cualquier avenida, jardín o plaza pública de una ciudad.

Matrias: Espectáculos en los que el público, actores y escenografía se reúnen en el interior del barco.

Cada uno de los temas centrales de los viajes tendrá su proyección en cada uno de los géneros de espectáculo. Naumaquias y terramaquias tendrán un formato de macroespectáculo y estarán concebidos para ser disfrutados por cientos de miles de espectadores. Las matrias, por el contrario, se plantearán como espectáculos de pequeño formato y con un aforo limitado.

Idea y desarrollo del proyecto
Carlos Padrissa

Dirección
Àlex Ollé, Carlos Padrissa (La Fura dels Baus).

Autor Tetralogía anfibia
Rafael Argullol

Escenografía
Roland Olbeter, Carlos Padrissa.

Coordinación musical.
Miki Espuma (La Fura dels Baus).

Ayudante de dirección
Miguel Rubio, Valentina Carrasco.

Dirección actores
Younes Bachir

Realización vídeo
Franc Aleu

Coordinación general
Luis Briales, Marta Pérez.

Diseño de iluminación
Jaime Llerins

Diseño de sonido
Marc Sardà

Vestuario
Catou Verdier

Equipo técnico
Dirección técnica: Tomás Vila.
Ayudante de dirección técnica: David Pascual.
Asistente diseño sonido: Virginia Nocente.
Técnico iluminación: David Hoyo.
Asesoramiento ingeniería: Albert Mas.
Responsable riggers: «Pulgui».
Maquinistas: «Ratze», Rafael Ceballos.
Utillería: Angel Millán.
Diseño sistema agua viga: Xesco Morros.
Sistema agua vestuario: Alberto Pastor.

Construcción escenografías
Carlos de la Madrid, Masters SCCL, Curvados Roig, Simeó Ubach, Esterina Zarrillo.

Tripulación barco
Capitán: Vicenç Tomás.
Jefe de máquinas: Gabriel Carretero.
Marinero: Marcel Plana.
Cocinero: Miguel A. Flors.

Remodelación del barco
Astilleros Freire

Burro Tano
Cooperativa Rucs El Corredor.

Dirección Web
Cristina Casanova

Producción
Producción ejecutiva: Roberto Villalón.
Ayudante producción: Júlia Soler.
Asistente dirección: Chiara Prada.

Naumon es un proyecto de La Fura dels Baus, realizado con el patrocinio de la Generalitat de Catalunya, Ajuntament de Barcelona, Ministerio de Fomento, Subdirección General de Arquitectura;SEEC Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales, Port de Barcelona, Ministerio de Asuntos Exteriores de España - Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas, AECl, Seacex.

En cooperación con IEMed, Fundació Mies van der Rohe.

Con la colaboración de EMBT Arquitectes Associats, Gran Teatre del Liceu, Mercedes Benz Ibérica, S.G.A.E., Kton & Cia, Don Quijote de la Mancha 2005 S.A., Institut Català de la Mediterrània.

M.U.R.S.

Sinopsis:

Veinte años después, en este 2014 de aniversario, los seis creadores de La Fura dels Baus vuelven a inventar conjuntamente un espectáculo revolucionario. Bienvenidos a una experiencia de futuro pensada para que podáis juzgar el presente desde una nueva perspectiva.

A partir de la evocación de la población asediada, La Fura nos propone M.U.R.S., un experimento ciudadano, un espectáculo-instalación en el que el público podrá interactuar libremente solo siguiendo criterios de inteligencia y de eficiencia. M.U.R.S. quiere ser el primer smartshow de la historia, un reto colectivo que instalará al espectador en la vivencia de un mundo en el que las premisas que gobernarán las ciudades del futuro serán explotadas hasta las últimas consecuencias. ¿Hasta dónde seremos libres y capaces de dirigir y comprender nuestra propia vida? ¿Podremos discernir la verdad de la mentira? ¿Podremos o

sabremos sublevarnos y salir de todos los asedios (comunicativos, tecnológicos, políticos...) a los que quizá nos veremos sometidos?

Asesorados por dos prestigiosos centros universitarios, el departamento de Open Systems de la Universidad de Barcelona y la Universidad Rovira i Virgili, los componentes de La Fura dels Baus han trabajado varios meses en el Futurelab del instituto Ars Electronica de Linz (Austria) y en el Massachusetts Institute of Technology (MIT) para desarrollar los cimientos del smartshow con los que se ha construido M.U.R.S.

Una coproducción del Grec 2014 Festival de Barcelona, Actividades Artísticas La Fura dels Baus, S.A. y Le Manège -Scène Nationale Mons - Maubeuge, en colaboración con la Direcció de Creativitat i Innovació de l'Institut de Cultura de Barcelona (Barcelona Lab) y Tricentenari BCN.

Para disfrutar al máximo de este espectáculo, se recomendará a los espectadores que dispongan de un smartphone que se descarguen una app específica. Próximamente encontraréis mas información en esta web.

Con el patrocinio de Ono.

Dirección y dramaturgia
La Fura dels Baus, Marc Chornet

Composición musical
La Fura dels Baus, Carles López

Dirección musical
La Fura dels Baus, Carles López

Escenografía
La Fura dels Baus, Irene Dobon, Pep Padrós (Anigami)

Diseño de iluminación
La Fura dels Baus, Pere Anglada

Diseño de sonido / concepción sonora
La Fura dels Baus, Joan Oriol i Roura, Oriol Llistar

Diseño y programación de interactivos
Pelayo Méndez, Rafael Redondo

Diseño y producción de vídeo y motion graphics
Javier Pinto, Mathieu Félix, Federico González (Tigre Lab)

Redes y conectividad
Iglor Soluciones audiovisuales, S.L.

Programación de app

Nacho Sánchez, David Romacho. Desarrollada por Inqbarna

Asesoramiento técnico en ingeniería del software

Jordi Vilà

Dirección de grabaciones videográficas

La Fura dels Baus, Tiger Lab, Xavi Correa, Yvan Argos

Grabación de imágenes

Sara López, Nico Di Masso

Dirección técnica

Kiku Martínez

Dirección de producción

Nadala Fernández

Comunicación

Adrià Cortadellas

Dirección artística

Pep Gatell, Carlus Padrissa, Pera Tantiñà. Con la colaboración de Jürgen Müller

Anexo 3

Roteiro de questões: Entrevistas com o Collectif Iduun

- Barthélemy Antoine-Loeff e Alexandra Petracchi, realizadas em jan. 2014 (Paris – França).

1) L'objectif de cette recherche est d'étudier le rôle des technologies numériques dans les spectacles des deux dernières décennies, période où nous avons, avec l'émergence de ces ressources, la possibilité de redéfinir les formes artistiques et les expérimenter sans cesse. Dans ce contexte, j'ai une première question: pourquoi utiliser les technologies numériques sur la scène?

2) Pourriez-vous décrire un peu plus sur les potentialité de la scène numérique? En d'autres termes, pourquoi penser la scène numérique à la place d'une scène classique?

3) Les études des nouvelles technologies sur la scène des dernières décennies ont montré une tendance à spécifier l'analyse de l'image, au détriment de son. L'Iduun, cependant, est un groupe qui fuit de ce mouvement, ayant traité de la question du son, ou de la sonorité, comme un point clé dans ses expériences. Comment concevez-vous la relation entre le son et l'image? Est-ce qu'il y a une tentative de faire un équilibre entre ces deux dimensions?

4) Comment définiriez-vous le travail du Collectif Iduun?

5) Maintenant, on parle spécifiquement de Kadambini. Comment la construction du spectacle est passé? Est-ce qu'il y avait déjà une dramaturgie préconçue?

6) Quelle est la forme de travail du groupe? Est-ce qu'il y a un metteur en scène? Il y a une organisation d'un travail collaboratif entre les différentes fonctions pendant la construction des scènes?

7) Comment ce travail simultané du comédien et du personnel technique du spectacle s'opère?

8) Qu'est-ce que change dans le processus créatif à partir de l'insertion des technologies numériques?

9) Comment organisez-vous l'interaction de ce qui se produit sur la scène par rapport à ce qui se transmet par les technologies audiovisuelles? Et plus particulièrement en ce qui concerne le travail des artistes?

10) Comment avez-vous organisez le travail de la voix et du marquage d'espace des comédiens?

11) Vous avez eu une influence théorique ou dramaturgique sur la conception du spectacle?

12) Comment percevez-vous la relation entre les artistes et la technologie dans Kadambini?

13) Est-il possible de concevoir le processus de création sans la participation des technologies numériques?

14) Pouvez-vous décrire un peu plus sur les changements que les technologies numériques apportent au processusde production du spectacle? À votre avis, est-il possible de parler d'une transformation dans les dimensions du temps et de l'espace scénique? Pourquoi?

15) Une de nos principales hypothèses est que l'action du spectacle non seulement se développe à partir des acteurs humains. Dans Kadambini, la technologie semble prendre une partie de ce rôle, en exerçant une certaine performativité. Nous faisons, donc, un rapprochement de la notion de performativité, de la performance sur scène, à un acteur non humain... Nous aurions, par conséquent, une idée de performativité de la technologie, ce qui semble refléter l'effet de présence qu'elle provoque sur la scène. Pourriez-vous faire un commentaire sur ce que vous pensez de cette thèse.

16) Comment voyez-vous la relation avec le spectateur et quelles sont les principales impressions sur la réception de ce type d'œuvres d'art?

17) Comment interprétez-vous ce nouveau langage technologique face aux formats traditionnels des arts et du théâtre en particulier?

18) Et comment vous définissez Kadambini?

Anexo 4

Ficha técnica: *Kadâmbini* – Collectif Iduun

Fonte: Arquivo Collectif Iduun (Paris – França).

Kadâmbini , un spectacle audiovisuel et cinéma d’Iduun

Barthélemy Antoine-Loeff, Philippe Chaurand, Charles Dubois, Alexandra Petracchi.

Avec Augustin Jacob et Alexandra Petracchi.

Réalisation et images: Barthélemy Antoine-Loeff.

Character design: Alexandra Petracchi.

Réalisation animation, layout et animation: Philippe Chaurand.

Création sonore: Charles Dubois.

Costumes: Eve de Villers assistée de Adeline Vengud.

Interaction IHM: Philippe Chaurand.

Lumières et décors: Iduun.

Remerciements: CCH et Théo, Denis Antoine, Etienne de Clerck, Clémence Augendre, Catherine, Rémy and FX Dubois, Emilie Brabant, Fred Vallet, Marie-Cécile Degoul, YroYto, Kiliwatch.

Production: iduun avec le soutien du studio gühmes.

Kadâmbini a été réalisé dans le cadre de résidences à La Bonne Graine et aux Pixels Transversaux.

Diffusion: AVoka Production / <http://www.avoka.fr>

Vidéos

Teaser «cinéma» du spectacle: <http://www.vimeo.com/15167261>

Teaser «scène» du spectacle: <http://vimeo.com/33533265>

Interview des artistes: <http://vimeo.com/23607077>

Photos

Screenshots: <http://www.flickr.com/photos/ivoltair/sets/72157624664521831/>

Photos du spectacle: <http://www.flickr.com/photos/ivoltair/sets/72157625383509315/>

Web

<http://www.iduun.com/kadambini/>

GENERAL

Durée du spectacle: 40 minutes

Nombre de personnes présentes sur scène: 3

Description: Kadâmbini est un spectacle audio, vidéo, live. Il combine manipulations sonores et manipulations vidéos en direct sur le plateau, en interaction avec un écran principal ainsi qu'avec les décors sur le plateau incluant notamment une projection vidéo sur volume.

Dispositif technique du spectacle:

Temps requis pour le montage / balances audio et vidéo: 4h

Temps de démontage: 20 minutes

Crew

Les techniciens vidéos, lumières et son doivent être disponibles durant l'installation.

Scène

Largeur optimale de la scène: 7 m (min. 6 m)

Profondeur optimale de la scène: 4 m (min 3 m)

Largeur optimale de l'écran: 7 m (min 4 m)

L'écran doit être placé au minimum à 1,60 m au dessus de la scène (max 2 m)

Loges

Un accès aux loges fermées pour entreposer les costumes, les décors et se changer avant et après le set.

Un portant munis de cintres pour les costumes.

Important

Une fois les balances terminées, le plateau ne doit pas être couvert ni être déplacé.

MATERIEL UTILISÉ

Vidéo

1 vidéo projecteur 16/9, 6500 lumens minimum (à définir selon dimensions de l'écran) pour l'écran principal.

1 écran de projection au format 16/9, de la largeur de la scène.

1 vidéo projecteur minimum 2500 lumens, pour le mapping (prévoir bras magique pour fixation si besoin, le collectif peut en ramener un).

2 câbles VGA reliant la scène aux vidéo-projecteurs.

Idéalement, la largeur de l'écran doit être identique à la largeur de la scène.

Si un écran 4/3 est utilisé, le bas de celui-ci devra être caché.

Lumière

1 bloc de puissance 4 voies, pilotable en DMX accessible sur scène (celui-ci est relié à une de nos machines) sur Canal 1, voies 1 à 4.

Minimum, 5 projecteurs en douches sur les deux laptops, plus deux autres positionnement (voir P4). La lumière ne doit pas gêner la lisibilité de l'écran (attention à la pollution lumineuse indésirable).

Ambiances: voir conduite lumière en pièce jointe.

Son

6 boîtiers DI;
4 pieds droits;
2 petits pieds avec perches;
10 câbles XLR;
1 jack 6.35;
2 SM57;
1 SM58;
2 retours audio;
Voir patchlist en page 4.

Electricité

Prolongs et triplettes, si possible noires.

Divers

2 tabourets (ou chaises hautes), 2 verres, 1 carafe, 1 coussin noir ou blanc.

BIOGRAPHIE

Iduun est un collectif arts numériques – arts de la scène fondé en 2007 par Philippe Chaurand (ingénieur et créateur du logiciel Millumin dédié aux performance audio-vidéo) et Barthélemy Antoine-Loeff (réalisateur). Leurs premières recherches sont axées sur les arts numériques et les outils créatifs. Plusieurs créations hybrides et installations voient le jour entre 2007 et 2009 notamment Exil, performance utilisant avec subtilité à la fois le pouvoir évocateur du son pour exprimer l'inmontrable et la force des image minimalistes pour transporter le spectateur dans un univers fort qu'il complètera par lui-même, en faisant appel à son vécu, son ressenti et son imagination.

En 2009, les deux fondateurs désirent ouvrir leurs champs d'exploration et intègrent alors deux nouveaux collaborateurs : Alexandra Petracchi (illustratrice) et Charles Dubois (ingénieur du son). Une orientation vers le spectacle vivant s'opère. A l'issue de temps de résidences, les quatres membres du collectif créent des formes transversales et expérimentales, qui aboutiront à la création de leur spectacle audiovisuel et cinéma Kadâmbini, finaliste du Prix Paris Jeunes Talents 2011; un savoureux mélange d'images sérielles, de précarité instrumentale, de technologie invisible, un "spectacle total" dans lequel scène et écran ne font qu'un..

Chacune des créations d'iduun est une invitation au voyage, une exploration permanente du champ numérique emprunt de poésie, de théâtre, de danse et de cinéma, oscillant constamment entre art performatif, installation et spectacle vivant, à la fois hybride et foutraque. Comme les qautres créateurs qui forment l'étrange énergie du collectif...

Depuis 2007, les travaux du collectif iduun sont présentés dans différents festivals et lieux en France (Vidéoformes, Elektroni-K, Mains d'Œuvres, Le Cube...) et à l'étranger (Mapping Festival Genève, CHB Berlin...). En 2011, le collectif rejoint le label AVoka Production, structure de production et de diffusion de spectacles et installations nouveaux médias dont les projets ont pour point commun l'exploration d'écritures transdisciplinaires et rassemble les artistes Yro Yto, Jesse Lucas, Erwan Raguenes, Transforma et Iduun.

Barthélemy Antoine-Loeff vit et travaille à Paris. Artiste multimédia, réalisateur, et "performer", il travaille l'image, les laisse parler comme un point de départ naturel pour explorer de nouvelles formes narratives, à la fois complexes, libres, parfois interactives, scéniques et performatives. Son univers poétique, oscille entre non-dits et (fausses) perceptions de ce qui nous entoure. Ses multiples excursions théâtrales et musicales (scénographies interactives) l'amènent à co-fonder le collectif d'artistes iduun et crée plusieurs installations interactives et spectacles audio-video.

Philippe Chaurand (Anome) se passionne pour le graphisme et l'animation depuis sa plus tendre enfance. En 2004, il découvre la vidéo 'live' et commence à travailler

avec des musiciens aussi bien rock qu'électronique, essayant de faire partager ses univers mêlant fantaisie et ressenti personnel. En 2011, il crée Millumin, un outil informatique puissant dédié à la scène permettant d'intégrer facilement de la vidéo et des interactions sur scène.

Ancienne danseuse, Alexandra Petracchi est illustratrice et graphiste freelance. Ses nombreux voyages dans l'imaginaire l'ont amenée à travailler dans l'édition jeunesse en tant qu'illustratrice ou directrice artistique de projets ludo-éducatifs. Quand elle ne voyage pas, elle vole d'animations flash en affiches et autres identités visuelles, le plus souvent pour le secteur culturel. Et quand finalement elle se pose, c'est pour nous raconter sa vie magique peuplée d'étranges créatures, en dessins.

Charles Dubois est ingénieur du son pour la télévision et le cinéma. Son travail de création sonore pour les dessins animés l'a naturellement amené à collaborer aux projets d'Iduun, en créant des univers sonores pour les installations interactives ou en recréant des ambiances singulières pour les spectacles d'Iduun.

Plus d'informations:

- <http://www.iduun.com>
 - <http://www.ibal.tv> (Bart)
 - <http://www.anomes.com> (Philippe Chaurand)
 - <http://www.faitetrit.com> (Alexandra Petracchi)
- Facebook: <http://www.facebook.com/iduun>

Anexo 5

Desenho de som – *Kadâmbini* – Collectif Iduun

Anexo 6

Roteiro de questões: Entrevistas com o Coletivo Phila 7

- Rubens Velloso, realizadas em mai./2013, abr. 2014 (São Paulo – Brasil).

- 1) O foco dessa pesquisa é investigar a participação das tecnologias digitais em trabalhos cênicos das últimas duas décadas, período em que pudemos ter a possibilidade de, com o surgimento desses recursos, redefinir formas artísticas e experimentá-las incessantemente. Dentro desse contexto, tenho uma questão primeira: por que usar tecnologias digitais em cena?
- 2) Você poderia descrever um pouco mais sobre as potencialidades da cena digital? Em outras palavras, por que concebê-la em lugar de uma cena convencional?
- 3) Como você definiria o trabalho do Phila 7?
- 4) Falemos especificamente da montagem de *Play on Earth*, um dos focos de nosso estudo. Como se deu a construção do espetáculo? Já havia uma dramaturgia pré-concebida?
- 5) Qual a forma de trabalho do grupo? Há a organização de um trabalho colaborativo entre as diversas funções durante a montagem das cenas?
- 6) Como funcionou o processo de trabalho com os demais grupos?
- 7) E a partir de que meios se deu essa interação?
- 8) O que muda no processo de criação a partir da inserção das tecnologias digitais?
- 9) Como se organizou a interação do que ocorre no palco em relação ao que é transmitido pelas tecnologias audiovisuais?
- 10) Quais os maiores desafios técnicos dessa interação entre o que ocorre no palco e o que é projetado na tela?

11) Como se organizou o trabalho de voz dos atores?

12) Como foi realizada a marcação de espaço das cenas?

13) Há como conceber o processo de criação sem a participação das tecnologias digitais?

14) Gostaria que descrevesse um pouco mais sobre as alterações que as tecnologias digitais trouxeram ao processo de montagem do espetáculo. Na sua visão, pode-se falar em uma transformação nas dimensões de tempo e de espaço cênico? Por quê?

15) Como você concebe a questão da presença? Na sua visão, quais as diferenças entre o que é apresentado sobre o palco e aquilo que é projetado na tela?

16) Uma de nossas hipóteses centrais é a ideia de que a ação que move a cena, ou seja, aquilo que faz com que o espetáculo efetivamente ocorra, deixaria de ser conduzida e precipitada unicamente pela dimensão humana. Um dos pontos da tese é que a ação não mais ocorreria predominantemente de um sujeito humano para a obra ou para outros sujeitos humanos (de emissor para receptor), mas que toda essa ação se daria como em uma rede, sem centro emissor e receptores. A tecnologia pareceria exercer, nesse contexto, quase a participação de uma atriz no espetáculo (o que, em muitos casos, levaria até mesmo a supressão do ator em cena). Gostaria de saber sua opinião sobre essa reflexão.

17) Outro ponto é que a ação do espetáculo não precipitaria somente a partir de atores humanos. Em *Play on Earth*, a tecnologia, parece assumir parte desse papel, exercendo uma certa performatividade. Estaríamos, portanto, relacionando a noção de performatividade, de performance em cena, a um atuante não mais humano... Teríamos, nesse sentido uma performatividade da tecnologia, que parece se refletir no efeito de presença que ela causa em cena. Gostaria que comentasse o que pensa sobre essa hipótese.

18) Como você vê a relação com o espectador e quais são as principais impressões sobre a recepção desse tipo de obra de arte?

19) Como você interpreta essa nova linguagem tecnológica diante dos formatos tradicionais das artes e do teatro em particular?

20) E como você definiria *Play on Earth*?

Anexo 7

Ficha técnica: *Play On Earth* – Coletivo Phila 7

Fonte: Arquivo Coletivo Phila 7 (São Paulo – Brasil).

CAST AND PRODUCTION LIST

Station House Opera (UK)

Producer	Judith Knight, Bia Oliveira & Mark Godber (Artsadmin)
Director	Julian Maynard Smith
Collaborator	Susannah Hart
Cast	Mark Calvert Emily Jane Grant Jim Kitson

TheatreWorks (Singapore)

Producer	Tay Tong
Director	Jeffrey Tan
Lighting Designer	Yo Shao Ann
Cast	Gerald Chew Keagan Kang Noorlinah Mohamed

Phila 7 (Brazil)

Producer	Marisa Riccitelli Sant'ana
Director	Rubens Velloso
Cast	Marcos Azevedo Beto Matos Andrea Tedesco

COMPANY PROFILES

- Station House Opera (UK)

Founded in 1980, Station House Opera has developed into an internationally-renowned performance company with a unique physical and visual style. The work varies enormously in scale, appearance and location and uses spectacle to explore the intimate relationship between people and the environment they inhabit. Described as "visionary as it is stunningly visual", the company have created spectacular projects in a variety of locations all over the world, from New York's Brooklyn Bridge

Anchorage to Dresden's historic Frauenkirche and Salisbury Cathedral. More recently their work has been uniquely created for more intimate spaces all over Europe including Orangerie in Dijon, an old electrical factory in Weimar and London's 19th century music hall at Hoxton Hall.

Over twenty one years the company have created over twenty five productions. *Natural Disasters*, *Sex and Death* and *Cuckoo* introduced an unexpected instability to the mundane physical world of the performers while other pieces took precariously to the air with *Drunken Madness* suspended under the Brooklyn Bridge and *Scenes from a New Jericho* in the sky above Amsterdam.

The company is best known for its series of architectural performances using breeze blocks beginning with *A Split Second of Paradise* followed in 1988 by *Piranesi in New York* at the First New York International Festival of the Arts, commissioned by Creative Time for the Brooklyn Bridge Anchorage.

Since it first opened at the ICA in 1998, Station House Opera's production *Roadmetal, Sweetbread* has toured worldwide, with performances in Europe, China, the Lebanon, Hong Kong, Japan. Taiwan and Brazil. With two performers and life size video, this "*little classic of end of the century performance art*" (The Scotsman) continues to tour in UK and abroad with forthcoming performances at the Edinburgh Festival.

Station House Opera's *Live from Paradise* is a co-production with De Daders, Amsterdam and premiered in October 2004 performed simultaneously in three apartments across the city. *Live from Paradise* is a Global Internet project that breaks new ground in live performance. The show take place in three different locations and are linked by video streaming to create a simultaneous combined performance, telling a story that uses cinematic language to create a fourth imaginary space. The resulting single narrative is like a report transmitted from somewhere metaphysical - live from paradise. It has been described as "*Fascinating from beginning to end*" by NRC Handelsblad.

This concept has now been materialized on a much bigger scale in *Play on Earth*.

- TheatreWorks (Singapore)

TheatreWorks (Singapore) was established in 1985. It is an international performance company based in Singapore, known for its reinvention of traditional performance through a juxtaposition of cultures, along with its cutting edge productions that set new benchmarks for artistic excellence. Its works reflect a concern with cultural negotiation and artistic exchanges with artists, through a network of traditional and contemporary artists from different disciplines. To date, TheatreWorks has created and presented over 165 productions, which are important landmarks in Singapore theatre history.

In September 2005, TheatreWorks opened a new space, 72-13, at Mohamed Sultan Road. 72-13's primary purpose is to encourage collaborations, house residencies from artists around the world and to encourage hybrid creative expressions from young Singaporeans. The company also expanded to include the International Centre of Asian Arts (ICAA) and the Singapore Creative Arts Nucleus (SCAN). ICAA is a R&D Centre, a performance centre, a forum and a platform for Asia's expression and its relationship to the rest of the world while SCAN is an incubator for emerging creatives.

TheatreWorks continues to support and nurture Singapore artists and develop Singapore arts through its developmental programmes like The Writers' Lab that produces and promotes Singapore writing, creating a theatre that is Singapore and with a Singaporean voice; and the education and outreach programmes that work closely with schools and institutions, bringing the magic of theatre and drama to youths and the general public.

Internationally, TheatreWorks continues to develop its various productions and programmes that have gained international recognition. Homegrown research and development projects like The Flying Circus Project have turned into internationally known and sought-after laboratory processes. Its progressive outlook results in works that have challenged accepted history through a genre of documentary performances. It continues to do commissions by international festivals and institutions, as well as initiate new creative programmes internationally. In 1999, TheatreWorks initiated the Arts Network Asia, a network of independent artists and arts activists promoting regional artistic collaborations and exchanges. With funding from the Ford Foundation, it was hosted and managed by TheatreWorks for the first three terms, ending in 2004.

Under the artistic directorship of Ong Keng Sen, TheatreWorks' concerns go beyond that of Singapore. It sees a strong synergy between nationalism and internationalism – a philosophy that informs the company's works and outlook.

- Phila7 (Brazil)

Philharmonia Brasileira works with Cultural Marketing and Business related to Shows, Courses, Education and the Third Sector. We produce artistic projects either with popular or classical musicals, or performing arts and multidisciplinary arts. Additionally, we provide projects for public awareness and human development by means of educational programs, raising sensibility through the arts. As a company, our purpose is not only to be a culture producer, but to also enable people to think about the role and responsibility of arts and education in how we think about the human being and society.

Although the origins of the Philharmonia Brasileira lie in musical production, it always was intended to serve as a space to reflect on the role and responsibility of art and education in shaping the way we think (society and individuals).

Having this idea in mind, starting a process of ramification and interaction with other areas of artistic production became inevitable for the Philharmonia. The Cia de Teatro Phila 7, integrated by Ana Souto, Andrea Tedesco, Beto Matos, Mirella Brandi and Rubens Velloso is the first step towards the realization of this idea. Integrated by professionals from both cinema and theatre, the company aims to introduce other forms of thinking about the stage, always connected to music, fine art and other artistic practices. The company means to act as a generating unit for creative work and for a reflexive look on cultural production.

Anexo 8

Roteiro e marcações de cena: *Play On Earth* – Coletivo Phila 7

- Movimentação palco / operação câmeras.

Fonte: Arquivo Coletivo Phila 7 (São Paulo – Brasil).

Q 2	1 Singapore Alec, Beebee, Cheng	2 England Ashley, Chuck, Daisy	3 Brazil Airton, Branca, Daniela
1	B is sitting. A brings the table and puts it down next to her (grudgingly), so we see it from straight on, extending off to the right.	The lamp.	B is sitting. A finds a table and puts it down next to her (grudgingly), so we see it from straight on, extending off to the left.
2	A and B are settling into miserable synch. A walks away from table past camera		A and B are settling into miserable synch. A walks away from table into distance.
3	A returns to stand at near side of table in synch.	A and C adjust table	A returns to stand at far side of table in synch.
4	B walks away from table into distance. She sees C off to frame left.	A looks forward right, then over his right shoulder (at the Bs)	B walks away from table past the camera.
5	B returns to her chair, looking at C.	A scrutinises (Beebee) at end of table	B returns to her chair, looking at C (off to left past camera)
6	C walks in from left. A reacts: "I told you before" He chases him off, returns to table (far side)	C (in response to Alec): "What?" A: "What?" (pause) "I told you, we should get another table. This one is useless. (picks up screw from behind table) Where's this come from?"	A reacts to C's entrance, but soon returns to table (near side)

7	B leaves the table towards the camera and disappears from view.	A turns left to look rear right, throws screw away.	B leaves the table and walks into the mid-distance.
8	A wanders away from the table into mid-distance.	C over to window. A back (they are on either side of the lamp, just out of shot)	A wanders away from table towards camera and disappears.
9	C re-appears near A and they have an altercation. A chases him off to the left.	A gestures at him	B watches A (and C).
10	B returns to table in synch, looking at where they disappeared.	He wanders back	B returns to table in synch, looking at where they disappeared.
11	A eventually returns to table, doesn't sit.	He comes to table, bends to pick something up, disappears.	A returns to table. Sits.
12	A sits, both back in synch. He leaves left.	Camera tracks back keeping lamp in shot. In foreground appears a middle section of the table, linking them all into one.	A sits, both back in synch. He leaves right.
13	The Bs lose their synch. They do not react directly to one another, but seem to accept each other's presence.	C leaves by the window. D descends ladder.	The Bs lose their synch.
14	(Bs go into synch, and then relax?)	A appears from behind the table. He turns on the lamp, finds a chair, brings it to the table and sits. He is with the Bs. D sits at end of table.	(Bs go into synch, and then relax?)
15	A reappears, out of synch. The As do not react directly to one another, but seem to accept each other's presence.	The As do not react directly to one another, but seem to accept each other's presence. D: "Who was that?" A looks at her as if she	A reappears, out of synch The As do not react directly to one another, but seem to accept each other's presence.

		is mad.	
16	They are all equally disenchanted, A with B, but remain out of synch.	They are all equally disenchanted, A with B, but remain out of synch.	They are all equally disenchanted, A with B, but remain out of synch.
17	A gets ready for work. This involves him going off and on screen (never crossing the join). He may also be having a snack before he leaves. A and B may speak to each other when they are together. When A is absent, B may talk to any other A who is still visible. Similarly if B leaves, A may talk to the other B at the other end of the table. A may not speak to another A, nor B to B.	A gets ready for work. This involves him going off and on screen (never crossing the join). He may also be having a snack before he leaves. If another A leaves frame, he may talk to that B. A may not speak to another A.	A gets ready for work. This involves him going off and on screen (never crossing the join). He may also be having a snack before he leaves. A and B may speak to each other when they are together. When A is absent, B may talk to any other A who is still visible. Similarly if B leaves, A may talk to the other B at the other end of the table. A may not speak to another A, nor B to B.
18	A leaves	A leaves	A leaves
19	C enters. B touches him		B flirts with (C)
20 20 a 20 b	A enters, sees C, rushes at him. C jerks backwards, knocking table out of line, and escapes, chased by A. Camera follows.	A enters, sees C Left trestle pulled out, collapsing end of table. Right trestle pulled out, collapsing other end of table, which disappears. A steps back, then leaves through kitchen door. Camera follows.	A enters, stares at B, sees C A barges table out of the way to get at C (left), knocking table out of line, then changes his mind, leaving right. Camera follows.

21	A, C in street	Empty street	Empty street
22	C goes around corner A hesitates.	Caption: "SEVEN HOURS EARLIER" C comes around corner. (wide)	
23	A hesitates, goes round corner Chinese/Malay/caption: "ELEVEN HOURS LATER"	C stops, looks back, then looks forward again.	Portuguese caption: "ELEVEN HOURS EARLIER" A comes round corner (c/u)
24		C sees someone. A walks past camera into shot, approaches C.	A hesitates, walks past camera
25		They meet. They fight in the street (attracting an audience of the usual Newcastle bottle-throwing habitués). A VEIL IS DRAWN.	