

# LÓGICA DA COMPOSIÇÃO

## notas sobre a cena tecnológica

**Enrico Pitozzi**

Professor do Departamento de Música e Espetáculo da Universidade de Bolonha – Itália

Tradução: José Tonezzi<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente texto leva em consideração os diversos níveis de intervenção das tecnologias sobre a cena contemporânea, delineando um quadro estético fundado sobre a noção de composição. Este termo remete às características que assume o dispositivo cênico contemporâneo. Assim, as tecnologias aqui discutidas – no âmbito do teatro e da dança – consideram a intervenção sobre a percepção e sobre o corpo do performer, bem como a maneira em que o dispositivo intervém na disposição sensorial e receptiva do espectador. Desta reflexão, deriva – no plano metodológico – uma redefinição do conceito de *ação* em favor da noção de *situação*, sugerindo a passagem de um paradigma de *representação* para um de *transformação*. Neste sentido, a composição é um modo para tornar perceptível uma tensão entre o visível e o invisível, o material e o imaterial, o audível e o inaudível, o corpóreo e o incorpóreo que organiza a cena contemporânea tecnologicamente mediada como um verdadeiro e próprio campo magnético.

**Palavras-chave:** Corpografia; percepção; situação-transformação.

**Abstract:** To initiate a discussion about various levels of technological integration that endows the contemporary scene, this paper tries to define the general aesthetic frame of the term “composition”. The composition can be described as a combination of events and relations dealing with technology which overlap and compose themselves in order to determine a device, no longer based on the form but on the fluent circulation of tensions and intensities (visual and aural), that pass through the scene environment and determine it. The focus point of this paper is that, as a result of the technological intervention, the point of view and the methodology for looking at the scene have to change. In this sense we have a series of modifications that influence the performer’s perception and body, as well as the spectator’s, and also a series of variations that, starting from the concept of action - the motor of the scene - lead to the “situation”, and from “representation” to “transformability”. In this reference form, the composition is a visible/invisible tension that is manifested in the scene as a magnetic field.

**Keywords:** Bodyscapes; perception; situation-transformation.

### Introdução

Neste último período histórico, caracterizado pela introdução das mídias ditas *novas* – ou seja, marcadas por uma coleção e organização de dados de caráter digital<sup>12</sup> – difundiram-se,

sobretudo no âmbito performativo, algumas reflexões que tomam como objeto a relação que as tecnologias constituem – em níveis diversos – com a cena<sup>3</sup>.

Uma das teses de fundo do presente texto vincula-se à necessidade de se sair do dualismo que tem levado os estudos sobre tais temas a duas abordagens divergentes entre si. De um lado, o apoio incondicional

1 Professor do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e integrante do Grupo de Pesquisa Teatro: Tradição e Contemporaneidade, do CNPq.

2 Neste sentido, veja-se a reflexão de Lev Manovich (2001).

3 Entre os principais, podemos citar: Menicacci & Quinz (2001), Balzola & Monteverdi (2004), Dixon (2007) e o recente Salter (2010), para ficar em apenas alguns.

ao desenvolvimento técnico – insistindo na descontinuidade e ruptura que, de um ponto de vista histórico, o teatro e a dança introduzem – rompendo, assim, a percepção individualizada de ocorrências cênicas em favor de um estéril tecnicismo; de outro, num plano oposto, uma abordagem que tem privilegiado a continuidade histórica em detrimento das características específicas das tecnologias, permitindo o desenvolvimento, em termos de integração, de uma nova estética na área cênica. Não pretendemos, aqui, buscar uma síntese entre as duas instâncias, e sim constituir as condições e os instrumentos necessários à partir dos quais se possa inaugurar uma nova modalidade de leitura das relações cena-tecnologia, concentrando a atenção sobre alguns pontos problemáticos e definindo, ao mesmo tempo, um nova vértice estética<sup>4</sup>.

Esta premissa expõe as condições para enfrentar a ruptura epistemológica

proposta pela cena contemporânea que se vale da tecnologia. A sua relação, em parte problemática, pode ser afrontada a partir de duas perspectivas diferentes. De um lado, a tecnologia – e com este termo nos referimos a todas aquelas “lógicas da técnica” em uso na cena contemporânea, lógicas que se integram ao plano da composição, entre as quais me limitarei a citar o *motion capture* ou o emprego de instrumentos de reprodução digital da imagem e do som – intervém em relação ao corpo do performer, concorrendo, por outro lado, na reconfiguração do espaço cênico através da projeção de ambientes imersivos de caráter tanto visível quanto sonoro<sup>5</sup>.

A partir desta consideração, trabalharemos então em dois sentidos: interrogar a tecnologia que intervém na cena e estudar o seu funcionamento, tanto no que diz respeito à sua relação com o corpo do performer quanto ao impacto que isto produz no âmbito do dispositivo cênico, delineando

4 Atualmente, de maneira sistemática no âmbito da dança, mas também no teatro – embora concentrando-se mais no uso do vídeo –, diversos artistas se confrontam diretamente com as tecnologias digitais. Todavia, um correto estudo histórico-analítico deve ter em conta esse dado essencial e, ao mesmo tempo, compreender as mudanças que isto tem provocado tanto na questão operacional (na estética, por exemplo), quanto no que diz respeito à renovação das categorias de pensamento. É preciso considerar que as tecnologias intervém no âmbito da construção cenográfica de uma performance ou diretamente sobre o corpo do performer, e o digital permeia todos os níveis da composição cênica. Portanto, não é apenas por causa do desenvolvimento das novas tecnologias que uma interrogação sobre essas relações torna-se urgente e necessária; ela o é também em relação a uma nova estética que esta cena produz.

5 A partir de tais pressupostos, é possível delinear algumas considerações sobre dois momentos específicos na composição de uma obra: uma delas refere-se ao processo de ensaio e do impacto que as tecnologias podem ter numa fase decisiva de um trabalho; outra diz respeito à dimensão “visível” deste processo, ou seja, a todas as estratégias de composição que resultam, num amplo sentido, de uma poética. De forma clara, a intervenção da tecnologia não diz respeito apenas e exclusivamente a sua integração cênica. Podemos citar trabalhos que se desenvolvem inteiramente em rede (*online*), ou ainda o emprego de tecnologias com o intuito de realizar CD-Rom interativos (*offline*), como no caso de *Improvisation Technologies*, de William Forsythe. Trata-se de um CD-Rom interativo produzido em 1999 em colaboração com o ZKM di Karlsruhe e adotado pelo coreógrafo para permitir aos dançarinos relacionar-se com o seu vocabulário coreográfico.

assim uma possível redefinição do conceito de representação em curso na cena performativa contemporânea.

## I. Lógica da composição

O intuito desta primeira parte é delinear um quadro estético no qual se discuta e se apresente as diversas tecnologias utilizadas na cena, constituindo o que, para nós, trata-se de uma *lógica da composição* em processo na cena atual.

O uso da tecnologia leva, em primeiro lugar, a uma alteração no ponto de vista a partir do qual se percebe a cena, passando de uma análise das formas cênicas a um ponto de vista que poderíamos definir como “interno” a elas, ou seja, no interior da forma, no âmbito de sua intensidade, onde a forma se difine. Faz-se necessário, portanto, prestar atenção a esta dinâmica, já que não se trata mais de construir uma *representação* que comunique algo a um destinatário, a um receptor na plateia, mas sim de transmitir esta comunicação e empatia performer/cena – que, de todo modo, permanece como centro da relação cênica – num outro plano, revelando o funcionamento do dispositivo que mergulha o espectador em seu interior, intervindo assim sobre seus processos de recepção.

Disto resulta que a composição não seja senão uma tessitura no interior da qual se pode intervir, em diversos graus, sobre materiais e objetos utilizados. Compor significa, portanto, pôr em relação, fazer ressonar esses materiais. E, aqui, o conceito de ressonância tem uma precisa valoração

teórica. Os materiais visíveis e sonoros não são – na cena a que fazemos referência – postos simplesmente em relação entre eles a fim de “construir” uma imagem ou um som, talvez segundo um princípio mimético ou, pior, associativo; se há um ponto que a cena contemporânea tecnologicamente mediada acentua é o fato de que se pode fazer surgir uma imagem, compondo-a como num processo de “desvelamento”, mas não se pode construí-la, fabricá-la. Fica claro, a partir dessa rápida premissa, que no quadro da composição que estamos delineando podem confluir diversas *praxis* operativas que buscaremos enumerar. Começamos, pois, dizendo que existem diversos níveis compositivos; um é dado pela componente temporal, o outro pelo equilíbrio que se instaura entre os materiais. A composição, enquanto tal, é portanto de caráter eminentemente estético, operando sobre a percepção e a sensação, e não deve ser confundida com o plano de composição técnica, que se refere especificamente ao trabalho com materiais – visuais e sonoros – que carece de intervenções de caráter técnico ou tecnológico. Para tanto, é necessário que me detenha sobre algumas experiências – sejam teatrais ou coreográfica – que introduziram de maneira inovadora a tecnologia em seu processo de composição.

### I.1. *Imagens do corpo I: em busca do corpo sintético*

Existem diversos tipos de recursos informáticos para a cena e, em particular, para

a dança. São, essencialmente, instrumentos concebidos para a notação, para a composição ou para a gestão/organização da interatividade em cena. Entre eles, podemos citar o *Life Forms* e o *Character Studio*, que permitem compor uma coreografia a partir da ativação de modelos-*avatar* em imagem de síntese<sup>6</sup>. O *Character Studio*, diferentemente do *Life Forms*, é um software de animação ligado ao *3D Studio Max*, um dos mais importantes *moduladores* – que permitem a animação 3D da imagem – existentes no mercado<sup>7</sup>.

6 Um avatar é, em linguagem computacional, um módulo que se vale da estrutura-esqueleto do corpo humano (BROADHURST, 2007).

7 De um ponto de vista executivo, entre os sistemas interativos mais interessantes está – além dos já citados – o projeto *EyesWeb* para música, dança e teatro, concebido por uma equipe de pesquisadores do Departamento de Informática, Estatística e Telemática – DIST, da Universidade de Genova, dirigido por Antonio Camurri. O projeto tem dois objetivos principais: o estudo de novos modelos de interação no âmbito de uma extensão do conceito de ambiente interativo (AI), além do desenvolvimento e realização de sistemas informáticos multimidiatizados para o suporte a performances com AI. Um ambiente interativo (AI) recebe e analisa o movimento, a voz ou qualquer outro tipo de som produzido por um ou mais sujeitos, utilizando tais informações para controlar, em tempo real, dispositivos para a síntese e o controle de som, música, *live electronics*, mídia visual ou elaborações gráficas, capazes de atuar sobre o ambiente. Numa outra ótica, um AI pode ser considerado um instrumento de extensão da faculdade perceptiva através das tecnologias. Uma característica peculiar de AI, presente em *Eyes Web*, é a capacidade de modificar dinamicamente sua própria estrutura interna e suas respostas (em forma de *bio-feedback*) com base no comportamento do usuário, além de sua capacidade em observar as características gerais de uma abordagem que poderíamos chamar “gestáltica” no reconhecimento do movimento e do som. Isto permite distinguir, num ambiente interativo, diversos estilos de movimento ou o

atenhamo-nos, aqui, em particular sobre os sistemas de *motion capture* (mocap). Criada em fins da década de 1980, a *motion capture*, assim como a entendemos e aplicamos hoje, é um dispositivo sofisticado de registro/captação do movimento de um corpo que permite a sua reprodução num ambiente digital<sup>8</sup>. A *motion capture* consiste, pois, num instrumento informático dotado de captadores de diversos tipos, que permite recolher informações sobre o movimento de um objeto ou de um corpo, informações que podem ser reelaboradas graças ao que podemos chamar processo de *transcodificação digital*, reconstituindo o movimento em imagem 3D<sup>9</sup>.

grau de energia empregada na sua realização. *Eyes Web* está especialmente próximo da dança, por sua base teórica inspirada nas pesquisas de Laban (Effort Shape). Sobre isto, ver Camurri (1999a e 1999b) e, ainda, o site <www.musart.dist.unige.it>. Outro software interessante de gestão interativa em tempo real de dados videográficos e sonoros é *Isadora*, projetado por Mark Coniglio, com apoio da coreógrafa Dawn Stoppiello para a sua companhia Troika Ranch, de New York. Entre as diversas funções, *Isadora* permite desenhar um gráfico, em tempo real, que representa os movimentos e micro-movimentos traçados no espaço.

8 Observe-se que os sistemas de *motion capture* derivam diretamente das experimentações sobre o movimento conduzidos por Marey e Muybridge, entre o final do séc. XIX e início do séc. XX, com base no estudo dos sistemas de locomoção humana e animal.

9 Captadores são um dispositivo que, submetidos à ação de uma grandeza física, como é o caso da temperatura, da distância ou do peso, apresentam uma característica elétrica. São comumente utilizados na área da robótica e da eletrônica. Como é possível intuir, o seu emprego, de um ponto de vista artístico, requer uma série de modificações e adaptações para que sejam corretamente integrados num projeto de pesquisa do movimento coreográfico, setor no qual são bastante empregados (KAISER, 2003).

O processo de captação e de transformação do *corpo físico*, corpo do performer, ao *corpo sintético*, corpo digital, advém das seguintes operações:

- Captação do movimento numa sala com 25 telecâmeras com luz infravermelha;
- Posicionamento dos captadores sobre o dançarino;
- Registro e identificação dos movimentos através do computador;
- Transferência dos dados obtidos para um *avatar* composto a partir dos parâmetros da anatomia humana;
- Transdução das partículas em forma de dança e composição do tratamento gráfico.

A questão da tensão entre as duas dimensões é muito clara: quanto mais articulado e complexo o movimento no plano físico, mais elevada será a qualidade dos dados dispostos para compor o movimento digital do performer<sup>10</sup>.

10 É evidente que, nesta transição entre o *corpo físico* e o *corpo sintético*, estão em jogo uma série de noções de caráter fisiológico. Limitaremos-nos, aqui, a fazer uma breve abordagem. Do ponto de vista fisiológico, o movimento se compõe a partir de uma *projeção* da própria anatomia no espaço antes de mover-se. Isto significa que o cérebro simula a ação e prevê suas consequências antes de realizar os movimentos dos membros pelo espaço. O movimento é, então, fruto de um processo de *virtualização* do corpo (a sua projeção no espaço antes de movimentar-se) que ativa os comandos musculares que levam ao movimento (dimensão atual da ação). Sendo possível captar a atividade dos músculos através

A partir dessas considerações, podemos então descrever uma série de experiências contemporâneas que têm integrado esta tecnologia no processo de composição.

a) Como exemplo inicial, tomemos em consideração o trabalho de Merce Cunningham, primeiro coreógrafo a valer-se de sistemas de captação concebidos por Paul Kaiser e sua equipe. Os dois trabalhos que Cunningham realizou a partir da aplicação dos sistemas de *motion capture* são *Hand-Drawn Spaces* (1998) e *Biped* (1999)<sup>11</sup>. Em *Biped*, sobretudo, vale observar que a intervenção de Kaiser e Cunningham – trabalhando na composição da coreografia digital e, por conseguinte, na definição do *corpo sintético* – gerou dados provenientes do movimento, fazendo-os coincidir com os parâmetros do *corpo físico*, e assim reproduzindo sua atitude na organização do gesto, ou ainda fazendo-os divergir completamente do corpo matricial que os gerou. Se o processo de identificação produz uma correspondência formal entre o *corpo físico* e o *sintético*, o processo de distanciamento, ao contrário, resulta numa inevitável tendência à abstração do corpo

do processo de *mocap*, podemos trabalhar sobre uma série de dados que antes eram inacessíveis, aproximando-nos da possibilidade de individualizar a *identidade motriz* de um sujeito, ou seja, a sua íntima modalidade de organizar o movimento. Sobre tais aspectos, ligados à dimensão fisiológica, ver Berthoz [1997 (2008)]; no âmbito cênico, Bernard (2001), além de Pitozzi (2010) e Époque & Poulin, (2010), em <<http://www.lartech.uqam.ca/team.htm>>.

11 Merce Cunningham é talvez a figura mais inovadora, no âmbito coreográfico, surgida na segunda metade do século passado. Sobre sua relação com as tecnologias ver Copeland (2004), em <<http://www.merce.org/>>.

sintético, até perder quase completamente as características anatômicas para transformar-se num diagrama de vetores luminosos traçados no espaço. Aqui, o *corpo sintético* do dançarino parece desmembrar-se irremediavelmente, alterando-se, e as marcas que remetem ao *corpo físico* que o gerou parecem cancelar-se completamente<sup>12</sup>.

b) Se a elaboração do *corpo sintético* levada a efeito por Cunningham tende à abstração, em sentido contrário parece orientar-se o trabalho de Bill T. Jones em *Ghostcatching* 1999<sup>13</sup>. Confrontado com o mesmo instrumento para captar o movimento, Bill T. Jones defende uma abordagem muito diferente daquela adotada por Cunningham. Para ele, o desenvolvimento do corpo de síntese deve ser uma espécie de fantasma, algo que se aproxime o máximo possível do corpo físico do intérprete. É aqui que se delinea uma dimensão que podemos chamar

*espelhamento* entre o *corpo físico* e o *corpo sintético*, em que este último compartilha os mesmos parâmetros – controle de peso, de equilíbrio e de dinâmica do movimento – que pertencem ao corpo matricial que o gerou. Em outros termos, em Bill T. Jones, diferentemente de Cunningham, trata-se de tornar o movimento do *corpo sintético* exatamente como se se tratasse do *corpo físico*. Isto deriva da necessidade de manter inalteradas as características próprias do movimento: vale dizer, um movimento fluido, contínuo e não fragmentado, em que a disposição das artes encontra na curva e na espiral as suas formas de desenvolvimento.

c) Um outro exemplo, talvez mais radical, podemos encontrar na composição da companhia canadense *Kondition Pluriel*. Em *Schème* e *Schème II* (2002) ou *Recombinant - le corps techn(o)rganique* (2004), o corpo do performer é a matriz a partir da qual se desenham tanto as estruturas luminosas quanto as figuras projetadas no painel. Em *Schème II*, o movimento dos performers em cena – conectados a captadores situados em diversas partes de seus corpos – guiam e organizam diretamente as estruturas de luz para dar forma a uma dimensão invisível, numa tensão contínua entre o corpo físico e os seus resquícios<sup>14</sup>. Numa passagem da performance, intitulada *Corps fixe et sans tête*, a dançarina é conectada a uma série de sensores através dos quais organiza e guia, em tempo real através do seu movimento

12 De forma clara, este princípio de abstração – presente em Cunningham na elaboração do corpo de síntese – segue um modelo arquitetônico de composição, adotado pelo coreógrafo, segundo o qual o corpo é apenas um ponto de passagem – angular e fragmentado em suas estruturas formais – e através do qual emerge o movimento. Também para Cunningham, portanto, o movimento é o verdadeiro objeto da coreografia: ele encontra na geometria a sua expressão máxima. Seja de um ponto de vista formal ou conceitual, encontramos na figura de Cunningham um eco de E-J. Marey, por um lado, e de Schlemmer de outro. Ver Copeland, op. cit.; numa perspectiva histórica, E-J. Marey (2002). Para o trabalho de Oscar Schlemmer, ver Schlemmer et al (1975) e Schlemmer (1975), além de Norman (1999).

13 Bill T. Jones é um coreógrafo norte-americano pertencente à uma geração que atua desde os anos oitenta do século passado. Sobre ele, ver Kaiser (1999, 2002 e 2003) e o site <<http://www.billtjones.org/>>.

14 Para uma análise mais apropriada ver Pitozzi (2002 e 2010).

(em especial, da cabeça), as estruturas de luz projetadas no espaço da cena. Este processo de composição determina uma verdadeira e própria rede de relações espaço-temporais em que o espectador se encontra diante de uma série de *antecâmaras virtuais* em que o presente, o passado, o atual e o imaginário se confundem. Esta instalação coreográfica apresenta ainda quatro diferentes sequências simultaneamente gestuais e midiáticas. Através disto, constituem-se quatro diferentes modalidades de abordagem do corpo, do espaço – real e virtual – e da dimensão temporal, revelando assim o impacto decisivo que este tipo de tecnologia tem sobre a percepção, bem como na definição de um verdadeiro e próprio *palco virtual*.

## 1.2. *Imagens do corpo II: a cena-tela*

Se a cena coreográfica tem feito um amplo uso, como brevemente apontado, das tecnologias de *motion capture* que intervêm diretamente no corpo do performer, captando-lhe o movimento e reproduzindo-o em formato digital, por outro lado o teatro tem elaborado uma série de estratégias visando integrar, em sua composição cênica, o vídeo<sup>15</sup>. Com isto, constitui-se uma série de relações entre o teatro e o cinema, cada vez mais chamado a integrar a cena. Delinearemos aqui uma algumas experiências que, em nosso modo de ver, têm utilizado as relações com o vídeo

de maneira inédita, integrando-o no processo dramaturgico e pondo-o, de um lado, como suporte do corpo do performer e, de outro, para usá-lo na redefinição – para além da lógica da representação – do dispositivo cênico.

a) Como primeira ilustração possível, nos deteremos na composição cênica do *Dumb Type*<sup>16</sup>. Em toda sua produção – em trabalhos como *S/N* (1994) ou ainda *[OR]* (1997) e *Memorandum* (2000) – o emprego das tecnologias tende a construir um ambiente interior do qual o espectador é literalmente bombardeado por uma série de estímulos visuais e sonoros.

*S/N*, título do primeiro trabalho, constitui-se de *signal/noise* e parece remeter a um duplo sentido, que permeia todas as produções do *Dumb Type* desde a elaboração dos temas que regem as performances até os seus aspectos “formais” visuais e sonoros. Enquanto os sinais remetem à esfera do evidente e do perceptível, os ruídos perfazem algo não tão reconhecível – em outras palavras, são como a névoa que envolve as coisas, não permitindo distingui-las com clareza. No espaço de relação entre esses dois elementos, constantemente presentes, se coloca a cena pensada como lugar de manifestação<sup>17</sup>.

15 Ver Picon-Vallin (1998) e Féral (1997-2007). E, sobre questões inerentes à cena e ao ator num sentido amplo, ver De Marinis (2000).

16 É a partir da metade da década de 1980 que, no Japão, alguns jovens estudantes da Faculdade de Design da Universidade de Kyoto constituem, sob a direção de Teiji Furuhashi, o coletivo experimental *Dumb Type*. A companhia foi dissolvida. <<http://dumbtype.com/>>.

17 Conf. Courdy (2002) e Pitozzi (2006).

Em *[OR]*, por exemplo, a performance é marcada por uma sonoridade techno, em alto volume, minimal e penetrante, além de frio e distante; prismático traço de +/- (1996), do *sound artist* Ryoji Ikeda, com luzes estroboscópicas provenientes de diversos pontos do espaço e que dissimulam a presença do performer. As luzes estroboscópicas, montadas em sincronia com as luzes estáticas, tendem a criar uma impressão perceptiva capaz de dispor os mundos real e virtual num único espaço, contínuo e flutuante. As imagens, provenientes do telão, invadem o espaço físico assim como as luzes estroboscópicas, postas no palco, invadem e interagem com as projeções. Do ponto de vista perceptivo, o espectador é submetido a uma quantidade de estímulos visuais e sonoros e que os corpos em cena tendem a desaparecer na arquitetura de luzes e imagens. Sua ativação em momentos alternados provoca no espectador um espécie de alteração visual, causando um efeito ótico no qual a cena é bombardeada por flashes que lhe alteram a correta fruição perceptiva. No plano sonoro, a disposição dos alto-falantes acelera a cena, aumentando a intensidade e a gradação do seu ritmo interno.

Tanto em *[OR]* quanto em *Memorandum*, o corpo do performer é percebido como sombra, visão *negativa* que gera ruptura e descontinuidade de perspectiva; em outras palavras, delineia-se um novo *elogio da sombra*, para citar Tanizaki (2000), em que os corpos se insinuam pela gradação de luzes ou pelo desdobramento de um instante que restitui, como em algumas passagens de

*Memorandum*, a impressão (passageira) de um único movimento, tornado uma espécie de vibração no espaço. Trata-se, todavia, de uma vibração privada de memória: traço residual de um passado que não pode mais ser porque efêmero, passageiro. Por sua vez, em reprodução obtida graças ao emprego de telões de alta definição ou através de uma cena constituída de espelhos reflexivos, o corpo real convoca, na dinâmica do desdobramento e do deslocamento, sua própria reprodução sintética e espelhada.

Em ambos os casos, esses aspectos são caracterizados pelo pensamento de um efêmero *afirmativo*, uma vez mais de acordo com uma corrente do pensamento japonês que, como recorda Christine Buci-Glucksmann, faz da *impermanência* o ponto central de uma estética de fluidez e transparência<sup>18</sup>. Todavia, se isto vale para a dimensão visível da cena, por outro lado também a componente sonora é atravessada de tensões análogas. Em trabalhos como *[OR]* ou *Memorandum* há, pelo menos, dois níveis de gestão do som. O primeiro nível remete a um tipo de sonoridade que explora a gama do audível, enquanto o segundo nível trabalha sobre extremos: do imperceptível da frequência mais baixa e corpórea à saturação sonora intolerável da frequência mais alta. Trata-se, portanto, de descentralizar a percepção, trabalhando em estreita consonância com os demais registros compositivos, por vezes

18 Conf. Buci-Glucksmann (2001).



desenhando combinações inéditas entre som, luz e movimento<sup>19</sup>.

**b)** Como segundo exemplo de intervenção da tecnologia sobre a cena teatral, podemos citar o trabalho do grupo italiano Motus, empenhado – com os projetos *Twin Rooms* (2002) e *L’Ospite* (2004) – em redefinir o espaço cênico e a presença do corpo através da definição de um duplo vídeo<sup>20</sup>. Nesse trabalho, a arquitetura cênica é repensada de modo radical. Para o primeiro foi pensado um quarto de hotel, acima do qual se encontra uma série de telões que reproduzem o lugar de modo especular e reconstituem a ação sob a forma de imagem digital. A alteração da visão do espectador dá-se, portanto, por meio de uma sábia combinação de quadros/ambientes. A sua multiplicação acontece no momento em que o espectador é chamado a interpretar tanto a ação real que ocorre em cena quanto aquela que é reproduzida em vídeo. O andamento de ambas as cenas é organizado segundo um padrão cinematográfico, em que cortes e *fades* entrecruzados definem uma lógica de montagem com base na reunião de fragmentos. À primeira vista, produz-se uma marcante impressão de enquadramento (em que as paredes laterais seriam as bordas do quadro), enquanto o olhar do espectador, forçado a seguir os personagens de um lado para outro (ou mesmo de uma extremidade à

outra do palco), torna-se o olho móvel de uma câmera.

Entretanto, é com a realização de *L’Ospite* que o sistema de produção visual muda, tornando-se propriamente cinematográfico. Se, com *Twin Rooms*, o teatro se vale – na sua composição unitária – de possibilidades cinematográficas, com *L’Ospite* o cinema entra definitivamente na organização da cena. Como muitos dos espetáculos de Motus, insere-se aqui uma lógica de produção expandida, que evolui em função dos projetos. *L’Ospite* se configura como ponto de chegada de um projeto dedicado a Pasolini, que tem como referências privilegiadas os romances *Teorema* e *Petrolio*<sup>21</sup>, e que tinha já encontrado uma forma provisória numa etapa anterior: *Come un cane senza padrone*, releitura filmico-instalativa de *Petrolio*. O dispositivo cênico do espetáculo é imponente e revela uma ruptura em relação aos trabalhos anteriores da companhia. Abandona-se a tendência de construir espaços habitáveis isolados e auto-suficientes que caracterizavam, de várias maneiras, trabalhos como *Twin Rooms*. Para *L’Ospite*, o espaço de referência é exclusivamente teatral, e para esse espaço foram pensadas soluções radicais em termos de solução cênica. A cena é quase vazia, com excessão do proscênio decorado por uma grama artificial, contendo uma réplica do automóvel usado por Pasolini. O palco possui

19 Conf. Neave (2001).

20 Ver Casagrande & Niccolò (2006) e <<http://www.motusonline.com>>.

21 PASOLINI, Pier Paolo. *Teorema*. Milano: Garzanti, 1968.

PASOLINI, Pier Paolo. *Petrolio*. Torino: Einaudi, 1992.

quatro telas de projeção, sendo a primeira uma parede de tule que ocupa toda a cena, três metros atrás do proscênio. As outras dispõem-se como um tríptico: uma frontal, ao fundo, e duas em diagonal, de modo a delimitar o palco atrás do tule em forma de trapézio. O piso desse trapézio é composto de um suporte reclinável, feito em material metálico que, por sua vez, também é usado como superfície para projeções. Por detrás da tela frontal, os atores se movem e são vistos apenas como figuras indefinidas. Ao todo, são utilizados quatro projetores: três em retro-projeção e um que projeta frontalmente. Todas as telas são removíveis e, de fato, durante o espetáculo, os recursos de projeção modificam-se ao ponto de fazer desaparecer as telas e deixando ver os bastidores.

Um dos fatores que torna isto mais eficaz é o uso inteligente da qualidade *imersiva* da imagem. O tríptico que contém as cenas por trás do tule – e o próprio tule – fazem com que as figuras dos atores sejam integradas às imagens, colocando-as num mesmo plano semântico e evitando o caráter de substituição, típico efeito da imagem de vídeo<sup>22</sup>. Essa rede de significados é construída seja destinando um valor narrativo ao espaço, seja desfrutando as características da imagem

digital. As imagens ganham diversas funções dramáticas, de acordo com a tela onde aparecem e segundo o registro visual que as caracteriza. A *variabilidade* ou modificação – um dos princípios do digital<sup>23</sup> – permite atuar sobre um objeto (imagem, som ou texto) de maneira modular. É o que permite à companhia elaborar as imagens de modo a criar diferentes registros estéticos, veiculando assim diversos e simultâneos significados.

c) Uma análoga decomposição do espaço visível caracteriza também a intervenção do Wooster Group, sobretudo na produção de *Hamlet*, trabalho de 2006<sup>24</sup>. Companhia de primeiro nível da cena norte-americana dos anos setenta do século passado, o grupo foi fundado por artistas provenientes de várias áreas, reunidos em torno de figuras como Jim Clayburgh, Willem Defoe, Elizabeth LeCompte, apenas para citar alguns. Em mais de trinta anos de atividade, o Wooster Group realizou diversas produções na Performing Garage, lugar histórico da experimentação nova-iorquina. Os seus trabalhos, calcados na revisitação de “clássicos” da cena, integram diferentes sistemas de projeção, desde o filme até os dispositivos de vídeo, incluindo um tratamento que envolve também a matéria sonora. Para este *Hamlet*, as imagens de um filme homônimo de Richard Burton, de 1964, projetadas em telões de fundo,

22 Entendemos por caráter “substitutivo” um uso que não desfruta as reais especificidades da mídia, como seria uma imagem de vídeo usada como fundo, em lugar de um cenário. Referimo-nos em particular à perspectiva apontada por Costa (1990), que afirma a necessidade de se evitar o uso das novas mídias apenas como substituição de antigos meios, sem tomar conhecimento das potencialidades que elas oferecem.

23 Ver D. J. Bolter e R. Grusin, *Remediation, Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.

24 <<http://thewoostergroup.org/blog/>>.

restituem personagens *espectrais*, como que apagados e substituídos, em cena, por atores. A performance tem duração menor que o filme, cuja fita é submetida a retrocessos e acelerações, por diversas vezes. Também o texto de Shakespeare sofre algumas modificações e corresponde somente em parte àquele utilizado no filme. A película foi inteiramente reconstituída e remontada digitalmente para restituir para restituir a métrica original do verso, livremente declamado na produção de 1964.

O que interessa sublinhar aqui é a estreita relação – em termos de simultaneidade – que se estabelece entre os personagens do filme projetado na tela e os atores em cena. Este *Hamlet* opera, pode-se dizer, com base num processo de inversão e estranhamento, em que os fragmentos do filme constituem o material de base a partir do qual se constrói a performance cênica; uma espécie de arqueologia da visão e da escuta jogada, em diversos níveis, com os instrumentos da cena.

O trabalho se abre com um gesto, uma comunicação com a qual os atores interferem na encenação ao requererem a repetição ou aceleração de algumas passagens do filme, como a buscar um justo ponto de partida. Todo o trabalho é permeado por (novos) recomeços que alteram o andamento linear da trama seja pela repetição de algumas cenas, o que permite uma maior incidência de sentido, seja pela supressão de outras em função de não corresponderem ao desenho dramático que se quer configurar. Este mecanismo revela, portanto, uma forma contemporânea

de estranhamento da cena, como a sublinhar uma distância, marcar uma separação entre os diversos planos de leitura<sup>25</sup>. Graças ao auxílio de uma precisa intervenção tecnológica, assiste-se a uma espécie de inversão da construção compositiva: onde, no filme, a câmera trabalha segundo os primeiros planos ou plano sequência, na cena o personagem intervém no processo construindo os primeiros planos a partir de uma aproximação da câmera disposta no palco. Os atores se movem num “ambiente” sensível em que os poucos elementos estritamente cenográficos – uma mesa e uma cadeira – presentes em quase todos os enquadramentos do filme, são reproduzidos e deslocados em cena por eles que, como numa referência ao teatro nô, estão presentes fisicamente mas dramaturgicamente ausentes no que diz respeito ao desenrolar dos acontecimentos. Em cena – e este ponto interessa-nos particularmente – a presença de diversos telões multiplica e, ao mesmo tempo, fragmenta a visão, oferecendo simultaneamente ao espectador cenas (*espectrais*) do filme e sua reconstituição pelos atores no palco, graças à disposição de monitores de controle.

É aqui que se apresenta uma segunda e determinante característica desse trabalho: a relação entre a imagem bidimensional do filme e a tridimensionalidade da cena. De um lado, há a subtração das figuras dos atores nas imagens filmadas, enquanto que, em cena,

25 O mesmo componente de estranhamento poderia ser, em linhas gerais, também uma modalidade para ler a presença do performer em cena, sobretudo em relação às multiplicações e às reproduções dos corpos.

se opera o seu duplicamento e substituição por performers reais. A ação principal dos atores é, portanto, duplicar, seguir o rastro deixado pelo gradual desaparecimento dos atores filmados, ocupando-lhes o lugar e refazendo as cenas. Em outras palavras: os atores constroem a sua partitura gestual e sua prossemica replicando os gestos e as posturas adotadas pelos personagens do filme. Este processo dá vida a uma *mise en abyme* das diversas imagens, sejam registradas em filme ou realizadas ao vivo. Assistimos, assim, à representação e à sua construção, ao desvelamento de seus mecanismos. Tal processo de duplicação, além de investir na imagem, joga com o registro sonoro, adotando soluções de grande profundidade e impacto que levam os personagens, em cena, a incorporar a voz e a récita dos personagens do filme. A cena do Wooster Group torna-se, assim, algo que pressente: um gesto ou uma voz proveniente do filme incide na fisicidade do ator em cena, assim como um verso ou movimento deste último repercute na construção da imagem em tempo real, fazendo do palco um dispositivo em que cada mínimo gesto repercute, como uma onda, em todos os níveis da composição.

**d)** Um outro aspecto interessante da relação cena-tecnologia concerne ao trabalho de La Fura dels Baus<sup>26</sup>. Estamos,

<sup>26</sup> Compagnia catalã fundada em Barcellona, em 1979. Atualmente, a companhia é dirigida por Àlex Ollé e David Plana. <<http://www.lafura.com/web/index.html>, <http://www.borisgodunov.es/>>.

aqui, diante de uma intervenção que, uma vez mais, tende a desconstruir a linearidade narrativa da cena através do uso – em diversos níveis dramaturgicos – do vídeo em cena. Um exemplo central, neste sentido, é representado pelo recente trabalho *Boris Godunov*. Durante a apresentação de *Boris Godunov*, versão readaptada do drama de Alexander Pushkin, um grupo de terroristas irrompe no teatro, prendendo e fazendo reféns os presentes. Esta, em síntese, é a estrutura dramaturgica que dá forma ao último projeto cênico dos catalães de La Fura dels Baus. Nele, duas diferentes perspectivas se convergem: de um lado, o drama de Pushkin em que o grande escritor russo reconstrói – com bases históricas – o episódio de Bóris Godunov, que conquista o poder com sangue e é deposto por engano; de outro, a evocação – não se trata da reconstituição dos fatos – do trágico episódio do Teatro Dubrovka de Moscou, em outubro de 2002, quando um grupo de terroristas fizeram reféns os espectadores do teatro, resultando numa carnificina. A retomada deste evento, tematicamente vinculado ao drama de Pushkin, tomando o sequestro para uma crua reflexão sobre o poder, permite ao Fura explorar a potencialidade do *metateatro* sem limitar-se a uma simples reflexão de caráter político ou sociológico sobre o terrorismo.

Está em jogo, aqui, o papel *ativo* do espectador que se encontra imerso – como já em outros trabalhos do grupo catalão – numa *extrem* experiência obtida com o suporte da tecnologia audio-visual: um sistema de

telecâmeras retoma e reconstitui numa grande tela o que se passa nos bastidores, na plateia ou em outros lugares. A cena torna-se, assim, um prisma no interior do qual diversos pontos de vista ressoam entre si: tanto as motivações dos terroristas quanto as discussões dos governantes ecarregados de resolver a crise ou, ainda, as conversações entre os terroristas e os reféns. A cenografia, mediada tecnologicamente, se faz diafragma temporário, suspensa entre um passado (a encenação do drama de Pushkin ou a evocação dos atos terroristas) e o eterno presente de um teatro simuladamente sitiado. É aqui que o vídeo adquire uma verdadeira e própria função dramaturgica: de um lado, serve para amplificar e sublinhar algumas cenas do espetáculo ou ainda para enfatizar o monólogo de um personagem; de outro, adquire uma plena autonomia “cinematográfica”, como quando o espectador é posto diante da cena – transmitida somente em vídeo – em que o presidente russo pede urgência aos ministros e ao chefe do exército para decidir qual resposta dar ao sequestro do teatro. Um outro aspecto, talvez menos evidente mas dramaturgicamente central do trabalho, é o uso do vídeo para manifestar um estado psíquico do personagem: neste caso, o sonho de Boris Godunov, no qual narra o assassinato por ele cometido do jovem herdeiro do trono, a fim de usurpar-lhe o poder. Neste momento, o vídeo permite um retorno a fatos ocorridos anteriormente, possibilitando à estrutura dramaturgica sobrepor o plano histórico ao narrativo, numa única solução cênica.

## II. Notas sobre a percepção do performer em relação à tecnologia

Com a introdução da tecnologia de captação do movimento – como ocorre em trabalhos de Cunningham, Bill T. Jones e Condition Pluriel – e da utilização do vídeo, assistimos a uma verdadeira e própria retomada da questão perceptiva que envolve o performer e o ator em cena. A partir disto, pretendemos esboçar uma reflexão que aborde a possibilidade de modificar – através da relação com um agente externo (seja o vídeo ou a *motion capture*) – os modos de composição cênica do gesto.

No uso da *motion capture*, como ocorre no trabalho de Cunningham, o performer se encontra diante de uma dupla possibilidade na organização compositiva de seus gestos: concentrar sua atenção no âmbito *proprioceptivo* – dados vinculados a articulação dos sentidos – ou recorrer a um canal *exteroceptivo*, ou seja, uma série de informações do seu próprio corpo que lhe chegam por meio externo, sob a forma de som ou luz. Esses sinais, que incidem no corpo do intérprete, restituem-lhe uma dimensão sensorial complexa, útil na elaboração de novos movimentos (gestos capazes de chamar a atenção do espectador), aumentando a potencialidade do seu corpo e, conseqüentemente, de sua ação em cena. Isto, vale dizer, permite ao performer aceder e elaborar diversos graus de presença em cena. Em outras palavras, o performer, segundo este modelo, tem acesso a uma

série de dados e informações do seu corpo sempre mais complexas. A sua forma se modifica radicalmente, o seu movimento se renova.

A partir desta observação, ainda que em graus variados, cremos que o mesmo princípio possa ser aplicado a relação entre o corpo do performer e o vídeo projetado na tela. Isto porque o vídeo – ou melhor, a percepção da própria imagem dilatada ou contrataída, alterada ou em primeiro plano – incide perceptivamente sobre o ator, informando-o de determinadas características de sua atuação que, com isto, podem ser alteradas. É o que permite ao ator aceder, como no *Hamlet* do Wooster Group ou em algumas cenas de *Twin Rooms* do Motus, a uma possibilidade de amplificação ou variação de sua mímica facial, à operação de sua prossêmica cênica, ou seja, de seu movimento e significação no espaço.

Delineia-se, assim, em nosso modo de ver, um processo em que os atores ou performers podem investigar, sob novas perspectivas, tanto as suas funções em cena como a composição de seus gestos, reformulando-os no contato e no confronto com o seu próprio olhar exterior. É aqui, nesta lógica profunda, que a nosso ver operam as tecnologias, oferecendo possibilidades concretas ao performer de expandir as suas capacidades e variar o modo de conduzir o próprio corpo em cena. Sob esse aspecto, nos exemplos citados, as tecnologias servem para revelar e amplificar o papel do performer, mas não para substituí-lo.

### III. De algumas características da tecnologia

É neste ponto que podemos esboçar, de maneira provisória, uma série de características que identificam as tecnologias na sua relação com a cena performativa.

1. A tecnologia (seja o vídeo ou a *motion capture*) intervém diretamente sobre os sentidos; com isto, queremos dizer que a cena contemporânea parece ter elaborado uma série de estratégias, através da mediação tecnológica, que se voltam ao sensorial. Pensemos nas experiências citadas e como elas recaem diretamente sobre o sistema sensorial, seja no que diz respeito ao performer – alterando-lhe a percepção em função de uma variação contínua da partitura do movimento – seja com relação ao espectador.
2. De um ponto de vista estético e operacional, a introdução de sistemas tecnológicos tem um intuito específico: tornar visível o invisível, para então intervir nele. Em nosso entendimento, é nesta passagem que se concretiza um aspecto crucial que assinala a ruptura epistemológica envolvendo a representação. Numa sentença: nada se representa, nada é apresentado, tudo se torna perceptível. E aqui torna-se evidente

- como, através da *motion capture*, podemos trazer para fora, por meio de sensores, a pulsação profunda de um corpo em seu âmbito muscular; dados aos quais não se tem acesso de outro modo, a fim de compor um corpo de síntese. Ou, ainda, como se pode utilizar o vídeo dramaturgicamente a fim de dar forma, literalmente, a dimensões ocultas como, por exemplo, revelar o inconsciente do personagem em cena ou dar forma a estados oníricos.
3. As tecnologias, assim empregadas na cena, determinam de maneira direta a qualidade do movimento do performer – sobretudo, no âmbito coreográfico.
  4. No plano estritamente teatral o uso do vídeo redefine, de maneira radical, a estratégia de composição dramática, incidindo na fragmentação da linearidade narrativa. Isto significa que a estrutura dramática se multiplica numa pluralidade de narrativas possíveis, ditadas pela relação ou pela manipulação das imagens filmadas e captadas em cena.
  5. A tecnologia tem contribuído para recolocar no centro da cena o potencial dramático do som; em outros termos, é como se a sua dimensão compositiva instaurasse uma relação de tensão com a
- visão: a *imagem sonora* é aquela que dá a textura de fundo à cena, sobre a qual a imagem visual se define. Portanto, assim como existe uma imagem visual, na cena contemporânea parece emergir com força uma outra, de tipo auditiva. Não se trata apenas de compreender o que se manifesta pelo audível: esta imagem tem a ver com o que está dentro do som, sendo preciso identificar as características e o ponto no qual atua a intensidade que faz de uma matéria sonora uma imagem e que, por consequência, redefine as características do que é *escutado*<sup>27</sup>. É, pois, o som que dita a atmosfera da cena e, neste aspecto, a imagem visual é o seu contraponto.
6. As tecnologias empregadas em cena têm um acentuado caráter de autonomia e auto-suficiência do sistema; e aqui se vai delineando a passagem, para nós central, de uma estética da ação para uma estética da situação, sobre a qual trataremos como conclusão para o presente texto.
  7. Por fim, em lugar da “forma” como categoria estética tradicional vai se constituindo o fluxo tecnológico e a sua estetização.

27 Conf. Barthes (1976), Szendi (2001) e Nancy (2002).

É a partir de tais considerações que se define a passagem de paradigma, fundamental para a nossa perspectiva, que a cena tecnológica parece delinear: a passagem da *representação* para a lógica da situação.

#### IV. A lógica da situação como paradigma da cena tecnológica

##### IV.1. Ação/situação

A fim de aprofundar a análise da recusa introduzida pela tecnologia aos princípios de representação e de apresentação, será necessário expor algumas observações sobre a própria estrutura da ação – que está em seu fundamento –, em relação à qual a cena tecnológica parece introduzir substanciais mudanças, delineando uma lógica da *situação* – a qual também Lehmann (1999-2000) parece aperceber-se<sup>28</sup> – fundada no princípio da *transformação*.

Na base da ação podemos colocar um esquema composto de uma forma ideal (*eidós*) tida como escopo (*telos*), que o plano técnico – e com isto entendemos tanto a técnica do ator quanto o emprego de dispositivos tecnológicos, conforme já exposto – busca traduzir na prática. Diferentemente da ação, que é necessariamente momentânea, a transformação vincula-se à situação e tem duração continuada. É esta continuidade, da qual advém o efeito cênico, que precisa ser notada.

28 Para a presente análise, o conceito de *situação* vem de Jullien (1996).

Para a cena contemporânea não se trata mais de trabalhar apenas sobre a eficácia e objetividade da ação, mas sim na definição de um dispositivo eficiente. Em outras palavras, *deixar ocorrer o efeito* assim como se deixa acontecer uma imagem ou som, o que significa não impô-lo à percepção como no caso da ação, mas deixar que esse efeito se imponha por sedimentação progressiva, tomando forma e dando-se a perceber. A questão é passar de uma eficácia (ação) para um efeito produzido internamente pelo dispositivo (situação).

Essa passagem de *ação* para *situação* é determinante porque não se trata mais da simples constituição de um *evento*, como ocorre na ação (representada ou apresentada), mas sim a disposição de *um estado de coisas difuso* e tecnologicamente induzido: uma atmosfera. Esse estado de coisas não é regulado pela ação do performer – que decorre em outras ações (por vezes, em sentido oposto) –, mas sim pela transformação dos elementos que compõem o dispositivo. Um ambiente, portanto, a ser ativado em todos os seus componentes. Isto equivale a afirmar que a ação age de modo *superficial*, enquanto a transformação trabalha de maneira *subterrânea*, subliminar, permitindo – e aqui está o ponto – às imagens e aos sons que aflorem<sup>29</sup>. Assim ocorre em todos os exemplos

29 É na definição de um dispositivo capaz de mergulhar o espectador em sua lógica, que as experiências citadas – *Biped*, de Cunningham, *Memorandum*, de Dumb Type, ou ainda *Boris Godunov*, de La Fura dels Baus – ganham importância como artes instalativas e visuais. Para tanto, considere-se os ambientes sensíveis do Studio Azzurro ou as performances imersivas



citados. Um som é percebido não apenas porque é projetado, mas porque as condições gerais da situação cênica “convocam-no”. É o equilíbrio do dispositivo que requer determinado preenchimento e não outro, determinada *presença* como relação corpo, espaço, imagem ou som.

É necessário, neste momento de nossa análise, que nos atenhamos – reafirmando-as esquematicamente – às diversas características que compõem tanto o esquema da ação quanto da situação.

#### *Características da ação*

- A ação tem uma forma ideal (*eidós*) como meta (*telos*) e a composição busca traduzir nos fatos este esquema;
- A ação é sempre localizável e é sempre o ponto de partida para outras ações;
- Precisamente porque é localizável é também perceptível como “evento”.

Neste sentido, as principais características da ação – em que esquemas de referência estão vinculados tanto à representação quanto à apresentação – são a “instantaneidade”, o “evento” e a “localização”.

---

dos Granular Synthesis. Não por acaso, parte das experiências apresentadas no âmbito da Bienal de Teatro de Veneza, edição 2005, dirigida por Romeo Castellucci, deu-se neste sentido, ou seja, na integração entre as artes com base numa série de lógicas de composição compartilhadas.

#### *Características da situação*

Diferentemente, a situação é um dispositivo construído em torno das seguintes características:

- Não é localizada, como a ação, estendendo-se no tempo e operando sobre todos os pontos do dispositivo. É uma modulação que passa de um estado de tensão dos materiais a outro;
- Justamente por ser difusa, a situação é imperceptível e profunda: sua emergência se dá por “efeitos” visuais e sonoros;
- Opera segundo a lógica da transformação e da modulação.

Portanto, os principais traços da situação são a “duração”, a “eficácia” e a “difusão”.

Bem distante de surpresas, como algum evento inesperado ou uma ação imprevista e *transcendente*, o *efeito* da transformação é fruto de uma evolução que deve ser percebida desde o seu início, a partir de sua primeira manifestação. Na lógica do processo transformativo – diferentemente do que ocorre com a ação, que tem no apogeu do evento a sua (única) solução – desdobram-se, por assim dizer, dois pontos cruciais: um final, em que o gesto – e os demais componentes cênicos – operam com o máximo de intensidade, mas também um inicial, em que a situação começa a potencializar-se, e sem o qual o final perderia intensidade<sup>30</sup>.

---

30 É neste esquema que se delinea uma das teses

Pode-se dizer que o modelo, constituído pelo estado final, remonta à matriz, à condição de partida, em que se delinea a tendência que conduz ao salto e produz *efeitos*. Em outros termos, entre a disposição inicial e o efeito final se intercalam os dois tempos do processo. Em conclusão – e como resultado da transformação –, o que seria um acidente torna-se progressivamente uma consequência inevitável.

É como se o estado de coisas, conduzido pela tecnologia, levasse a uma teoria da latência, em que as formas estão presentes, mas não manifestas. Para isto ocorrer, elas devem ser ativadas no interior de uma configuração programada e projetada. Em outras palavras, é necessário dar a partida, um *start* no potencial.

A teoria da latência das formas produz, portanto, como consequência, uma dimensão subliminar em que as coisas produzem efeitos que não são perceptíveis de imediato, mas

---

que, para nós, sustentam o presente escrito: para compreender plenamente – seja de um ponto de vista analítico ou perceptivo-receptivo – é necessário mudar radicalmente o ponto de vista com o qual se percebe a composição cênica contemporânea tecnologicamente integrada. A questão é saber que, tão importante quanto a percepção da *presença* do performer ou ator em cena, são as pré-condições que possibilitam esta *presença*, acompanhando as mudanças por elas ocasionadas. Isto vale também, num âmbito geral, para a composição cênica. Para compreender plenamente o funcionamento de um dispositivo, acreditamos que não seja suficiente concentrar a atenção na ação e em suas consequências, mas ampliar a atenção e considerar a inteira *paisagem cênica* para compreender quais são os pontos de *impulso* e *disparo* do potencial que constitui as polaridades em torno das quais se dão as modificações internas do dispositivo cênico.

de tal modo potentes que são capazes de desencadear uma profunda alteração em todos os componentes da cena. Trata-se, assim, de trabalhar sobre uma *textura* de fundo para poder compreender o funcionamento compositivo da cena tecnologicamente integrada.

#### IV.2. *Notas sobre um processo em curso: a transformação*

A passagem acima descrita é de relevante importância no momento em que pensamos no processo de transformação subjacente à definição de uma lógica das situações que as tecnologias produzem na cena. Ela chama a atenção não mais para a configuração externa – como faz a representação – mas para a dinâmica interna, como se as tecnologias se obrigassem a guardar não a forma, mas aquilo que internamente a compõe.

O dispositivo não é um signo representativo de algo, nem ao menos apresenta a si mesmo, mas torna possível/audível aquilo que não é: portanto, revela. Isto, ao nosso ver, é que torna o papel da tecnologia em cena verdadeiramente interessante: quando ela deixa de ser apenas um meio cenográfico para tornar-se uma lógica estética. Para tanto, a fenomenologia a se constituir com base na cena contemporânea não deve ser aquela do efeito visível (forma), mas do que vem antes, sua constituição invisível (intensidade), reserva de potencial que impede ao efeito de dar-se de modo

definitivo – de exaurir-se numa forma e, assim, ser localizado – mantendo-o em contínuo desenvolvimento<sup>31</sup>.

Transformar significa, então, enxertar no dispositivo cênico um movimento de alteração contínua, tanto dos componentes – corporeidade, *visualscape* e *soundscape* – quanto de suas relações. É a atenção apropriadamente posta sobre os processos de transformação que conduz a um outro modo de perceber. A ação se dissolve e parece deixar espaço a uma metamorfose; o espaço da ação aparece como uma paisagem transformada sem interrupção através de diversas sequências de aparição/desaparição de objetos e de presenças. Seguindo as reflexões até aqui articuladas, a questão não é a de trabalhar sobre a forma para reproduzi-la, mas sim intervir em sua intensidade e dinâmica. A cena tecnológica, conforme temos dito, convida-nos a olhar diferentemente e por outro ângulo. Desta característica parece emergir o que Lyotard (1973, p. 43) define como “língua energética”<sup>32</sup>, em que também o espectador se encontra diretamente envolvido. A língua energética desta cena não se sustenta em significados a serem veiculados, mas em intensidades a se fazerem vibrar, forças postas em ressonância com outras forças.

Assim, o evidenciado até aqui contribui para traçar a distância que separa uma “estética da representação/apresentação”, ligadas à persistência da matéria e da forma, de uma “estética da transformação” desta última. Tal transição, em termos de efeitos cênicos, é determinante porque o plano de leitura da cena contemporânea tecnologicamente mediada envolve uma série de modulações internas co-extensivas: da representação à transformabilidade, da forma à força e intensidade, da presença à gradação que a compõe e, enfim, do material ao imaterial e seu conseqüente retorno<sup>33</sup>. Não se trata mais de trabalhar uma matéria que encontra na forma (representativa) uma rígida realidade correspondente, mas de elaborar um material que esteja em condições de captar antes, e de restituir depois, forças sempre mais intensas. Portanto, o processo de transformabilidade ocorre num plano diferente daquele da representação: tanto a imagem (material visual) quanto o som (material de áudio) serão trabalhados com o intuito de tornar visível (e não apenas produzir o visível) e tornar audível (e não simplesmente produzir o audível) forças que não o são em si mesmas, abandonando (ou reduzindo significativamente) qualquer lógica do signo e da apresentação. A transição, aos nossos olhos, é capital porque se passa de uma matéria (forma) – como signo ou veículo de expressão –, para um material capaz de dar a perceber a sua intensidade<sup>34</sup>.

31 A partir de tal pressuposto, se delineia uma nova passagem conceitual: da “eficácia” de um esquema situacional chega-se a uma “eficiência” de dispositivo, que restitui a fluência e a modularidade do sistema de trabalho. Neste sentido, ver as reflexões de Buci-Glucksmann (2003) e Forest (2006).

32 Ver também Lehmann (1999-2002).

33 Ver: Cauquelin (2006).

34 Referimo-nos aqui à análise de Deleuze & Guattari (1980).

Para finalizar, resumimos aqui, esquematicamente, os pontos expostos acima:

### Esquema ação/representação

- a presença se faz representação/ apresentação;
- o resultado ou o processo;
- a significação;
- a estrutura molar (forma);
- a experiência transmitida;

### Esquema da transformação

- a presença se faz figuração ou gradação;
- a situação e o dispositivo;
- la manifestação/desvelamento;
- o processo moleculare (intensidade);
- a experiência compartilhada (imersão na percepção);

Esta recapitulação por tópicos leva a fazer, em conclusão, uma última e decisiva reflexão de caráter teórico geral. O que se põe em evidência, com a lógica da transformação, é a passagem de uma lógica dos objetos para uma lógica do fluxo ( ). Não se trata mais de trabalhar – em termos de composição cênica, como mostrado através das experiências citadas – com objetos denotados de características precisas e combinadas entre elas para produzir eventos que emanem um sentido; trata-se, isto sim, de intervir sobre características internas dos próprios objetos, modificando-lhes a composição, dispendo-os – segundo um fluxo – em ressonância entre eles. As tecnologias, então, transformam para revelar; cada cena é, literalmente, a manifestação visível do que era, até então, desconhecido: a construção de um mundo.

### Referências bibliográficas

- BALZOLA, Andrea; MONTEVERDI, Anna Maria. *Le arti multimediali digitali*. Milano: Garzanti, 2004.
- BARTHES, Roland. *L'ascolto*, in AA.VV., *Enciclopedia Einaudi*, Einaudi, Torino 1976;
- BERNARD, Michel. *De la création chorégraphique*, Paris, CND, 2001
- BERTHOZ, Alain. *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997 (2008)
- BROADHURST, Susan. *Digital Practices*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2007.
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine. *Esthétique de l'éphémère*, Paris, Galilée, 2003.
- BUCI-GLUCKSMANN, Christine. *Esthétique du temps au Japon*, Galilée, Paris 2001.

- CAMURRI, Antonio; DE POLI, Giovanni; ROCCHESO, D. Computer Music Instruction for Computer Engineering Student. In: *Computer Music Journal*, XIX, 3, 1999a.
- CAMURRI, Antonio; FERRANTINO, Paolo. Interactive Environments for Music and Multimedia. In: *ACM Multimedia System*, 7, 1999b.
- CASAGRANDE, Enrico; Niccolò, Daniela. *Io vivo nelle cose*, Milano, Ubulibri, 2006.
- CAUQUELIN, Anne. *Fréquenter les incorporels*, Paris, PUF, 2006.
- COPELAND, Roger. *Merce Cunningham. Modernizing of Modern Dance*, London-New York, Routledge, 2004.
- COSTA, Mario. *L'estetica dei media*. Lecce, Capone, 1990.
- COURDY, Keiko. *Dumb Type: Un corps interfacé entre signal et noise*, in "Digital Performance", Anomalie Digital\_Arts, n. 2, 2002, p. 170.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mille Plateaux*, Paris, Éditions de Minuit, 1980.
- DE MARINIS, Marco. *In cerca dell'attore*, Roma, Bulzoni, 2000.
- DIXON, Steve. *Digital performance*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- ÉPOQUE, Martine; POULIN, Denis. *Nobody danse*. In: POISSANT, Louise; Tremblay, Pierre (orgs). *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, 2010, p. 181-194
- FÉRAL, Josette. *Mise en scène et jeu de l'acteur*, 3 vol., Montréal, Québec-Amérique, 1997-2007.
- FOREST, Fred. *L'œuvre-système invisible*, Paris, L'Harmattan, 2006.
- JULLIEN, François. *Traité de l'efficacité*, Paris, Editions Grasset & Fasquelle, 1996
- KAISER, Paul. On Motion-Mapping. In: SILVER, Mike; BALMORI, Diana. *Mapping in the Age of Digital Media*. New York: Wiley Academy, 2003.
- KAISER, Paul. "Steps", in *Ghostcatching*, Batimolre, Cooper Union's catalogue, 1999
- KAISER, Paul. "Frequently Pondered Questions", in J. Mitoma, *Envisioning Dance of Film and Video*, London - New York, Routledge, 2002.
- LEASK, Josephine. *Laboratory culture*, dans "Dance Theater Journal", January 2002
- LEHMANN, Hans-Thies. *Postdramatisches Theater*. Frankfurt-am-Main. Verlag der Autoren 1999. Em francês (tradução de Philippe-Henri Ledru): *Le théâtre postdramatique*. Paris: L'Arche, 2002.
- LYOTARD, Jean-Francois. "La dent, la paume", In Id., *Des dispositifs pulsionnels*. Paris. Union Générale d'éditions, 1973, pp. 43.
- MANOVICH, Lev. *The language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
- MAREY, Etienne-Jules. *Le mouvement*, Nimes, Jacqueline Chambon, 2002

- Enrico Pitozzi

- MENICACCI, Armando; QUINZ, Emanuele. *La scena digitale*. Venezia: Marsilio, 2001,
- NANCY, Jean-Luc. *À l'écoute*, Paris, Galilée, 2002.
- NEAVE, Dorinda. *Meditations on Space and Time: The Performance Art of Japan's Dumb Type*, in "Art Journal", vol. 60, n. 1, inverno 2001, pp. 85-95.
- NORMAN, Sally Jane. *Corps/espaces interactifs*, contenuto in C. Rousier (a cura di), *Oskar Schlemmer, l'homme et la figure d'art*, Pantin, Centre National de la Danse – CND, 1999.
- PICON-VALLIN, Béatrice. *Les écranes sur scène*, Lausanne, L'Âges d'Homme, 1998
- PITOZZI, Enrico. *Tecnologie della percezione. La scena secondo I Dumb Type*, in "art'O", n° 21, autunno 2006
- PITOZZI, Enrico. *Anatomies: nuove geografie della percezione*, in "Art'O", n. 27, primavera 2009.
- PITOZZI, Enrico. *Étendre la peau. Scène, perception, dispositifs technologiques*. In : POISSANT, Louise; Tremblay, Pierre (orgs). *Ensemble / Ailleurs; Together / Elsewhere*, Ste-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2010, p. 330-350.
- SALTER, Chris. *Entangled*. Cambridge: MIT Press, 2010
- SCHLEMMER, Oskar; MOHOLY-NAGY, Lászlo; MOLNÀR, Farkas. *Il teatro del Bauhaus*, Einaudi, Torino, 1975
- SCHLEMMER, Oskar. *Scritti sul teatro*, Torino, Einaudi, 1975
- SZENDI, Peter. *Ecoute, une histoire de nos oreilles*, Minuit, Paris 2001.
- TANIZAKI, Junichiro. *Libro d'ombra*, Bompiani, Milano 2000.