



Inovação e Significação em Cena

José Tonezzi

Universidade Federal da Paraíba – UFPB, João Pessoa/PB, Brasil

RESUMO – Inovação e Significação em Cena – Com base no processo histórico das relações entre arte e implementos tecnológicos, discute-se o conceito e possível entendimento para os clássicos termos de presença e espaço cênico. Algumas produções brasileiras são citadas visando ilustrar a evolução do uso de implementos técnicos em cena e como exemplos de suas possíveis aplicação e propósitos. Diversos autores são trazidos como referência para o debate sobre a importância e o papel dessa prática na produção da cena contemporânea. Palavras-chave: **Cena. Percepção. Presença. Espaço. Tecnologia Cênica.**

ABSTRACT – Innovation and Meaning in the Performing Arts – Based on the historical process of the relation between art and technological implements, the concept and the possible understanding of the classical terms of presence and scenic area is discussed. Some Brazilian productions are cited to illustrate the evolution of the use of technical implements by the performing arts, and to set examples of its possible application and purposes. Several authors are brought in as a reference to the debate about the importance and the role of this practice in the production of the contemporary scene.

Keywords: **Scene. Perception. Presence. Space. Scenic Technology.**

RESUMÉ – Innovation et Signification sur Scene – Basé sur le processus historique des relations entre l'art et des outils technologiques, discute le concept et la compréhension possible pour les termes classiques de présence et espace scénique. Quelques productions théâtrales brésiliennes sont citées d'exemples pour illustrent l'évolution d'application et d'utilisation des outils techniques à la scène. Plusieurs auteurs sont amenés comme références pour le débat sur l'importance et le rôle de cette pratique dans la production de la scène contemporaine.

Mots-clés: **Scène. Perception. Presence. Espace. Technologie Scénique.**

Não te dei, ó Adão, nem rosto, nem um lugar que te seja próprio, nem qualquer dom particular, para que teu rosto, teu lugar e teus dons, desejes, conquistes e sejas tu mesmo a obtê-los¹.

Em que pese o conceito tradicional de que o evento cênico, especificamente o teatro, constitui-se de um encontro presencial *in loco* – ou seja, ao vivo e em lugar concretamente definido – entre o artista da cena e o espectador, isso vem sendo rediscutido com base em paradigmas recentes de espaço e presença. Assim, ainda que se mantenha essa estrutura convencional como importante referência na formação de atores e na criação cênica, urge que se aprofunde uma reflexão considerando o adequado entendimento, a percepção e apropriação das diversas ferramentas constituídas com o advento das mídias digitais, bem como os resultados que elas podem alcançar.

A inovação trazida à cena pelo uso recente de recursos digitais e programas de rede computadorizada encontra paralelo somente no impacto causado pelo advento da eletricidade. De maneira geral, os implementos tecnológicos podem ser utilizados tanto como aparatos complementares de comunicação – como é o caso de projetores e microfones para ampliação da voz e da imagem ou o uso de *prompters* eletrônicos para a transmissão de legendas – quanto como elemento de intervenção e de significação estética propriamente dita. Neste sentido, vale discorrer brevemente sobre a evolução histórica da relação cênica entre o humano e a máquina, apontando produções que ilustrem isso, além de uma reflexão específica sobre a incidência das mídias digitais na criação e na forma de apresentação das artes da cena – o que faremos mais ao final.

Sabe-se que o uso de implementos técnicos como procedimento para a obtenção de efeitos cênicos é uma prática bastante antiga e, neste âmbito, vale lembrar a maquinaria posta a serviço já no clássico teatro grego. Aos poucos, a busca da ilusão como forma de convencimento dos sentidos – sobretudo do olhar e da audição – incidiu no trabalho do ator e, principalmente, na relação da cena com o espectador, cuja percepção é estimulada e conduzida. Neste sentido, desde a Idade Média, a iluminação tem se mostrado como recurso efetivo para criação de efeitos – a sugestão ou simulação de tempo/espaço – e, para isso, variados meios foram utilizados: de vitrais e archotes a velas e lâmpadas. Sabe-se inclusive que, na França, durante o século XVIII, ocorreram as primeiras tentativas de ocultar as fontes de luz.

O surgimento da luz elétrica na segunda metade do século XIX se impôs indiscutivelmente como um dos maiores acontecimentos para a relação cena-espectador: mesmo em seus primórdios, com pouca intensidade e alcance físico, a luz elétrica podia ser apreciada pelo olho humano não só como instrumento de clarificação do ambiente, mas já como fenômeno em si, com qualidades e significâncias próprias. Foi com ela que se tornou possível redimensionar as funções do ator e até questionar – numa perspectiva ainda hoje discutível – o grau de importância e necessidade dele. Não é por acaso, aliás, que, quase concomitante à invenção da luz elétrica, houve o surgimento da moderna figura do encenador. Com os grandes avanços que permitiu à iluminação, a eletricidade contribuiu na ampliação de elementos e signos cênicos. A colorização dos ambientes e sua melhor visibilidade, além do direcionamento, variação de tom, intensidade e formato da luz, tornam-se possíveis a partir de recursos eletroeletrônicos específicos. Com o passar do tempo, o surgimento de aparelhos e máquinas enriqueceram as possibilidades de uso do espaço cênico (projetores, sonorizadores, máquinas de efeitos). Em Christopher Baugh (2005), há um breve e enriquecedor estudo sobre o som, cuja ampliação de uso constitui um dos maiores ganhos cênicos na era da eletricidade.

Observe-se que, em recentes produções das artes da cena – com destaque para o que se vincula ao teatro e à dança –, houve uma constante mescla de manifestações e linguagens convencionalmente separadas. No caso específico do teatro, mostra-se ainda o entrecruzar e a sobreposição de tradicionais gêneros (drama, tragédia, comédia), de estilos e de recursos depurados, como a máscara, o canto e a dança dramática. Tais práticas se deram em consonância com o surgimento e evolução da arte da *performance art*, o que levou a uma reestruturação compositiva da criação cênica. Mais do que ser reconhecida como produção híbrida e inovadora, essa prática pedia uma necessária atualização e aprofundamento reflexivo sobre a composição e constituição contemporânea das artes da cena. Nesse âmbito, o uso e aplicação de recursos tecnológicos em cena – especialmente os conectivos e digitais –, ainda que inicialmente vinculados à área das comunicações, têm ocupado mais espaço e compõem hoje boa parte das traduções e publicações da área.

Nas últimas décadas, o instrumento digital ganhou força em produções cênicas, incidindo na estrutura dramatúrgica e, por extensão, nos parâmetros de representação, jogo e significação do artista.

Como consequência, as formas de criação e recepção da cena foram alteradas, distanciando-se cada vez mais daquilo que, até recentemente, configurava-se como evento teatral, ou seja: uma estrutura estável e concretamente perceptível de tempo e lugar. Porém, por mais que se desfragmentassem as narrativas e/ou agentes, tanto o tempo real percebido quanto o corpo orgânico e o espaço concreto de intervenção do atuante permaneciam referencialmente estáveis diante do espectador.

Ao que parece, vivemos um momento de transição, em que ganham força manifestações de caráter performático e desbragadamente híbridas, com desfiguração e desordenamento num espaço de manifestação historicamente ditado pela percepção do outro de maneira efetivamente orgânica e *in loco*. Em contrapartida, tem-se a estranheza daqueles que, conforme Pavis, assumem o teatro como “concepção essencialista” (2010, p. 174), que constituem boa parte dos criadores e artistas da área. O fato é que, embora híbrido por natureza – da junção de várias categorias de expressão –, o teatro sempre lidou com elementos e ferramentas estáveis, submetidas a uma certa organização de fatores, à presença orgânica do corpo do artista e à estrutura de tempo e lugar. Diferentemente, porém, da composição espacial perene da cenografia e da encenação tradicionais – que, quando muito, valiam-se de mídias e de equipamentos postos a serviço da manifestação *ao vivo*, como foi o caso da sonorização, da iluminação e da projeção de imagens, já comuns há pelo menos um século –, a cena teatral tem se deparado com os resultados inovadores alcançados pelas tecnologias de ponta, que ditam o deslocamento e, mais que isso, a fragmentação e superposição de tempo e de lugar cênico.

Criado e assumido reflexivamente na década de 1960, o termo *obra aberta* constituiu-se como sólido entendimento para as formas de indeterminação das poéticas contemporâneas. Inicialmente aplicado à literatura, o conceito se refere a uma reestruturação do produto artístico que, mesmo com forma e conteúdo preestabelecidos, abre mão de sentidos determinados e fechados a variações no processo de recepção. Ou seja, a *obra aberta* se configura no processo de leitura e/ou acontecimento, o que permite a incorporação de elementos e referências do apreciador, leitor ou espectador, aspectos estes ligados à imprevisibilidade.

Dentre os diversos manifestos de expressão artística – com destaque para o movimento futurista –, é notável que as vanguardas históricas tenham se apercebido e se valido da determinante aproximação entre a máquina e o humano. Nas artes da cena, Meyerhold (1874-1940), já em seu tempo, apregoava a inevitabilidade da transformação teatral a partir do domínio técnico do ator na relação com os efeitos produzidos pela tecnologia. Como consequência, houve o que Lehmann denomina *corpo tecnicamente infiltrado*: formas híbridas e oníricas, instadas também pela alternância do olhar “[...] entre presença ao vivo e videoimagem dos corpos” (2007, p. 333). E isso se reflete em produções atuais, que merecem referência. Algumas recentes produções cênicas brasileiras podem ser citadas e descritas a fim de ilustrar as possíveis relações até aqui mencionadas. Ainda que se valendo de recursos técnicos bastante contemporâneos, os trabalhos escolhidos apresentam diferentes formas de atuação e de relação entre artista e público.

Presença e Atuação: a máquina em cena

Dentre os trabalhos recentemente apresentados na cena brasileira, três podem ser citados como complementares, numa sequência que se quer evolutiva no que diz respeito ao papel da tecnologia na condução e na constituição do espetáculo. São eles: *As Polacas – flores do lodo*², *Cá entre Nós*³ e *Crush*⁴.

Em *As Polacas – flores do lodo*, com direção de João das Neves e produção do Grupo Bonecas Quebradas, a encenação submete o uso da tecnologia à fábula e ao trabalho presencial dos atores. Projeções, iluminação e sonoridade destacam e reforçam a sequência de ações, movimentação e jogo dos personagens. Com base em fatos reais, o espetáculo conta a história de judias europeias que, fugindo da miséria e da perseguição religiosa, são iludidas pelo tráfico de mulheres e, nas primeiras décadas do século XX, chegam ao Rio de Janeiro. Na expectativa de sair da precariedade por meio de saudáveis pretendentes, descobrem-se enganadas e, numa região em que viviam abastadas famílias judaicas e ex-escravos muito pobres, sem alternativas, elas dedicam-se à prostituição.

Mostra importância capital para o espetáculo a iluminação e a projeção de imagens de época – em geral, do primeiro terço do século XX –, com fotografias de pessoas e lugares na Europa e no Brasil. Cenas

ambientadas na Praça Onze, no Rio de Janeiro, fazem-se com a projeção de fotografias que, por vezes, inspira e contextualiza a movimentação/jogo dos atores. Tais imagens ganham teor de documento ao se mostrarem como registro de tempo e lugar, um realce da memória que dá concretude existencial aos personagens mostrados em cena.



Imagem 1 – *As Polacas – flores do lodo*, com Luciana Mitkiewicz e Iléa Ferraz. Foto: Chico Lima.

Os recursos técnicos e a atuação dividem o espaço cênico d'*As Polacas* em três planos, sendo que o primeiro ocupa simultaneamente o palco e a plateia. Esse recurso valida a proposta de estabelecer o mesmo tempo/espaço para a ficção do ator e a realidade do espectador. Essa simultaneidade permite ao público perceber seu espaço real como lugar também da ação ficcional, o que reforça o entendimento e aceitação da história mostrada. Por sua vez, como de costume, os atores condensam o tempo, dando vazão a ações que, embora realizadas no presente (e *in loco* para o espectador), fazem-se fictícias, pois que efetivamente ocorridas num passado histórico. O segundo plano de espaço cênico da peça se destaca ao fundo do palco, onde ocorrem projeções que validam o real do referido passado. São registros fotográficos de pessoas, fatos e lugares por vezes reconstituídos na cena e que se valem daquelas projeções como afirmação e complemento. O próprio palco, situado entre os dois espaços anteriormente citados, constitui um terceiro espaço, exclusivo para a ficção. As cenas ali desenvolvidas valem-se das imagens projetadas ao fundo para instalar ou inspirar os lugares e ações dos atores.

Cá entre Nós, por sua vez, é um espetáculo solo de dança com direção de Norberto Presta e produção do Salão do Movimento. Constituída a partir de obras da escritora Adélia Prado, a dramaturgia vale-se da interface e sobreposição de textos, fotografias, vídeos e aspectos corporais, em que a dançarina-performer Jussara Miller habita e dialoga com espaços físicos e seres que, concreta ou virtualmente, se alternam. Para tanto, uma tela de tecido vazado cobre quase toda a frontalidade do palco, com a iluminação aproveitando sua transparência e tornando visível o ambiente cênico estabelecido por detrás da tela, onde se passa grande parte do trabalho.



Imagem 2 – *Cá entre Nós*, com Jussara Miller. Foto: Christian Laszlo.

Em *Cá entre Nós*, o uso de equipamentos tecnológicos não se coloca em função apenas de alguma contextualização de tempo/lugar ou da presença física da artista em cena. Eles são acionados principalmente em relação ao espaço e objetos concretamente dados, constituindo a presença de elementos: o uso de luz, projeção e efeitos imagéticos permite perceber e identificar coisas e seres no palco. Sua densidade, textura, dimensão e cor – em relação ao posicionamento e jogo da artista – constituem o desenvolvimento do espetáculo. Por outro lado, os depoimentos e imagens notadamente gravados como documento, arquivo ou registro ganham caráter especificamente virtual se vistos apenas em projeção e sem a intervenção ou sobreposição de outros elementos. Mas, quando cenicamente simultânea a outros elementos – concretos ou não –, a projeção interage e sofre ou causa neles uma interferência, o que dá a ambos um mesmo grau de valor, dinâmica e significância. Ou seja, quando a projeção se dá em tela vazada e/ou

contraposta a outras telas ou objetos/corpos presentes e cenicamente utilizados, tal projeção ganha novos ares e pode ter significações e sentidos variantes. Trata-se de uma ocorrência constante do espetáculo.

Por fim, *Crush* tem direção de Mirella Brandi e é uma produção do Phila7, grupo brasileiro reconhecido pelo uso cênico de mídias digitais e programas de rede. Esse trabalho, entretanto, não se vale da conexão de rede com o espectador e opera com características por muito tempo, sobretudo na década de 1970, consideradas como experimentais. Valendo-se da hibridez de linguagens e de variados recursos técnicos – efeitos de iluminação, sonoridade, projeção –, a obra destitui do ator a função de condutor central da cena e desloca o lugar de manifestação do evento que, tirado da simples visibilidade do palco, acaba distribuído e dissimulado. Estimulando sentidos auditivos e visuais, o espetáculo se transfere para as sensações e percepções daquele que o assiste, o espectador. Em cena, a única performer atuante joga corporalmente com a operação *in loco* e simultânea de som e luz que, por essa razão, dão-se diferentemente a cada apresentação. Com base em sua capacidade de dimensionamento e repetição, o corpo em cena responde e dialoga com estímulos intensos ou quase imperceptíveis de iluminação e sonoplastia. Por vezes dissimulado e quase ocultado pela baixa intensidade da luz, além da diminuição ou suspensão de seus movimentos, esse corpo ganha um protagonismo alheio ao malabarismo/virtuosismo físico.

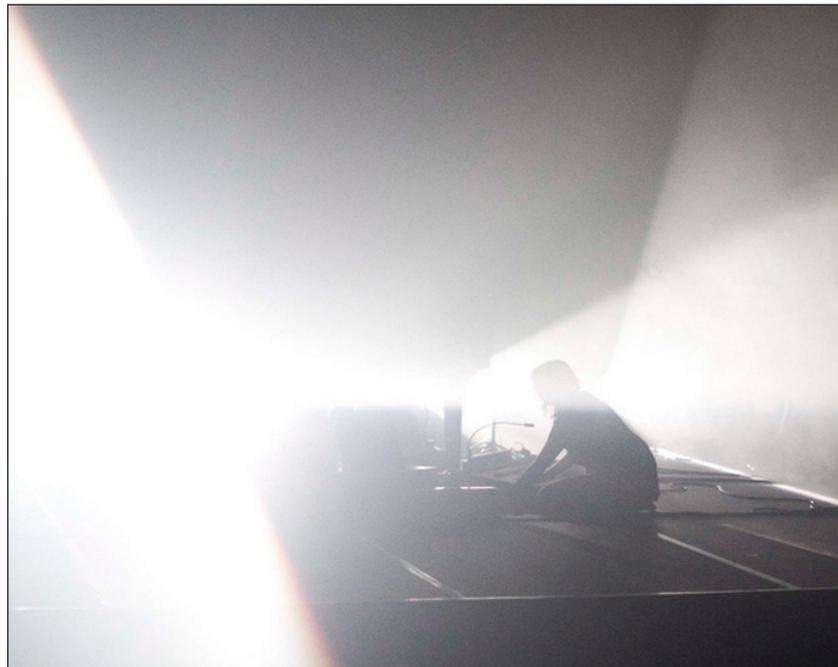


Imagem 3 – *Crush*, com Marina Salgado. Foto: Ricardo Ferreira.

Em *Crush*, portanto, a cena se constitui a partir da relação do movimento e percepção do corpo da artista com a intensidade, duração e abrangência de som e luminosidade. E, mesmo que geralmente dizendo respeito ao palco, recursos técnicos remetem-se por longo momento ao público: a luz recai de forma lenta e tênue sobre a plateia. É o momento em que, percebendo-se captado, o espectador é integrado ao espetáculo e pode se sentir parte dele pelas sensações trocadas com o outro ao vê-lo e também ser visto por ele. Assim, em sua percepção, o espectador deixa a mera função de testemunho ou observador e, assim, levado para dentro do espetáculo, ele se torna cúmplice e coautor dele. Exercício de percepção e sensibilização de si e do outro é o que faz notar o uso técnico e parece ser a maior proposta desse evento cênico.

Da Cena em Tempos Úmidos

Devido à complexidade do assunto – e à perplexidade que ele ainda evoca –, seria apressado dizer que já se tenha chegado a um material conclusivo de reflexão sobre a incidência da tecnologia digital e programas de rede no terreno das expressões cênicas. Como consequência, inovadores termos e parâmetros de conceituação têm surgido e, no caso do que comumente se denominou arte dramática, o *hiperdrama* diz respeito à eclosão de um espaço cênico e dramático interativo. Segundo o norte-americano Charles Deemer (1996), diferentemente dos procedimentos tradicionais, no *hiperdrama*, o espectador não é requerido como simples testemunho de uma ação concreta e ficcional. Nele, aquele que antes se restringia à observação ganha capacidade controlável e virtual para intervenção e jogo no desenvolvimento da ação. Seu papel é, portanto, ativo na construção da história e sua presença e opção durante a atividade influencia no desfecho da trama. Pode-se dizer que, como num *set* de filmagem, o espaço ou palco de um *hiperdrama*, ainda que de características virtuais, tem o cunho de real, onde se executam as ações possíveis e roteirizadas, previstas no programa ou abertas ao improviso.

No âmbito do jogo cênico mediado pelo uso de equipamentos e estruturas de rede, dois termos tradicionais – e capitais ao estudo da cena – ganham novos parâmetros de função e significado: espaço e presença. Tornadas frequentes, tais produções dão tônica ao caráter imersivo, diluente e cambiante de presenças mediadas. Em substi-

tuição ou paralelamente ao espaço cênico demarcado numa sala ou lugar físico determinado, tem-se agora a fragmentação e simultaneidade – pela interface ou sobreposição – de espaços proporcionados pela conectividade e programas digitais. Trata-se de uma “superfície de eventos”, como se refere o diretor Rubens Velloso (2011). Nela, uma sequência de “atos dramáticos” ou reações que podem se dar como opções previstas no *menu* de aplicações. Ou seja, tem-se um plano de criação intermédias e processual em que a dramaturgia se define como hipertexto, coexistência e interrelação não linear e não hierárquica de vários elementos (imagens, sons, volumes, espaços). Sem desvincular-se da presença física do ator-performer, que pode continuar como agente fundamental da cena, o uso da máquina e de seus efeitos distancia-se do caráter coadjuvante que assumia. Ou seja: o corpo de silício com suas possibilidades – numa junção entre máquina e homem – pode agora protagonizar o espetáculo ao lado ou no lugar do corpo orgânico ou *carbônico* (como enfatizam alguns).

Detectar um possível salto na relação entre homem e máquina, no que diz respeito ao aspecto diferenciado de interface e de interação, é uma das grandes contribuições trazidas por Johnson (2001). Se na interface a cooperação preserva especificidade para lugar, âmbito e função de cada um dos envolvidos, a interação decorre na conjunção de ambos. Enquanto na interface a idealização e comando são humanos e a execução é efetuada pela máquina, na interação, ocorre o compartilhamento, sendo a operação conjunta, algo típico do que até recentemente se tinha como ficção científica. O autor lança mão de um exemplo pertinente no que diz respeito ao surgimento da interface gráfica. Inicialmente, quando ainda efetivada por programas primitivos de computador, tal interface ocasionou reações comparáveis ao estranhamento que causaram as publicações de James Joyce ou as primeiras apresentações de *Sagração da Primavera*, de Stravinsky. No caso da interface com as máquinas, o ruído delas não passava de um barulho ouvido pela primeira vez: “O elemento música nos escapa por completo. Da mesma maneira, topamos com um novo modo de representar informação, mas tudo o que vemos é ‘simplicidade’, um programa gráfico, ou um brinquedo de criança” (Johnson, 2001, p. 46). Do mesmo modo, é significativo lembrar o equívoco dos irmãos Lumière ao vislumbrarem, no próprio invento – o cinema –, uma possível brevidade e um dispensável modismo.

Num aspecto convencional, as incomuns ferramentas disponíveis nos atuais computadores parecem incomodar justamente por recuperar o sentido de fora do lugar e fora da ordem, ao menos com respeito à presença e ao espaço constituídos pela perenidade e fixação. Trata-se aqui de um conceito de ordem vinculado à acepção de correto e controlável (ou *puro*) e o que lhe é tido como oposto, ou seja, como coisa impura, imprevisível e poluidora, conforme nos aponta Bauman: “Não são as características intrínsecas das coisas que as transformam em ‘sujas’, mas tão somente sua localização e, mais precisamente, sua localização na ordem de coisas idealizadas pelos que procuram a pureza” (1998, p. 14).

Numa analogia mais ilustrativa do que comparativa, é como se, no âmbito do teatro, *O Cid*, de Pierre Corneille (1606-1684), voltasse a perturbar a ordem e os parâmetros de unidade que devem reger a cena: tempo, espaço e ação. É sabido que, naquela obra, o autor francês conturbava as regras clássicas de dramaturgia, propondo a *impureza* de ações e de eventos fora dos limites considerados críveis e possíveis. Ou seja, a locomoção e presença do sujeito (personagem) em cena só poderiam se dar em tempo e espaço instados pela concretude e pelo instrumento cronológico normatizado. Para ações de continuidade em espaços diferentes, deveria se considerar o tempo de locomoção física entre eles, geograficamente possível e, conseqüentemente, crível. Em oposição ou como alternativas a esses parâmetros clássicos, além das ocorrências artísticas entre os séculos XIX e XX, valeram também as efetivas contribuições do norte-americano Robert Wilson (1941-presente) e do francês Jacques Polieri (1928-2011), que, em seus trabalhos, apontaram para a necessidade e importância da fragmentação e do desordenamento narrativo, com vistas a criar uma nova disposição cênica, capaz de se apropriar das inovações levadas à cena na segunda metade do último século.

A máquina, agora de caráter digital, deixou de ser um instrumento estritamente utilitário. Mais do que equipamento de registro – de cunho puramente repositório/reprodutivo – de pensamentos e dados, a máquina passa a compor uma cultura de interface criativa: ela não apenas constitui a forma, mas compartilha e incide no processo de criação do ser humano. Tão importante quanto a escrita e o registro de ideias, estão agora as imagens produzidas ou disponibilizadas pela máquina e suas ferramentas animadas, rápidas e poderosas na

constituição de significâncias e elaboração de pensamento, ou seja, no exercício da própria subjetividade. Ao que parece, ao interferir no processo criativo do usuário, a máquina integra e constitui uma nova poética.

Um panorama pertinente denotaria como a interface ocasionada pelo digital redimensionou – para não dizer revolucionou – a relação homem-máquina, fazendo ver as transformações trazidas pelo computador à nossa comunicação e criação. O percurso evolutivo de aproximação e integração com o dito mundo virtual permite perceber que, num âmbito bastante concreto, tais recursos e ferramentas acabam se constituindo como extensões para aquele que os utiliza. Ou seja, numa reconfiguração de tempo e de espaço, esses instrumentos tanto podem estender o alcance quanto ampliar a ocupação geográfica do pensamento, da memória e, por conseguinte, da presença e incidência do corpo. A partir de aspectos filosófica e antropologicamente determinantes, uma nova percepção para o termo virtualidade permite entendê-lo não como oposição ao real, mas como algo em latência, que pode vir a substituí-lo ou incidir nele. O virtual, na verdade, trata de uma potência em diálogo e alternância com o atual, que é concebido como efetividade do real. O virtual/potência é o que Lévy (1998) chama “nó de tendências ou de forças”, que se dá em consonância a uma situação em processo e em busca de resolução. Neste sentido, ainda que não possua concretude, o virtual se estabelece e está dado (ou seja, opera) por mostrar-se como potência/possibilidade para realizar-se.

Na cena, lugar do contrato imaginativo/ficcional entre ator e espectador, pode-se dizer que o virtual adquire valor de real e peso de concretude, interferindo e jogando – para não dizer concretizando-se e, deste modo, habitando – no terreno da atualização. O que, num acontecimento não ficcional, possui ares de virtualidade (possibilidade), em cena, reconfigura-se, jogando e constituindo-se como algo concreto. Ou seja, nas artes da cena, ganha dimensão o que tem sentido de fusão (*krasis*), mesclando e dando o mesmo peso tanto ao possível/virtual quanto ao atual/concreto, ambos com valor de realidade no que diz respeito ao tempo, ao espaço e, muito em especial, ao corpo e à presença do ator ou do espectador. E isso, mesmo que se trate de uma imagem pré-gravada e cenicamente projetada, já que o ficcional permite um redimensionamento do real e suas vicissitudes.

Tais procedimentos, inovadores quanto à constituição da realidade, incidiram nas formas conhecidas de expressão cênica, redimensionando sua composição e alcance. Mais do que uma simples busca de efeitos miméticos ou da pura simulação/representação de ambientes, figuras ou seres ditos *reais*, os recursos digitais – como é o caso da comunicação em rede – permitem o surgimento de sentidos e a manifestação de um novo *locus*, bastante próprio e autônomo. Trata-se, assim, não apenas de um redimensionamento, mas também de uma reconstituição do espaço cênico por meio de seu deslocamento e desmaterialização.

Algo praticamente impensável há algumas décadas: a) ao mesmo tempo em que se apresenta num determinado espaço físico, o evento cênico é aberto e disponibilizado para acesso em rede. Por opção do espectador, o espetáculo pode também ser apreciado presencialmente; b) um trabalho cênico reúne e faz jogar artistas que, por sua vez, podem se encontrar num mesmo lugar ou em espaços concretamente distintos e muito distantes um do outro. Durante a performance, os espetáculos se integram e os artistas jogam entre si através da mídia.

Nessas condições, cabem algumas das produções do grupo de arte global Phila7⁵. Numa delas, *We Tudo – Desesperando Godot* (2009), que se dá como continuidade à conhecida peça de Samuel Beckett –, dois tipos mostram-se diante do público que, virtual ou presencialmente, pode assistir e integrar a performance. O grupo integrou também espetáculos⁶ compostos por coletivos separados, que se integravam e se apresentavam simultaneamente via rede, podendo ser assistidos *in loco* em seus respectivos e distintos países.

Com interferência na percepção, na relação e no entendimento do espectador, a mídia digital incide, inclusive, no seu papel. Ao se valer de meios como a simultaneidade e a velocidade vertiginosa, o lugar cênico passa a instituir-se não como um *locus* físico em si, mas como instância de manifestação e entrecruzar de múltiplas formas e linguagens, circuito e fluxo constante de ondas e sinais sonoros, visuais e digitais. Tal instância ultrapassa, pois, o entendimento do arquitetural, em seu sentido bi- ou mesmo tridimensional para estabelecer-se como planetário, digital e virtual, alterando as noções de corpo, presença, tempo, espaço e textualidade. Trata-se, assim, de dar valor concreto ao real virtual, engendrado primeiramente por suportes telemáticos e, posteriormente, aprofundado por recursos de

redes e espaços conectados que simulam outras relações de presença, imagem e autoimagem. Talvez se esteja, aqui, diante de um novo instrumento para o que Joseph Beuys chamava *escultura social* num conceito ampliado de arte.

Ao depender da estrutura e dos propósitos de uma obra que se vale da mídia digital, a cena pode admitir o espectador de forma concreta ou virtual, delegando-lhe uma função passiva ou ativa em sua constituição/composição. Desloca-se a relação axiomática da cena e inaugura-se o que Cohen (1998) denominou *campo do pós-teatro*, capaz de desconstruir o paradigma da linguagem teatral como fenômeno presencial, em que atuante, texto e público são partes de uma manifestação comum num dado tempo e lugar. Alterada a percepção e o entendimento do que se convencionou tempo, corpo e espaço, a nova cena torna-se *locus* expandido, cuja tônica é a multiplicidade, a simultaneidade e a velocidade. O presente instaura-se agora na conexão de espaços e seres distintos, por vezes distantes e *cronologicamente* diversos: entes, lugares e acontecimentos que, embora em conjunção, distam centenas ou milhares de quilômetros uns dos outros, com fusos horários sobrepostos, onde a audiência (espectador), por sua vez, ganha uma dimensão múltipla e globalizante, e o texto – num conceito já contemporâneo de enunciação cênica – alça-se à categoria de hipertexto. Já o corpo – redimensionado o conceito concreto de presença – vê-se lançado à problematização de seus limites e fronteiras, tanto pela possível intrusão tecnológica em seu âmbito interno (estímulos neurais pelo uso de instrumentos visuais, auriculares ou táteis) quanto pelos processos de sua ramificação no espaço externo. Essa ampliação de alcance do corpo torna-se possível pela multiplicação de suas “[...] capacidades de expressão, afecção e conexão, para além da pele e dos limites territoriais naturais e etológicos” (Bruno, 1999, p. 99). Cabe observar que, no campo do teatro, além de incidir sobre a noção de matéria e fruição, tais deslocamentos possibilitam redimensionar, num único golpe, a própria noção de autor, obra e espectador.

Vale dizer, entretanto, que os implementos tecnológicos, ganhando espaço e se impondo de forma intensa e quase inexorável em nossos dias, acabam por estimular certos excessos que, por vezes, perpassam os limites do ponderável. A ode à tecnologia não pode estar acima do entendimento de que as vertentes não se opõem necessariamente.

mente, ou seja, em sua realização, elas não excluem umas às outras. Ainda reinante, a arte convencional prima pelo cunho benjaminiano da aura: mesmo considerando os diversos modos de transmissão e/ou reprodução de uma obra de arte nos dias de hoje, somente a sua concretude nos traz o essencial. Para Walter Benjamin (2012), só o presencial – o *aqui e agora* – pode demarcar a autenticidade de uma obra de arte, acentuando o prazer estético proporcionado pelo testemunho de sua existência e percepção desde o primeiro contato.

No teatro, essa aura se traduz no testemunho presencial do espectador em relação ao acontecimento, prática que sobreviverá, podendo ainda ser estimulada. Por seu turno, a aplicação e uso de equipamentos e recursos de mídia podem redimensionar tais padrões. Ou seja, o mais instigante parece ser justamente o necessário e rico diálogo entre essas duas formas de manifestação: a linguagem e criação artística de características pré-industriais (material e permanente) com aquela que se perfaz na era tecnológica (interativa, mutável, conectiva).

Nesse sentido, a partir das contribuições trazidas pela arte da Performance, na cena, ganha importância capital a função do ator/performer – artífice maior da expressão teatral – em sua interface com o espectador. Este, ainda que tornado um ser mutante e desterritorializado, é cada vez mais trazido ao centro da arena e chamado a coparticipar na construção de sentidos e na elaboração cênica. Assim, as recentes tecnologias perfazem parâmetros inovadores na relação entre os realizadores da cena, levados a constituir uma prática em que não apenas a presença física do outro, mas também sua imagem, simulação e presença mediadas se colocam como interlocutores. Se, num primeiro momento, é o mundo exterior que penetra e interfere no palco e nas ações do artista por meio de transmissões e projeções, mais tarde, será o espaço cênico e também o próprio corpo do agora performer que se esvaem, sendo redimensionados. Por meio da duplicação e do esfacelamento, eles passam a ser projetados para fora do *locus* físico em que se encontram, antes fixo e de certa maneira estável.

No caso do ator-performer, ele passa a ter sua imagem corporal manipulada, fragmentada e rearticulada. Se antes, num exercício individualizado, podia elaborar mentalmente as imagens que o estimulassem à exteriorização de ações e sensações, agora ele as tem no seu entorno, no espaço que as percebe – ou propriamente simula,

como é possível fazer num cenário holográfico –, simultaneamente expostas e compartilhadas com o espectador. A incidência e significação dessas imagens ganham autonomia e competem com os dizeres do próprio corpo presente e físico do ator-performer, exigindo dele uma singular destreza no tratamento e relação com tais implementos. Já se trata aqui, poder-se-ia dizer, não de uma arte da cena exclusivamente, mas de um híbrido entre a manifestação desta e do cinema, hoje também redimensionado pelo advento da tridimensionalidade da imagem projetada.

Além da novidade espantosa que representa, essa evolução se dá de forma absolutamente veloz, o que dificulta uma absorção e apropriação a contento em consonância com as inovações e transformações que ela gera. E aí se dá a importância de uma efetiva reflexão sobre necessidades e questões surgidas no diálogo da cena e do artista com tais novidades, podendo-se dizer, inclusive, que isso se constitui já como um dos grandes desafios impostos à comunidade acadêmico-artística nesta segunda década do século XXI.

Notas

- ¹ *Discurso sobre a Dignidade do Homem*, de Pico della Mirandola (1463-1494).
- ² Texto e direção: João das Neves. Diretor musical: Alexandre Elias. Cenografia: Hélio Eichbauer. Figurinos: Rodrigo Cohen. Iluminação: Aurélio Di Simone. Preparação corporal: Angel Vianna e Marito Olsson-Forsberg. Assessoria de cultura judaica: Frida Zalcman. Preparação vocal: Felipe Habib. Fotografia: Chico Lima. Projeções em cena: Cris França e André Scucato. Elenco: Beth Zalcman, Carla Soares, Eduardo Osorio, Érico Damineli, Felipe Habib, Guilherme Tomaselli (piano), Iléa Ferraz, Lígia Tourinho, Luciana Mitkiewicz, Rodrigo Cohen e Wilson Rabelo. Realização e produção executiva: Bonecas Quebradas Produções Artísticas. Trecho disponível em: <<http://vimeo.com/30768842>>. Acesso em: 05 dez. 2013.
- ³ Concepção, criação e interpretação: Jussara Miller. Direção, dramaturgia e cenografia: Norberto Presta. Fotografia, seleção musical e cenotécnica: Christian Laszlo. Concepção visual, sombras e objetos cênicos: Rafael Curci. Iluminação: Lucas Rodrigues. Figurino: Adriana Frias. Música original em gongos e harpa: Daniela Ozi e Georg Ehrenwinkle. Textos falados e depoimentos: Adélia Prado. Produção executiva: Isabela Razera. Direção de produção: Salão do Movimento. Imagens disponíveis em: <<http://www.youtube.com/watch?v=nhuFRumA90Q>>. Acesso em: 05 dez. 2013.
- ⁴ Concepção, direção geral e imagem: Mirella Brandi. Coreografia e atuação: Marina Salgado. Música: Muepetmo. Dramaturgia: Marcos Azevedo e Beto Matos. Fotos: Ricardo Ferreira. Coordenação de Produção: Marisa Riccitelli Sant'ana. Realização: Phila7.
- ⁵ As informações sobre as produções encontram-se disponíveis em: <http://phila7.com.br/?page_id=125>. Acesso em: 10 set. 2013.
- ⁶ *Play on Earth* (2007) e *What's Wrong with the World?* (2008).

Referências

- BARDIOT, Clarisse. *Machinations Théâtrales*. **Patch**, Mons, CECN2, n. 10, p. 56-61, out. 2009.
- BAUCHARD, Franck. *Esthétiques de la Mutation au Théâtre*. In: CORVIN, Michel; ANCEL, Franck. **Autour de Jacques Polieri – scenographie e technologie**. Paris: Bibliothèque National de France, 2004. P. 87-96.
- BAUGH, Christopher. **Theatre, Performance and Technology: the development of scenography in the twentieth century**. New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. **O Mal Estar da Pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica – arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BRUNO, Fernanda. *Membranas e Interfaces*. In: VILLAÇA, Nízia; GÓES, Fred; KOSOVSKY, Ester (Org.). **Que Corpo é Esse?**. Rio de Janeiro: Mauad, 1999. P. 98-111.
- COHEN, Renato. **Work in Progress na Cena Contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 1998.



DEEMER, Charles. Hyperdrama and Virtual Development – notes on creating new hyperdrama in cyberspace. **Theatre Central Presents**, v. 1, n. 3, s.p., 01 set. 1996. Disponível em: <<http://ibiblio.org/cdeemer/virtdev.htm>>. Acesso em: 18 ago. 2013.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

GREINER, Christine; AMORIM, Claudia (Org.). **Leituras do Corpo**. São Paulo: Anablume, 2010.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o Virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PITTOZZI, Enrico. O Som e a Cena Contemporânea: notas sobre a noção de imagem acústica. **Moringa** – Artes do Espetáculo, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 4, n. 1, p. 59-85, 2013.

TONEZZI, José (Org.). Dossiê Cena e Tecnologia. **Moringa** – Artes do Espetáculo, João Pessoa, Universidade Federal da Paraíba, v. 2, n. 1, p. 51-151, 2011. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/issue/view/850>>. Acesso em: 18 ago. 2013.

VELLOSO, Rubens. Experimentação Radical. In: FOLETTO, Leonardo. **Efêmero Revisitado**: conversas sobre teatro e cultura digital. Santa Maria: Baixa Cultura, 2011. P. 101-111.

José Tonezzi é professor adjunto e pesquisador da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutor em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e mestre em Psicologia da Educação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Autor de *A Cena Contaminada: um teatro das disfunções* (Perspectiva, 2011) e *Distúrbios de Linguagem e Teatro: o afásico em cena* (Plexus, 2007). E-mail: tonezzi@hotmail.com

Uma versão em francês deste texto está publicada neste mesmo número da revista.

Recebido em 02 de agosto de 2013

Aceito em 03 de fevereiro de 2014