



sala preta
ppgac

DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v17i1p400-419

Sala aberta

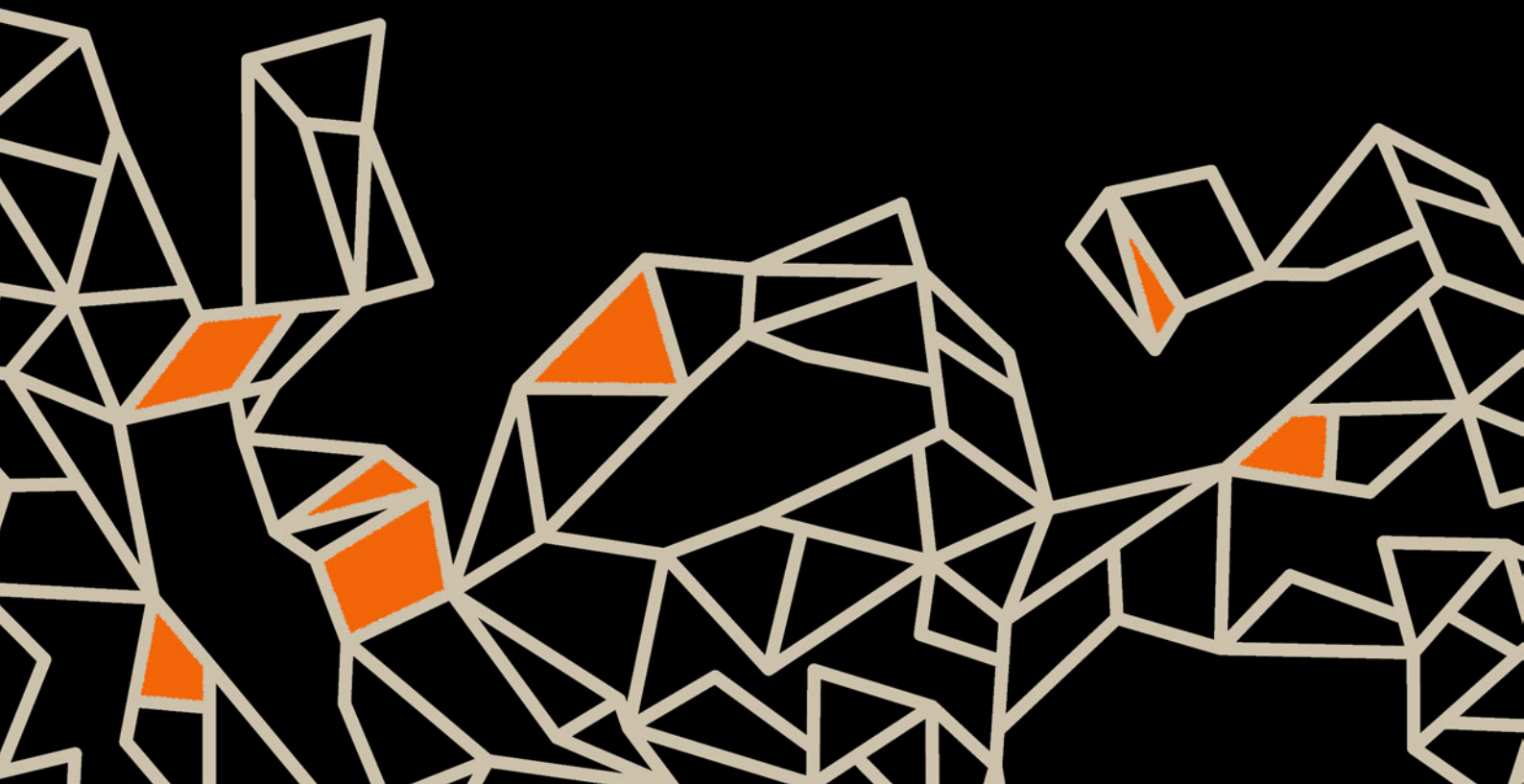
Performance, tecnologia e presença: The Builders Association

*Performance, technology and presence:
The Builders Association*

Ana Bernstein

Ana Bernstein

Professora Adjunta de História da Arte e Estética do Teatro da
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro



Resumo

O artigo examina a construção de um discurso crítico sobre as transformações da cena teatral e das artes nas últimas décadas a partir da crescente utilização de mídias, como vídeo, cinema, computadores e internet, e da incorporação de mídias digitais no processo de criação de espetáculos, performances e instalações interativas, focando na questão da *presença* e de seu suposto esvaziamento em decorrência da midiaticização da cena. A reavaliação dos fenômenos de presença é discutida mediante exame do trabalho intermídia do grupo norteamericano The Builders Association, cujos espetáculos se destacam por uma cena plenamente integrada à tecnologia e por uma prática de colaboração verdadeiramente interdisciplinar.

Palavras-chave: Presença, Tecnologia, Performance, Intermedialidade, The Builders Association.

Abstract

The article examines the construction of a critical discourse regarding the transformation of the theatre and the arts in the last decades, in face of the rising use of medias such as video, film, computer, and internet, as well as the incorporation of digital media in the process of creation of theatre works, performances, and interactive installations. It focuses on the question of presence, or rather on its alleged undermining, as a result of the mediatization of the arts. The reappraisal of phenomena of *presence* is discussed by means of the analysis of the intermedia work of the North American company The Builders Association, whose performances stand out for its full integration with technology and for its truly interdisciplinary collaboration practice.

Keywords: Presence, Technology, Performance, Intermediality, The Builders Association.

A crescente incorporação de novas mídias e tecnologias ao teatro e à performance a partir dos anos 1990 resultou em diferentes formas e práticas artísticas, como teatro multimídia, teatro virtual, teatro intermídia, teatro ciber-gue, performance digital etc. No campo teórico-crítico, pode-se medir o impacto dessa transformação da cena e das artes pela publicação, nos últimos quinze anos, de um número significativo de obras voltadas ao assunto, como



é o caso de *Multimedia – Video, Installation, Performance* (2007) de Nick Kaye, *Virtual Theatres* (2004) de Gabriella Giannachi, *Digital Performance* (2007) de Steve Dixon, *Cyborg Theatre* (2011) de Jennifer Parker-Starbuck e *Mapping Intermediality in Performance* (2010), editado por Sarah Bay-Cheng et al, para citar apenas algumas no âmbito da língua inglesa. Variando em escopo no recorte do campo escolhido – por exemplo, na inclusão ou não de instalações, dança, performance e dos tipos de mídia –, o discurso geralmente oscila entre o entendimento do uso de novas tecnologias e mídias como ruptura, algo novo que se instaura nas artes e como continuidade de uma antiga parceria entre arte e técnica.

Para aqueles que consideram essa virada intermidiática como ruptura, o uso de novas tecnologias permite, como observa David Saltz, o surgimento e desenvolvimento de “novas possibilidades artísticas” (2013, p. 422). Outros autores, entretanto, consideram as novas práticas como mais um desdobramento de uma colaboração instaurada desde os primórdios do teatro. Steve Dixon lembra que “o teatro sempre usou a tecnologia de ponta de sua época para realçar o ‘espetáculo’ das produções” (2007, p. 39). Os exemplos da parceria entre teatro e tecnologia multiplicam-se ao longo da história, desde o *Deus ex-machina* das tragédias gregas à pintura de perspectiva renascentista, à produção de efeitos espetaculares da *féerie* no início do século XIX e à construção da ilusão dos dramas musicais de Richard Wagner por meio do fosso da orquestra e da iluminação apenas da cena. Também as vanguardas históricas exploraram largamente a tecnologia, como atestam as experiências teatrais de Oskar Schlemmer na Bauhaus, a exaltação da máquina pelos Futuristas, o uso do cinema no teatro por Erwin Piscator e por Serguei Eisenstein, em sua encenação de *Um homem sábio* (1922). A própria etimologia da palavra técnica, do grego *tekhnē*, que significa arte, habilidade ou conhecimento prático, evidencia a estreita ligação entre arte e tecnologia. Nesse sentido, a oposição entre teatro e tecnologia revela-se como uma falsa dicotomia.

Essas publicações refletem, por conseguinte, a construção de um discurso crítico sobre as transformações da cena teatral e das artes nas últimas décadas a partir da crescente utilização de mídias como vídeo, cinema, computadores, áudio e internet, e principalmente com a incorporação de mídias digitais no processo de criação de espetáculos, performances e instalações

interativas. Uma das principais questões colocadas pelo debate a respeito do emprego de novas mídias no teatro relaciona-se ao problema da *presença*, ou antes ao esvaziamento da mesma, em decorrência da mediação imposta ao ator. Em outras palavras, o debate revolve entre a (aparente) oposição entre o “ao vivo” e o “mediado”. Consideremos, por exemplo, grupos como o *Living Theater* e o *Performance Group* que eram, como lembra Marianne Weems, “ideologicamente opostos à mídia e baseavam seu trabalho no ritual físico e na santidade ou ao menos na inegável presença do performer” (apud MARRANCA, 2007, p. 204). Da mesma forma, o discurso crítico sobre a arte da performance que surge nos anos 1960 e se afirma como prática artística nos anos 1970 busca valorizar, antes de tudo, a *presença* do performer, como algo que pode ser experienciado de forma imediata no encontro entre espectador e performer, e sobretudo como a finalidade última da própria performance. Em *Modus Vivendi*, por exemplo, Abramovic e Ulay colocam a performance *Nightsea Crossing* sob a seguinte proposição:

Presença
Estar presente, por longos períodos de tempo.
Até a presença se erguer e cair, do
Material ao imaterial, da
Forma ao informe, do
Instrumental ao mental, do
Tempo ao atemporal¹.
(ABRAMOVIC; ULAY, 1986, p. 31)

Sentados, de frente um para o outro, com uma mesa separando-os, os dois artistas olhavam-se por longos períodos, buscando atingir esse estado de *presença* que Erika Fischer-Lichte define como *presença radical*, e que “significa aparecer e ser percebido como uma mente encarnada” (2012, p. 115). É essa mesma performance que Abramovic refaz durante sua retrospectiva no MoMa em Nova York, em 2010, intitulada precisamente *The Artist Is Present*, com a diferença de que quem se senta de frente à artista agora é qualquer membro do público que deseje participar da performance.

¹ Todas as citações foram traduzidas pela autora.



Entendida como uma experiência única, marcada por seu caráter de evento “vivo” (por meio da presença do corpo do artista como corpo do trabalho), de natureza efêmera e – em tese – resistente à comercialização, a performance parece partilhar daquela qualidade que Walter Benjamin definiu como aura. No auge da era da reprodução, o discurso sobre a performance geralmente enfatiza o caráter de arte “ao vivo” como seu traço mais distinto, aquele que lhe permite escapar à economia da reprodução, em oposição a qualquer arte midiaticizada. Essa é a posição de Peggy Phelan em seu célebre ensaio “The ontology of performance: representation without reproduction” (“A ontologia da performance: representação sem reprodução”), no qual afirma:

A única vida da performance é no presente. A performance não pode ser salva, gravada, documentada ou participar de qualquer outra forma na circulação das representações de representações: uma vez que o faça, ela se torna algo diferente da performance. Na medida em que a performance tenta entrar na economia de reprodução ela trai e diminui a promessa de sua própria ontologia. O ser da performance, como a ontologia da subjetividade proposta aqui, é alcançado por meio de sua desapareição. (1993, p. 146)

A ontologia da performance é portanto paradoxalmente predicada tanto na presença quanto na ausência. E é precisamente por essa razão que a performance não pode jamais realizar a promessa da presença.

Em *Liveness – Performance in a Mediatized Culture*, bem como em trabalhos posteriores, Philip Auslander articula uma crítica contundente à teorização de Phelan. Para Auslander, “não podemos tratar as qualidades tradicionalmente atribuídas à performance ‘ao vivo’ que supostamente a diferenciam da performance tecnologicamente mediada como características inerentes ou ontológicas. Elas são, antes, fenomenológica e historicamente definidas” (2008, p. 108). Ele argumenta que a categoria “ao vivo” é, na verdade, “um efeito da midiaticização, e não o contrário” (1999, p. 51). Historicamente, o “ao vivo” só existe a partir do momento em que as técnicas de reprodução são inventadas. Ele se define, portanto, como aquilo que pode ser gravado. Nesse sentido, o “ao vivo” (teatro, performance, concertos musicais etc) está imbricado com e depende da midiaticização. Sua história é também a história da reprodutibilidade técnica. Para Auslander, a proposição de Phelan mostra-se insustentável,

não só porque não está claro que a performance “ao vivo” possua uma ontologia distinta, mas também porque não é uma questão da *entrada* da performance *na* economia da reprodução, já que sempre esteve lá. [...] o próprio conceito de performance “ao vivo” pressupõe o de reprodução, [...] e o “ao vivo” só pode existir *dentro* de uma economia de reprodução. (Ibid., p. 54)

Além disso, Auslander observa que há uma tendência de progressiva mediatização de eventos “ao vivo” e entende a insistência do discurso teórico da performance em situar a mesma em oposição à formas midiatisadas ou tecnológicas de arte como puramente ideológica. Contrariamente à ênfase da performance como algo que se dá “ao vivo”, no aqui e agora, constatamos que desde os primeiros momentos a performance aparece imbricada com vários processos de mediação, principalmente o vídeo. Basta lembrar os trabalhos pioneiros de Vito Acconci, Bruce Nauman, Joan Jonas, Ana Mendieta, Nam June Paik, John Cage, para citar apenas alguns, demonstrando de fato o discurso que privilegia o aspecto imediato da performance como um discurso ideológico.

Da perspectiva daqueles que valorizam o aspecto ao vivo da performance, a mediação é portanto vista como fator de empobrecimento da presença do ator/performer. Esse esvaziamento, no entanto, nem sempre é considerado negativamente. Em *Presence and the revenge of writing*, Elinor Fuchs elogia a encenação de *Come and Go*, de Beckett, por Mabou Mines, em 1975, na qual o cenário consistia num enorme espelho compreendendo quase a total largura do palco, posicionado ligeiramente abaixo do nível da plataforma e inclinado para cima. Ignorando as rubricas de Beckett, os atores representavam em um mezanino situado atrás e acima do público, de modo que os espectadores podiam ver apenas seus reflexos no espelho. Para Fuchs, “tal encenação solapava as expectativas habituais de presença corporal e o contato entre atores e público” (1985, p. 164). Tomando por base a crítica de Derrida à metafísica da Presença, sustentada pela lógica logocêntrica que identifica a fala como garantia da presença e relega a escrita a uma posição secundária, para Fuchs o teatro naquele momento (e ela aí está pensando em encenadores como Richard Foreman e Robert Wilson e grupos como Mabou Mines e The Wooster Group), caracterizava-se antes como um “teatro da Ausência,”



marcado pelo “fracasso do empreendimento teatral da fala espontânea com suas reivindicações logocêntricas de origem, autoridade, autenticidade – em suma, de Presença” (Ibid., p. 172)

A crescente midiaticização do teatro e da performance, especialmente ao longo da década de 1990, sinalizou para a crítica uma estratégia pós-moderna de desconstrução da presença, por meio do descentramento do sujeito, da fragmentação narrativa que esvazia a autoridade do texto, do questionamento do ator e também da personagem. O exemplo da encenação de *Come and Go*, de Mabou Mines, é interessante justamente porque nele o esvaziamento da presença se dá pela recusa do corpo dos atores, substituídos por seus reflexos fantasmáticos pela mediação do espelho. Isso é importante porque é precisamente em torno do ator e de seu corpo que a presença tem sido construída no teatro. Quando elogiamos um ator por seu trabalho, é comum falarmos de sua presença, de seu carisma. Auslander, que escreveu extensivamente sobre a presença e a performance pós-moderna, observa que mesmo teóricos tão diversos quanto Stanislavski, Brecht e Grotowski tendem a se apoiar sobre o eu do ator como “algo que precede e confere base a sua performance” (1997, p. 30). Em contraposição, o estilo de atuação do The Wooster Group, por exemplo, no qual os atores não buscam construir um personagem, mas executam ações, tomando emprestado características pessoais de cada ator – criando uma espécie de persona – funciona, segundo Auslander, como uma estratégia de “desconstrução da presença e das estruturas de autoridade na performance” (1994, p. 47). Essa ambiguidade da atuação é capturada pelo crítico em sua descrição do espetáculo *Hula* (1981):

A persona do Wooster Group ocupa um território ambíguo, não é nem “performance não-matricial” (Kirby) nem caracterização. Esta ambiguidade foi exemplificada em *Hula* pela incerteza do público se estava assistindo um grupo de performers de vanguarda de Nova York dançando a hula por razões próprias ou se havia, de fato, algum tipo de estória sendo representada. Dafoe sorria frequentemente e parecia genuinamente estar gostando de dançar (em contraste com Vawter, cujo principal foco era manter os outros no ritmo). Mas quem estava sorrindo: Dafoe, curtindo a dança, ou um dançarino interpretado por Dafoe, ou ambos? Havia personagens, mas tão levemente delineados como que para funcionar quase como um subtexto, mas subtexto para quê? Dafoe observa que os personagens não haviam sido formalizados de modo algum; talvez, como

ele sugere, o que parecia ser um nível mínimo mas ainda assim presente de caracterização na performance (uma espécie de caracterização grau zero) era simplesmente “a bagagem que vem junto com ter essas pessoas em particular no palco” dançando juntas. Os personagens surgiam da atividade: a tarefa e os performers específicos engajados nela. (Auslander, 1997, p. 40-41)

Além do esvaziamento do personagem, a desconstrução da presença deve-se ainda ao estilo de trabalho do grupo, cuja proposta não é a representação direta de um texto dramático. Antes, o grupo cria seus próprios textos de performance, a partir de uma variedade de diferentes materiais e de mídias, tirados tanto da cultura popular quanto da erudita e da desconstrução de textos clássicos. A performance é quase sempre o resultado da colisão, colagem e montagem de múltiplos elementos, incluindo vídeo e filme, design de computador, luzes, som e dança, resultando numa trama densa e extremamente dinâmica de texto, mídia e performance superpostos.

Recentemente, contudo, a profusão de publicações dedicadas ao teatro e à performance digital, intermídia, multimedia, ciborgue etc., bem como publicações referentes às novas mídias e à própria questão da presença, somadas à onda de re-performances impulsionadas pelos projetos, de Marina Abramović, *Seven easy pieces* e *The artist is present*, indica não só uma verdadeira “virada intermídia” nas artes como também revela que a questão da presença vem sendo recolocada em diferentes termos, especialmente no que tange à relação com as novas mídias.

O entendimento do emprego de mídias como estratégia de desconstrução da presença, partilhado por críticos como Auslander, Josette Féral, Elinor Fuchs e Chantal Pontbriand, vem dando lugar a uma revalorização das experiências de presença no teatro, na performance e nas artes, com particular atenção aos processos de produção de presença por meios tecnológicos.

É o caso dos autores de *Performing Presence* que questionam a visão “prevalente nos estudos da performance da relação entre a performance e a tecnologia que relaciona as tecnologias de ‘mediação’ ao deslocamento e elisão da ‘presença’ do performer” (GIANNACHI; KAYE, 2011, p. 3). A presença, concebida como um “estar diante de”, “em face de” algo ou alguém que é Outro, implica sempre pluralidade e alteridade e se dá na dinâmica entre



produção e performance e recepção da presença; ela se configura, portanto, como copresença. Nesse sentido, ela é sempre social e cultural. Para os autores, “a presença pode ser melhor considerada como performada, produzida no ato, e não como uma função de um determinado meio ou em relação a um valor ‘intrínseco’ de certos modos de representação – ou simplesmente como um termo privilegiado e assim *em oposição à ausência*” (Ibid., p. 19-20).

O exame do grupo The Builders Association, um dos exemplos contemporâneos mais interessantes de grupos de teatro cujo trabalho pode ser verdadeiramente descrito como intermídia e que criou uma poética própria baseada no uso de novas tecnologias, pode nos ajudar a compreender essa revalorização e reavaliação dos fenômenos de presença. O grupo, que se encaixa na categoria de companhias cujo trabalho é totalmente midiaticizado, se destaca pelo desenvolvimento de uma cena plenamente integrada à tecnologia e de uma colaboração verdadeiramente interdisciplinar.

Fundado em 1994, em Nova York, por Marianne Weems, que foi durante anos dramaturga do The Wooster Group, e por um grupo de artistas cuja maioria não trabalhava em teatro, mas sim em design, arquitetura, música, vídeo, som e computadores, o The Builders Association já criou dezesseis projetos originais misturando performance ao vivo, gravada e mediada, arquitetura, animações e cenários produzidos em 3D e arquiteturas sonoras. O que distingue o trabalho do grupo é a complexidade da atuação na qual a presença ao vivo se afirma precisamente por meio da mediação de câmeras de vídeo, *relay* e performances gravadas.

O primeiro espetáculo do grupo, *The Master Builder* (1994), agregava duas ideias: a encenação do texto de Henrik Ibsen, *Solness, o construtor* (em inglês, *The Master Builder*), e a reconstrução da casa serrada ao meio por Gordon Matta-Clark, onde a encenação se daria. Num enorme galpão onde atualmente funciona o Chelsea Market, Weems e seus colaboradores reconstruíram a casa dividida por Matta-Clark em 1974, de modo que dispositivos MIDI (Musical Instrument Digital Interface) que produziam efeitos de som, luz e vídeo, e eram acionados pelos atores, foram instalados em todos os ambientes da casa. Respondendo ao comando dos atores, a casa constitui-se assim como um personagem com presença própria, “um análogo do espaço psicológico”, segundo Weems (apud SCHECHNER, 2012, p. 38), como demonstra

a cena em que Solness discute com sua esposa: “quando o ator esmurra a parede com seu punho fechado, ele desencadeia uma reação cataclísmica – uma trovoada, uma chuva de faíscas e lâmpadas estourando – para expressar seu senso de fúria” (TANAKA, 1999, p. 25). À medida que os problemas de Solness iam se revelando, partes da casa eram progressivamente demolidas, deixando a descoberto ambientes equipados com monitores. O esqueleto da casa deixava entrever “os esqueletos do passado das personagens”(DIXON, 2007, p. 400). Ao fim do espetáculo e com a derrocada de Solness, a casa é partida ao meio, recriando visualmente a obra de Matta-Clark.

A encenação, estruturada como um jogo, não permitia que nenhum ator ocupasse o mesmo ambiente que outro num mesmo momento. Os atores dirigiam-se diretamente para o público ou então para a imagem de outro ator transmitida ao vivo em um monitor. Embora os atores estivessem isolados, o espetáculo encenava a conexão entre os personagens, a rede que os ligava. Essa encenação da rede está presente em todos os trabalhos do Builders. Weems com frequência enfatiza esse aspecto, porque uma das preocupações do grupo é justamente fazer com que o público perceba essas redes invisíveis que nos cercam, tornando, em suas palavras, “o invisível visível” (apud MARRANCA, 2009, p. 201).

Um projeto complexo envolvendo arquitetura, circuitos eletrônicos de som, luz e vídeo, iluminação e design, *Master Builder* só pode ser realizado porque todos os artistas colaboradores estiveram presentes desde o primeiro momento, trabalhando em conjunto para superar as dificuldades que se apresentavam diariamente. Assim tem sido em todas as produções do grupo. Diferentemente do teatro tradicional, no qual o elenco e o diretor partem de um texto para montar um espetáculo e os demais elementos vão se agregando aos poucos, nos projetos do Builders todos devem estar presente desde o primeiro dia. O espetáculo é construído conjuntamente com o vídeo, as luzes, o cenário, a música. Na maioria dos espetáculos, o texto também é criado durante o processo – raramente o grupo encena textos já existentes como o de Ibsen. Cada projeto leva em média dois anos para ser realizado e envolve uma série de *workshops* e residências em universidades e centros artísticos. Bonnie Marranca chamou esse método de trabalho *midiaturgia*, no sentido de que a dramaturgia é desenvolvida como design, com a mídia no centro do



processo. É uma dramaturgia composta por camadas de vídeo, som, arquitetura, encenação e também de texto. Em vez de ser apenas um recurso a mais, a tecnologia e as mídias constituem de fato tema e conteúdo dos trabalhos. Para Weems, preocupada em abordar questões sociais, políticas e culturais da atualidade, o emprego da tecnologia reflete o mundo em que vivemos. Ela observa que nossa relação com a tecnologia é de fricção, “lutamos com ela e dependemos dela diariamente” (Ibid., 193). Os trabalhos investigam as formas como a tecnologia altera e reestrutura nossa compreensão do tempo e do espaço, e nossas noções de intimidade e conexão, enfim, o modo como vemos o mundo, em espetáculos que simultaneamente celebram e criticam a tecnologia por meio do uso da mesma.

Assim como a tecnologia altera nossa relação com o mundo, ela também transforma a noção de presença tanto em nossas experiências diárias (conexões de voz via celular, de voz e vídeo via Skype, participação em redes sociais etc.) quanto em cena. Nos espetáculos do The Builders Association, a presença do ator manifesta-se física e eletronicamente e o grupo explora ao máximo o *frisson* entre as duas. Não se trata mais da tecnologia colocar em questão a presença viva do ator, mas sim de amplificá-la, tensioná-la e de possibilitar outras formas de atuação. Tampouco a tecnologia manifesta-se como algo fixo, pré-determinada, mas é empregada “ao vivo” tanto pelos atores quanto pelos designers, seja nas projeções de imagens criadas durante o próprio espetáculo ou na música e no som, executados e mixados ao vivo. Isso permite a Weems falar da presença viva da tecnologia no palco. Ela explica: “Estamos trabalhando nessa área cinza entre performance ao vivo e mídia ‘ao vivo’, e o mundo que criamos depende da presença de ambos” (Ibid., p. 204).

As novas mídias são muitas vezes entendidas como invenções que tendem a suplantam as mais antigas. No entanto, Jay David Bolter e Richard Grusin argumentam, no livro *Remediation – understanding the new media*, que este não é o caso. Em vez de tornar as velhas mídias obsoletas, as novas fazem com que estas se transformem. Evocando a afirmação de Marshall McLuhan, em *Understanding Media*, de que “um novo meio nunca é uma adição a um velho meio, e nem deixa o velho em paz. Nunca cessa de oprimir o velho meio até que este encontre novas formas e posições para eles” (apud AUSLANDER, 1999, p. 7), os autores propõem o conceito de

remediação (remediation) para designar a “dupla lógica segundo a qual as mídias (em particular mas não exclusivamente a mídia digital) remodelam prévias mídias” (GRUSIN, 2004, p. 17). É por meio dessa dupla lógica de remediação que “a cultura contemporânea busca simultaneamente proliferar e apagar a mediação, eliminando todos os sinais de mediação no próprio ato de multiplicação” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 5). Isso se dá de duas formas distintas: imediação e hipermediação. Na *imediação*, o objetivo é fazer a mediação desaparecer, como é o caso da perspectiva renascentista ou das realidades virtuais, técnicas imersivas que buscam fazer que o usuário esqueça dos aparatos necessários para a criação daquela realidade virtual e se deixe envolver pela experiência. Na *imediação*, a tecnologia almeja a transparência da interface, de modo que o usuário “não está mais consciente de confrontar um meio, mas antes coloca-se numa relação imediata com os conteúdos daquele meio” (Ibid., p. 23-24). A *hipermediação*, ao contrário, nos confronta com uma multiplicidade de contatos com o meio. Nas palavras de Bolter e Grusin,

a hipermediação se expressa como multiplicidade. Se a lógica da imediação leva alguém a apagar ou tornar automático o ato da representação, a lógica da hipermediação reconhece múltiplos atos de representação e os torna visíveis. Onde a imediação sugere um espaço visual unificado, a hipermediação contemporânea oferece um espaço heterogêneo, no qual a representação é concebida não como uma janela para o mundo, mas como ela mesma “emoldurada” – com janelas que abrem para outras representações ou outras mídias. A lógica da hipermediação multiplica os signos da mediação e desse modo tenta reproduzir o rico sensorium da experiência humana. (Ibid., p. 33-34)

Os espetáculos do The Builders Association são exemplos de hipermediação, pois neles presenciamos múltiplos atos de representação e a constante remediação de uma mídia por outra. Em nenhum momento de uma produção do The Builders Association, a tecnologia é empregada com o objetivo de criar ilusão ou fazer o espectador perder consciência do meio que presencia, ainda que os espetáculos sejam visualmente fascinantes. Ao contrário, há um constante cuidado em mostrar a ação e o fazer da ação, em mostrar a mídia e sua remediação. “Para mim”, explica Weems, “metade do prazer em



todos os shows é ver as pessoas criando a ilusão, e não somente a própria ilusão. Isso é algo que contribui para o senso de Beleza – o fato de que não é fixo, que está se dando em tempo real, ao vivo”(apud SCHECHNER, 2012, p. 56). Em *Jet Lag*, espetáculo de 1998-2000 e remontado em 2010, essa lógica da hipermediação se apresenta com infinita clareza. O espetáculo toma por base duas histórias verídicas nas quais as experiências de tempo e espaço, movimento e estase são afetados e produzidos pela tecnologia.

A primeira parte do espetáculo recria a história do inglês Donald Crowhurst, na peça rebatizado como Roger Dearborn, que decide participar de uma competição de veleiro ao redor do mundo em 1969, apesar de inexperiente. Com a viagem já iniciada e diante de imprevistos resultantes de seu próprio despreparo que o impedem de completar o intento, ele decide navegar em círculos ao mesmo tempo em que envia mensagens relatando seu progresso fictício e registra um diário em vídeo, com uma câmera fornecida pela BBC para documentar a viagem, e que foi utilizado pelo grupo na pesquisa para a encenação. Seu estado mental deteriora-se progressivamente até que ele desaparece após atirar-se ao mar, poucos dias antes de completar sua suposta trajetória e receber o prêmio de cinco mil libras. A segunda parte trata da história de Sarah Krasnoff (Doris na peça), uma norte-americana que durante cinco meses voa, acompanhada de seu neto, 167 vezes seguidas entre Amsterdam e Nova York, sem nunca deixar o espaço internacional do aeroporto, para evitar que seu filho lhe tome a guarda do neto. Ela finalmente morre de *jet lag* em Amsterdam.

Na primeira parte vemos, em uma seção do palco, um banco, atrás do qual há uma tela de projeção instalada sobre um mecanismo que faz com que ela oscile, uma câmera, cabos, equipamentos de rádio, radar e alguns objetos que são utilizados pelo ator que interpreta Dearborn. Em outra parte do palco, uma mesa à qual se encontra a operadora de rádio e onde também aparecem a mulher de Dearborn, seu agente e o âncora de TV. Sentado em seu banco e com a imagem do oceano projetada na tela de fundo, enquanto que, acima do palco, uma tela maior reproduz a imagem editada do ator como se ele estivesse no oceano, Dearborn realiza uma série de registros de bordo fictícios, em que narra aventuras e tempestades enfrentadas, sem jamais sair do lugar. Representando direto para a câmera, toda a produção de imagem e

edição é feita pelo próprio ator aos olhos do público, que observa ao mesmo tempo o fazer e o resultado das ações, num processo claramente brechtiano. Vemos o ator borrar água sobre seu rosto e sua roupa para fingir estar sob forte chuva, ajudado pela oscilação mais rápida da tela de fundo, que simula um mar agitado. As comunicações via rádio são distorcidas por estática e as vozes são ouvidas ao vivo e mediadas, como escreve Shannon Jackson:

as palavras eram ouvidas ao vivo e depois ecoavam uma segunda vez para demonstrar a defasagem que é inerente a toda comunicação de rádio. O designer de som Don Dobson empregou esse método em todas as comunicações entre Dearborn e os personagens em terra [...], criando uma quebra palpável nas comunicações na medida em que as vozes se sobrepunham e interrompiam umas as outras. (JACKSON, 2015, p. 128-129)

O espetáculo constrói-se, como vemos, na relação e tensão entre a presença ao vivo do ator e sua presença eletrônica, nas disjunções entre as vozes que soam distantes e que, no entanto, estão fisicamente muito próximas, e na pós-produção que acontece aos olhos do público.

Outro ponto a observar refere-se à interpretação. Enquanto os movimentos do ator diante da câmera são bastante limitados, sua imagem na tela parece estar em pleno movimento. Diferentemente da interpretação no palco, a interpretação para a câmera exige movimentos muito sutis, um fator interessante para se refletir a respeito da integração teatro/mídia e da remediação do cinema no teatro.

A encenação da segunda história combina um cenário totalmente virtual, gerado por imagens de computador, reproduzindo o interior de um avião, as salas de espera dos aeroportos e os locais de trânsito, com imagens de câmeras de vigilância, animações gráficas e uma paisagem sonora composta por ruídos repetitivos, como o som de motor de aviões e anúncios de embarque e desembarque, altitude, temperatura etc. Os personagens pouco se movem, e a impressão de movimento é quase que totalmente gerada pelas animações. As interações com os oficiais de imigração são acompanhadas por imagens pré-gravadas por câmeras de segurança das personagens em situações mundanas – e por vezes cômicas – nos aeroportos: subindo



escadas rolantes, tentando dormir nas cadeiras desconfortáveis do *lounge* enquanto aguardam o embarque, ou fazendo compras no *free shop*.

Jet Lag aborda uma das preocupações recorrentes do The Builders Association, o problema do lugar e da ausência de lugar, “o colapso de nossos sentidos de geografia, tempo e espaço” (apud SCHECHNER, 2012, p. 47). Tanto Dearborn quanto Doris e seu neto movimentam-se sem progredir. O crítico Jonathan Romney (*The Guardian*) sintetizou bem a questão quando escreveu que “Crowhurst não foi a lugar nenhum, mas ainda assim conseguiu persuadir o mundo de que estava movimentando-se em linha reta; Krasnoff, incessantemente em movimento, estava aprisionada em um ciclo privado de estase” (apud JACKSON, 2015, p. 142)

O desejo de tornar visível o invisível resultou ainda em espetáculos como *Alladeen*, que aborda a globalização, o capitalismo e o colonialismo corporativo, focando nas práticas de terceirização de mão de obra e utilizando fragmentos da história de Aladin para falar dos gigantescos *call centers* da Índia, que servem a grandes corporações e onde funcionários indianos são treinados para se fazer passar por americanos; *House/Divided*, que aborda a crise financeira norte-americana que levou milhares de pessoas a perderem suas casas em 2009; e *Super Vision* (2005), que explora o tema da vigilância de Estado e corporativa através da coleta de dados dos cidadãos (e que discuto a seguir).

Combinando o cenário hiper-realista de uma casa de família de classe média alta criado exclusivamente por meio de animação computadorizada, com fotografia e uma enorme tela de projeção, em *Super Vision* os atores encontram-se completamente imbricados com a tecnologia, incluindo a presença de um ator virtual, que contracena com outros “ao vivo”. A combinação de diversas mídias – som, luz, animação, fotografia e design de vídeo – resultou, na expressão de Weems, em uma potente paisagem midiática (*mediascape*), trazendo para o primeiro plano a própria mídia. Em lugar de um cenário volumoso como em *Master Builder*, o que se via eram telas, computadores, câmeras digitais e projeções de vídeo – a arquitetura física dando lugar à arquitetura virtual, à ideia da “rede eletrônica e de como ela também é um tipo de arquitetura” (apud KAYE, 2005, p. 558). Como em todos os outros espetáculos do grupo, os atores não aparecem nunca de forma que não seja mediada.

Além disso, como Weems sublinha, em *Super Vision* os atores nunca olham uns para os outros, mas a ideia da encenação da rede permanece presente, e é através dessa encenação que eles se conectam.

A ideia central de *Super Vision* é explicitada no prólogo da peça, quando uma atriz dirige-se à plateia e informa-lhe que, baseado nas informações obtidas pelos cartões de crédito com o qual compraram os ingressos, o grupo pode determinar o perfil dos espectadores, deduzindo seu nível social e econômico e suas preferências culturais por meio de códigos de endereçamento postal e de dados de seu consumo pessoal. A todo momento, quando pagamos uma conta, compramos algo pela internet ou nas lojas, quando reservamos passagens aéreas e hotéis, almoçamos em restaurantes ou fazemos uma busca no Google, estamos produzindo rastros eletrônicos que são coletados e acumulados por companhias privadas que se beneficiem dessas informações, além de servir como instrumento de controle dos aparatos de poder que continuamente monitoram nossas interações eletrônicas e digitais, nos supervisiona, como indica o título do espetáculo. Uma *Super Visão* para a qual permanecemos, de certo modo, cegos. Em conjunto, essas informações se configuram como um verdadeiro duplo, um corpo de dados encerrado em uma esfera de dados a qual não prestamos atenção, mas que nos segue aonde formos. Para dar materialidade e visualidade a esse conceito abstrato, o grupo desenvolveu o espetáculo em torno de três narrativas distintas:

(1) uma família, composta por um casal e um filho pequeno, cujo pai se apropria da identidade do filho para conseguir empréstimos e crédito junto a empresas que administram cartões a fim de sustentar o elevado padrão de vida da família, até perder o controle e ser forçado a desaparecer. O personagem do filho é virtual e sua performance se dá exclusivamente por meio de projeção de vídeo. O interior da casa, equipado com as últimas novidades e acessórios, é construído por meio de animação e seu exterior por meio da fotografia, uma colaboração com *dbox*, uma companhia especializada em design de computador e animação. É nesse ambiente virtual que as performances ao vivo e eletrônicas têm lugar. As inúmeras transações bancárias realizadas pelo pai, com a identidade roubada do filho, materializam-se na forma de uma grade de dados que se sobrepõe gradativamente à figura do



ator, cuja atuação é feita diretamente para a câmera. Essa atuação contida, cinematográfica, contrasta com a atuação teatral nos momentos em que “contracenam” com a esposa e o filho virtual, cuja performance é animada por meio da interação com os performers ao vivo.

(2) A segunda narrativa versa sobre a relação a distância entre uma jovem que reside nos Estados Unidos e sua avó em Sri Lanka, cuja capacidade mental vai progressivamente se deteriorando ao longo da performance, estado visualmente materializado pela perda de qualidade de sua imagem mediada, que começa a apresentar ruídos e desfazer-se em *pixels*. As atrizes jamais contracenam diretamente. A atriz que interpreta a avó permanece sentada à mesa no canto esquerdo do palco, junto aos técnicos responsáveis pela performance da tecnologia ao vivo, e sua imagem mediada aparece amplificada na tela. A neta, na parte superior do palco, ao fundo, interage com a avó através da câmera de seu computador e é possível ver sua imagem inserida no monitor da avó, como acontece quando nos comunicamos por Skype. À distância, ela busca administrar a rotina da avó, inquirindo sobre medicamentos e assuntos domésticos. Enquanto conversa, digitaliza documentos e antigas fotografias de família, induzindo a lembrança de momentos e lugares do passado pela avó, numa tentativa de preservar a memória familiar. Ao longo desse processo, a avó começa a demonstrar sinais de senilidade e perda de memória, e embora a tecnologia possibilite aproximar virtualmente a neta e avó, ela não pode, de fato, encurtar a distância física entre as duas.

(3) A terceira narrativa é sobre um homem nascido em Uganda, mas com ascendência indiana, que viaja constantemente a negócios e cujas informações pessoais são reveladas à medida que interage com oficiais de imigração nos aeroportos, trazendo à tona seu “corpo de dados”. Involuntariamente enquadrado em um perfil suspeito – devido a um homônimo terrorista mas também à sua origem sul asiática, ao fato de não ser branco e de sua identidade estar em questão por causa de sua nacionalidade africana e aparência indiana, o homem de negócios é constantemente interrogado por oficiais de imigração em suas viagens. A cada interação, um determinado conjunto de informações é projetado na tela, por meio da qual vemos também a imagem mediada do ator. Para os agentes da imigração, as únicas informações que

contam são aquelas arquivadas no sistema. Esses dados, por vezes errôneos, em certos momentos contradizem as informações fornecidas pelo próprio viajante, aumentando a suspeição sobre o mesmo. Tanto o ator que representa o oficial de imigração quanto o viajante contracenam apenas com suas câmeras – enquanto o oficial de imigração está sentado a uma longa mesa em frente ao telão, o viajante está de pé entre a mesa e o telão, espaço onde os dois se encontram midiaticamente. À medida que as cenas prosseguem, a imagem mediada do ator vai sendo engolfada pelas informações projetadas e sua multiplicação. Seu corpo de dados adquire, assim, maior presença e realidade que seu corpo físico, tornando-o irrelevante.

Em um artigo sobre *Super Vision* e outras performances em que a tecnologia desempenha função preponderante, Tim Cusack pergunta:

Em um ambiente teatral onde a tecnologia de ponta pode agora representar realisticamente, a um nível sem precedentes, qualquer coisa que o autor teatral imagine, o que acontece com o componente mais antigo do teatro, o corpo e a presença viva do ator? (2007, 52)

Cusack atém-se à ideia do corpo vivo do ator como presença imediata e consequentemente de maior potência. Mas para aqueles familiarizados com os estudos da semiótica, sabemos que um corpo no palco é sempre um signo, uma representação. Isto é, ele é, desde sempre, mediado. A questão não é o que acontece com o corpo e a presença viva do ator, mas, como Weems afirma, “como re-imaginar o ‘ao vivo’ num mundo digital radicalmente interconectado” (2016), onde as experiências de presença tanto do ator/performer quanto do espectador são cada vez mais mediatizadas.

A presença não pertence, como afirmam Giannachi e Kaye, a um determinado meio ou a um corpo vivo, mas se produz sempre por meio de atos performativos, ao vivo e/ou eletrônicos. Nos espetáculos do The Builders Association, a presença dos atores articula-se, como vemos, na relação entre a performance ao vivo e a mediada, na tensão entre o isolamento dos corpos e o encontro virtual, nos modos como as presenças física e eletrônica mostram-se interdependentes e complementares, e não excludentes ou antagônicas, e na dinâmica entre performance e recepção.



Referências bibliográficas

- Abramović, M.; Ulay, **Modus Vivendi 1980-1985**. Catálogo da exposição Stedelijk Van Abbemuseum, Eindhoven, 1986.
- Auslander, P. Live and mediatized performance. **The Cambridge Companion to Performance Studies**, Oxford, p. 107-119, 2008.
- _____. Against ontology: making distinctions between the live and the mediatized. **Performance Research**, v. 2. n. 3, p. 50-55, 1997.
- _____. **Presence and resistance**. Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- Bolter, J.; Grusin, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.
- Cusack, T. Is it live?. **Stage Directions**, p. 52-54, nov. 2007. Disponível em: <https://goo.gl/HDbYDm>. Acesso em: 2 jun. 2017.
- Dixon, S. **A history of new media in theater, dance, performance art and installation**. Cambridge: The MIT Press, 2007.
- Fischer-Lichte, E. Appearing as embodied mind: defining a weak, a strong and a radical concept of presence. In: Giannachi, G.; Kaye, N.; Shanks, M. (Orgs.). **Archeologies of presence: art, performance and the persistence of being**. Nova York; Londres: Routledge, 2012. p. 103-118.
- Fuchs, E. Presence and the revenge of writing, **Performing Arts Journal**, v. 9, n. 2/3, p. 163-173, 1985.
- Giannachi, G.; Kaye, N. **Performing presence: between the live and the simulated**. Manchester: Manchester University Press, 2011.
- Gener, R. Electronic Campfires. **American Theatre**, p. 28-31, dez. 2008.
- JACKSON, S.; WEEMS, M. **The Builders Association**. Cambridge: The MIT Press, 2015.
- GRUSIN, R. Premediation. **Criticism**, Wayne State University Press, v. 46, n. 1, p. 17-39, 2004.
- Kaye, N. Screening presence: The Builders Association and dbox, SUPER VISION (2005). **Contemporary Theatre Review**, v. 17, n. 4, p. 557, 2007.
- Klich, R. Instance: The Builders Association, Super Vision (2005). In: BAY-CHENG, Sarah et al. **Mapping intermediality in performance**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2001. p. 149-155.
- Klich, R.; Scheer, E. **Multimedia performance**. Londres: Palgrave MacMillan, 2012.
- Marranca, B. Mediaturgy: a conversation with Marianne Weems. In: MARRANCA, B. **Performance Histories, PAJ: A Journal of Performance and Art**, p. 189-206, 2009.
- Phelan, P. The ontology of performance: representation without reproduction, **Unmarked**, Londres/Nova York, Routledge, 1993, p. 146-166.

Saltz, D. Media, technology, and performance. **Theatre Journal**, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, v. 65, p. 421-432, 2013.

Schechner, R. Building the Builders Association, **TDR**, p. 37-57, 2012.

Tanaka, J. Theatrics out of thin air. **American Theatre**, p. 24-27, set. 1999.

WEEMS, M. **Art Talk**: an evening with Marianne Weems. Vídeo da palestra em The New School. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=MnZtnmOS-pwk>>. Acesso em: 7 jun. 2016.

Recebido em 01/04/2017

Aprovado em 02/05/2017

Publicado em 14/07/2017

