UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

INSTITUTO DE ARTES

VIDEOGRAFIA E TEATRO

Presença e Influência do Vídeo na Arte Cênica ao Vivo

CAMPINAS - 2000

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

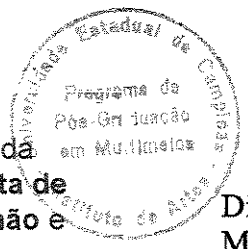
UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ARTES
Mestrado em Multimeios

VIDEOGRAFIA E TEATRO

Presença e Influência do Vídeo na Arte Cênica ao Vivo

Rita de Cassia Santos Buarque de Gusmão



Este exemplar é a redação final da dissertação defendida pela Sra. **Rita de Cassia Santos Buarque de Gusmão** e aprovada pela Comissão Julgadora em 24/03/2000

Prof. Dr. GILBERTO DOS SANTOS PRADO
-orientador-

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da Unicamp como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Multimeios sob a orientação do Prof. Dr. Gilberto dos Santos Prado.

CAMPINAS – 2000

000094496

IDADE BC
CHAMADA:
TZ/UNICAMP
G972v
EX
TOMBO BC/ 41659
PROC 278/00
C D X
PREÇO R$11,00
DATA 25-07-00
CPD

CM-00143141-0

Gusmão, Rita de Cassia Santos Buarque de
G972v Videografia e teatro : presença e influência da videografia na arte cênica ao vivo / Rita de Cassia Santos Buarque de Gusmão.
Campinas, SP : [s.n.] , 2000

Orientador : Gilberto dos Santos Prado
. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1.Teatro. 2. Performance (Arte). 3. Video-arte.
4. Teatro e Sociedade. I. Prado, Gilberto dos Santos.
II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes.
III. Título.

Esta Dissertação teve o apoio da Fundação de Apoio à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP, por meio do Programa de Bolsa de Mestrado, no período de Fevereiro de 1998 a Fevereiro de 2000.

RESUMO

A presença da tecnologia do vídeo no contexto de elaboração estética da arte cênica contemporânea, é o eixo que desencadeia esta reflexão. A estruturação dos dois elementos chaves da manifestação cênica na atualidade, sejam o atuante e o seu novo papel social, e o espectador, alçado à categoria de elemento dinâmico e interferente na manifestação artística, compõem o panorama histórico e estético deste trabalho. O objetivo geral desta dissertação é o de analisar a influência da tecnologia do vídeo na produção e na fruição da cênica ao vivo contemporânea. A análise é desenvolvida a partir da revisão bibliográfica de autores atuais e da apreciação de espetáculos ao vivo, que utilizaram a tecnologia do vídeo na encenação. O universo desta pesquisa considera que o espetáculo contemporâneo está sendo pensado a partir do foco na recepção e do aspecto ritualístico almejado para sua presentação. Contudo, o aspecto ritual está apenas mencionado, dado o extenso universo de reflexão que solicita, e a impossibilidade de abarcá-lo num estudo como o presente.

INDICE

I – INTRODUÇÃO 06

II - FRUIÇÃO ESTÉTICA NA CENA CONTEMPORÂNEA 09
II.1 - Teatro 18
II.2 - Arte do Vídeo 28
II.3 - Arte da Performance 38
II.4 - Polissemia 45

III - TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DE ATUAÇÃO CÊNICA 49
III.1 - O Ator-criador 54
III.2 - Atuação ao Vivo 59
III.3 - Atuação Cênica e Videografia 67
III.3.1 – O Atuante-signo 67

IV - SOBRE A RECEPÇÃO 76
IV.1 - Ambientes Polissensoriais 84
IV.2 - Imersão 88
IV.3 - Participação Criativa 90

V - O VÍDEO EM TRÊS ESPETÁCULOS 96
V.1 - Por Um Novo Incêndio Romântico 96
V.2 - Uma Noite na Lua 100
V.3 - Acácia 104

VI - CONSIDERAÇÕES FINAIS 114

VII - BIBLIOGRAFIA 119

LISTA DE FIGURAS

1 – Quadro demonstrativo da evolução histórica da Arte da Performance. 74

2 - Capa do Programa do espetáculo Por um Novo Incêndio Romântico. 98
Projeto Gráfico Bureau de Vez.

3 – Fotojornalismo sobre o espetáculo Uma Noite na Lua. 102
L.G. Pauli / Editoria de Arte / Folha Imagem / Folha de São Paulo.

4 – Foto de Performance de Acácia.
Sessão em Dezembro de 1999. Autora Malu Fragoso 108
Material de performance em Janeiro 2000. Autora Malu Fragoso 109

I. INTRODUÇÃO

O trabalho do atuante cênico tem servido de eixo de análise para a redefinição e para a renovação das artes cênicas desde há muito tempo. Mesmo quando o espectador entra no universo de criação da obra como elemento dinâmico, é por meio do atuante que sua presença pode ser absorvida e desenvolvida como parte do espetáculo. Partindo de pressupostos como estes, buscamos desenhar um panorama da arte cênica no seu contato com a tecnologia do vídeo, seja do ponto de vista da mútua influência entre estas linguagens, seja do ponto de vista da parceria que historicamente se desenvolveu entre elas.

O objetivo deste estudo é o de visualizar o trabalho do atuante nesse momento em que o amalgama de linguagens, e a suas respectivas recriações provocadas por este processo, são a tônica do processo artístico de criação. Acredita-se que o atuante permanece como elemento base da construção da manifestação cênica, considerando contudo que no âmbito do seu trabalho estão igualmente presentes com um papel fundante os elementos visuais e sensoriais do espetáculo; também que sua capacidade de absorver as transformações na relação da obra com o espectador, promove, em última instância a renovação da linguagem na atualidade.

Na parceria com as Novas Tecnologias, a arte cênica ao vivo passa por um processo de redescoberta do espaço, onde a ampliação da ilusão, é a um só tempo, sua revisão e a descoberta de um novo significado para esta estrutura. O ambiente criado a partir da tecnologia do vídeo, intensifica o envolvimento do espectador com a manifestação, e proporciona elementos de surpresa e de encantamento, capazes de reconquistar para a cênica ao vivo, aqueles espectadores treinados para a fruição mediatizada.

Além do espaço, o uso do vídeo no universo cênico proporciona toda uma desconstrução da presença (e da ausência), que tem sido sido visto como o cerne da elaboração cênica contemporânea, em contraposição ao esquema catártico de outros tempos. A fruição do ritual coletivo da presença corpórea, do olhar, da libido, ganham em poder de envolvimento pelo uso conseqüente e criativo da imagem eletrônica em movimento na cena.

Este trabalho surgiu de um processo de pesquisa prática e teórica que convergia teatro, performance, vídeo e fotografia, nos grupos Corpos Informáticos e Tribo Atrito, em Brasília/DF, de 1992 a 1997. A partir da análise e da revisão das teorias que informaram esta pesquisa, em quatro anos de experimentação, foi possível reconhecer e discutir os autores que formaram a grade onde se cruzam mediação, presença e ritualística como elementos fundamentais para a manifestação cênica na atualidade; Frank Popper, Philip Auslander e Renato Cohen, numa primeira instância, Richard Schechner e J.Teixeira Coelho Neto, numa segunda, formam a estrutura de análise nesta dissertação.

Espera-se ter alcançado no decorrer de três capítulos a formalização das teorias que transbordam dos trabalhos destes estudiosos. No capítulo, Fruição Estética na Cena Contemporânea, desenvolvemos uma revisão bibliográfica, com vistas a localizar histórica e teoricamente os processos atuais de construção e de fruição de um espetáculo ao vivo. No capítulo Tendências Contemporâneas da Atuação Cênica, visou-se relacionar as tendências às quais se prende o trabalho de atuação na atualidade, com o objetivo de visualizar as transformações que têm se processado neste contexto, desde as primeiras sistematizações no século passado. E no capítulo O Vídeo em Três Espetáculos, buscou-se uma análise sobre as possibilidades de realização de propostas cênicas com videografia, cada uma no seu formato específico, desenvolvido pela cooperação autoral em grupos diferenciados. O termo Videografia está utilizado neste contexto, como conjunto de elementos visuais gerados e transmitidos a partir das tecnologias de produção de imagens e textos eletrônicos, e visualizados em tela ou monitor de tevê.

Em todo este processo, foi muito importante experimentar os conceitos e as perspectivas práticas destes no projeto cênico Acácia. A aplicabilidade das teorias às quais o trabalho se

refere, tais como criação de persona e relação participativa com o espectador, foram discutidas com outros artistas, cênicos e visuais, e a partir destas reflexões conjuntas tem sido elaborado o espetáculo performático.

A junção de estudo teórico e experimentação prática foi fundamental para o bom termo deste estudo sobre o trabalho do atuante e sua relação com a mediação tecnológica da imagem.

II. FRUIÇÃO ESTÉTICA NA CENA CONTEMPORÂNEA.

Busca-se desenvolver uma reflexão sobre a sensibilidade formada a partir da disseminação da imagem eletrônica, no contexto de fruição da arte cênica contemporânea e anotar os diversos pontos a serem considerados a partir de então.

Entendemos por imagem eletrônica "todas as modalidades de mensagens que se fazem exibir ou se deixam 'ler' na grade mosaicada do receptor de tevê" (Machado, 1995:07). Além disto tomamos o termo Vídeo como "o conjunto de todos esses fenômenos significantes que se deixam estruturar na forma simbólica de imagem eletrônica" (Machado, 1995:07), e o utilizamos como paradigma de forma cênica diferencial ao modelo ao vivo Teatro para desenvolver uma reflexão sobre as sensibilidades contemporâneas e sua afetação por meio da arte cênica. Pode-se perceber cada uma destas formas, vídeo e teatro, encadeando um discurso sociocultural próprio, presentes ativamente na produção cênica e se influenciando mutuamente, fatos que têm gerado conceitos e parâmetros específicos deste confronto. Dentre as variadas possibilidades do vídeo como linguagem artística, elegeu-se o vídeo pré-gravado, considerando que suas características de elaboração e de exibição em diversos formatos, contemplam o espectro de análise ao qual este trabalho se propõe.

Consideramos que é o cinetismo das formas artísticas o elemento histórico preponderante no desencadear destas transformações, no sentido do movimento como conceito estrutural da obra de arte. Como nas artes cênicas o movimento tem sido elemento constitutivo do trabalho do atuante desde os seus primórdios, a influência do cinetismo se caracterizou por uma mirada na direção do espectador; uma reformulação da obra com o objetivo de promover a cinese do espectador, que passa então a suporte com seu corpo e sua sensibilidade para a composição da manifestação. "A imagem móvel, com sua fluidez, sua precisão e seu dinamismo específico, tem sido cada vez mais, o modelo das outras representações humanas. É no cinema e na televisão que a nova concepção de mundo procura e encontra suas matrizes e protótipos" (Cohen-Séat y Fougerollas; 1992:50).

Concentraremos nossas referências históricas a partir dos anos 1930, onde as artes cênicas ao vivo conheceram as sistematizações das idéias com Constantin Stanislavski, Bertolt Brecht e Antonin Artaud, e onde se buscou operar a mente e os sentidos do espectador , incrementando sua percepção da realidade ao seu redor, através simultaneamente do intelecto e do senso emotivo. Estas proposições lançaram mão do reposicionamento do espectador no espetáculo, e do desafio a ele de uma vinculação orgânico-cinética na manifestação, e também mediante as consequências dela. A imagem tecnológica nestes momentos, começa a formular uma linguagem a partir das experimentações do cinema, que introduz a dimensão temporal estilizada na imagem produzida mecanicamente. O objetivo desta forma estilizada, codificada inicialmente pelo expressionismo alemão, é o de transmitir ao espectador a sensação e o eco psicológico do ambiente, procurando trazer para o consciente o fato de que ela é dependente das estruturas intelectuais de quem as observa.

Esta mesma dimensão, que é espaço-temporal, sofre uma reviravolta radical em termos da sua produção e utilização com o aparecimento do vídeo nos anos 1950. O vídeo consegue realizar constructos conceituais do cinetismo através das tecnologias de registro da imagem em movimento e de sua transmissão em tempo real, uma vez que a Arte Cinética significa arte que produz efeitos estéticos através do movimento (Berret in Stangos;1994:212). Sua formulação aparece já nos anos 1920, com artistas como Alexander Calder e Moholy-Nagy, que elaboram esculturas cinéticas; desde então pode-se notar paulatinamente o movimento perpassar às obras de arte como elemento conceptual constitutivo, seja como movimento real do objeto em si, como ilusão cinética para o espectador, como efeitos cinéticos da luz e da sua projeção, seja como incitação ao espectador para provocar o movimento da obra, ou o seu próprio enquanto observador participante.

Ao mesmo tempo que a evolução da tecnologia de produção de imagens toca os elementos da Arte Cinética como conceito, anuncia os elementos da Arte Contemporânea, que mais tarde serão desenvolvidos enquanto aspectos de linguagem propriamente dita, sejam o ambiente, o espectador participante e o artista múltiplo.

A imagem eletrônica pode ser vista como um sistema de modificações espaço temporais, onde o movimento, na verdade, é uma sensação impressa à percepção do espectador através da sucessão rápida de imagens semelhantes, que reproduzem a ação a partir de dinâmicas específicas de estímulos ao cérebro. O espectador observa e percebe uma expressão cênica, como no teatro, contudo na cena teatral o fluxo do tempo tende a ser constante e conseqüente, enquanto no espaço-tempo da imagem eletrônica há uma intercalação de vários ritmos de tempo através de artifícios técnicos, que provocam a sensação de passagem de tempo através de emoções comunicadas e de ícones de que a composição lança mão. A partir da exploração da comunicação que a imagem videográfica proporciona, foi desencadeada toda uma transformação das expectativas do observador e das possibilidades do criador, condições que afetaram enormemente as relações entre ambos e entre cada uma destas partes e o consumo de arte cênica na contemporaneidade.

Para Frank Popper (Popper, 1985:15), nos anos 1970 se configurou uma situação em que se contrapuseram duas formas de cinetismo da obra de arte: a linha chamada Arte Conceitual e a das chamadas Formas Realistas, ou Realismo, que se diferenciaram essencialmente pelo tipo de objetivo atribuído ao fazer artístico. De um lado a primazia da idéia sobre o objeto, da experiência de uma totalidade em relação à estrutura da obra, tese que fez da Arte Conceitual uma possibilidade de investimento na pesquisa de materiais e formatos para as manifestações artísticas nas diversas linguagens; enquanto isso as formas Realistas buscavam um reconhecimento por parte do espectador do seu tempo-espaço histórico e social nas obras de arte expostas.

Em termos de artes cênicas, estas idéias vinham se desenvolvendo desde os fins do século XIX. A relação da arte cênica com o cinetismo e os seus prolongamentos vem do trabalho de encenadores com Rudolf Appia, Edward Gordon Craig, Vesévolod Meyerhold, Annenkoff e Piscator, que buscaram explorar do modo mais consciente possível os vários níveis em que o movimento enquanto categoria estrutural compunha a obra de arte teatral.

No cinema, e no vídeo pouco mais tarde, as preocupações com o movimento se originaram nas angústias dos artistas visuais, e esta busca se deu no sentido da apreensão do

movimento através dos recortes da imagem, que dirigem o olhar do espectador, numa montagem das informações através da multiplicidade de ângulos possíveis da sua exposição. Voltando mais uma vez à contribuição expressionista, vemos os criadores visuais buscarem resgatar as formas individualizadas dos objetos, com o objetivo de libertá-las das relatividades psicológicas, e mostrá-las como possibilidades matemáticas do absoluto, livres da iconografia representacional e criando significantes inovadores. À medida que a tecnologia de produção de imagens em movimento foi se desenvolvendo, a realidade foi sofrendo a influência dessa busca de ressignificação, e a imagem dividiu o espaço com o objeto, redimensionando a obra e o artista em novos contextos de produção.

No decorrer deste capítulo procurar-se-á demonstrar a constatação de uma reconceituação das estruturas *objeto de arte* e *papel do artista* . A primeira, o objeto, foi ampliada pela Arte Conceitual, que promoveu o caráter individualista dos prolongamentos do cinetismo, e a segunda, o papel do artista, foi revista principalmente pelas formas Realistas (realismo socialista, hiperrealismo, propaganda política e arte proletária), que estiveram historicamente associadas a práticas sociais e políticas que questionaram as necessidades estéticas dos grupos sociais e da sociedade em geral.

A Arte Conceitual foi inaugurada em 1917 por Marcel Duchamp, artista e teórico de arte francês que viveu entre 1887 e 1968, e configurou um movimento nos anos 1960 e 1970, quando uma quantidade significativa de experiências foram classificadas sob este título, vindo a desmembrar-se em Arte da Idéia e Arte da Informação. Tendências como a Body Art, Land Art, Arte da Performance e Arte da Narrativa estão enraizadas na Arte Conceitual. A estrutura básica de trabalho da Arte Conceitual é a idéia; nas palavras de Mel Bochner, em artigo na Arteforum/junho 1994 (Smith in Stangos;1994:259), são dois os fatores relevantes para um trabalho ser considerado Conceitual: ter uma correlação linguística exata, isto é, poder ser descrito e experienciado a partir de sua descrição, e poder ser infinitamente repetido.

Na Arte da Performance que surgem parâmetros de diferenciação para a atuação cênica, onde a forma Conceitual inspira uma interferência definitiva do atuante na construção da

manifestação, e as formas Realistas reivindicam uma troca entre atuantes e espectadores que supere os limites impostos pela hierarquia até então.

O trabalho Conceitual, para alguns autores, entretanto é melhor desenvolvido por meio de propostas escritas, fotografias, documentos, diagramas, mapas, filmes e vídeos; muitos artistas utilizaram o próprio corpo e a linguagem em si mesma como material artístico, e são estas qualidades que o aproximam e identificam com os parâmetros da imagem em movimento e sua possibilidade de interferência no espectador. Isto porque a imagem em movimento ao mesmo tempo apresenta e estrutura os parâmetros de análise do seu conteúdo, quando penetra a percepção como realidade significante independente do objeto/figura que a originou, e vinculada ao espaço-tempo presente onde ela se mostra, mesmo quando sua intenção é avançar ou retroceder no tempo real. A Arte Conceitual gerou um ponto de contato com a ciência quando se utilizou da filosofia, da matemática, da lingüística, das narrativas e da informação em si mesma também como materiais artísticos, e essa relação veio a contribuir para uma interdisciplinaridade do processo artístico e, consequentemente, para um parâmetro estético diferenciado do tradicional valor do objeto, colocando a percepção do processo em primeiro plano. É este o ponto de contato entre a Arte Conceitual e a Arte Cinética: o momento em que a percepção do espectador se torna um material artístico; a própria atitude do espectador passa a ser o objetivo final da obra.

A idéia de que o processo é tão ou mais importante que o seu resultado, ocasionou toda uma transformação no papel do artista cênico. A obra de arte cênica sob a influência do cinetismo sofreu uma reorganização da totalidade da sua presentação, que se baseou na incorporação da cinestesia para a criação do gesto do atuante, numa busca da abordagem cinética do espaço cênico e, por fim, na absorção do desejo (ou do anseio) cinestésico do espectador. Quanto ao trabalho do atuante, é no âmbito das tentativas de sistematização do seu treinamento que a busca de uma compreensão da cinestesia vem se dando.

Quanto ao objeto de arte, este foi desmembrado até chegar ao que Popper chama de *ambiente,* levando a uma característica essencial da manifestação artística na contemporaneidade: a recorrência à atmosfera estética capaz de motivar todos os sentidos

do espectador, com o maior grau possível de intensidade e de duração. "O essencial não é mais o objeto em si mesmo, mas a confrontação dramática do espectador com uma situação perceptiva" (Popper;1985:13). Enquanto a Arte Conceitual buscou para isso a expressão autônoma e individual do artista em diálogo individual com cada espectador diferenciado, os Realistas buscaram modelos baseados em psicologia social e no materialismo, contudo, ambas as correntes corresponderam à interferência ambiental como potencialização da manifestação artística. O objeto de arte cedeu lugar ao tempo-espaço esteticamente ordenados para a fruição do espectador.

No teatro (Popper, 1985:70) o ambiente fica formulado a partir de uma utilização das diferentes percepções que o espectador pode ter do espaço cênico e das imagens que compõem o espetáculo, mesmo que pelo simples fato de se posicionar em diferentes ângulos de observação em relação à área de jogo dos atuantes. Para Popper "a passagem de um ponto de observação a um outro evidencia a noção de cinetismo e conduz a uma reconsideração a própria construção e organização da imagem cênica" (Popper;1985:70). A cênica busca outras possibilidades de relação com seu receptor-espectador através da utilização de novos elementos de encenação e de representação. A inserção de imagens produzidas eletronicamente busca modificar o espaço cênico e torná-lo múltiplo de estímulos para o espectador.

O atuante não está mais separado do espaço, ele está envolvido por ele e pode explorá-lo para elaborar sua ação cênica. Os movimentos e a fala se engajam num paralelismo com os elementos espaciais, de modo que a cooperação da inteligência do espectador é essencial ao plano do espetáculo. A simultaneidade aparece como estrutura que contém atuante e espaço cênico e se dirige aos vários níveis de consciência do espectador para um diálogo com eles.

O vídeo se vê fragmentado em várias utilizações diferentes como linguagem artística; a um só tempo herda concepções cinematográficas de qualidade de imagem e de efeitos técnicos, e se baseia na forma teatral de representação nas suas primeiras produções, buscando a teatralidade como estrutura. Na manifestação cênica, ele aparece como elemento de um discurso sensorial que busca reestruturar a percepção do sujeito,

aproveitando suas possibilidades intrínsecas de ordenação mágica do pensamento (Cohen-Séat y Fougeyrollas, 1992:34), tanto na relação do sujeito consigo mesmo quanto do sujeito com o ambiente.

Ainda no âmbito da ampliação da estrutura *objeto* para a estrutura *ambiente* , se insere a revisão do espectador/consumidor de arte. Uma vez inserido no ambiente, que se configura em função de atingir uma totalidade sensorial, e por isso será aqui chamado polissensorial, o espectador se encontra com o tempo-espaço presente da manifestação. Esta acontece em função da sua presença e está intimamente relacionada às suas reações e ações possíveis. A hierarquia artista-criador e espectador-observador é rompida, e em seu lugar surge uma relação de interferências e contatos que faz desmaterializar o objeto. A mútua valorização entre espectador e ambiente gera uma fruição pela relação , em contraposição à fruição pela contemplação; esta é outra das características essenciais da arte na contemporaneidade e "a mobilização total que é exigida do espectador não está limitada nem em intensidade nem em duração" (Popper, 1985:12).

A orientação no sentido de implicar o espectador com a obra através dos efeitos dela sobre os sentidos, favoreceu também a quebra do culto à personalidade do autor; uma efetiva transformação na relação artista e espectador está assim na base da arte dos ambientes polissensoriais. É a criação coletivizada a partir do reconhecimento da presença corporal do espectador, que é chamada a operar o espaço onde uma poética de imagens e sensações lhe é proposta de forma aberta, e buscando marcar as noções de tempo, espaço, matéria e interferência, como possibilidades inerentes à vida propriamente dita . Ao artista tomado como realizador sob o ponto de vista do ambiente polissensorial, cabe a ordenação dos elementos constituintes da sua proposição, incluindo o papel a ser desempenhado pelo espectador. De autor ele passa a coordenador da autoria, que se torna uma vivência sensorial onde o espectador é elemento integrante do processo criativo. A autoria é partilhada com ele, e deste modo se alcança uma maior implicação deste espectador com a obra.

Esse artista, envolvido por circunstâncias coletivizadas de criação, se vê impelido a instaurar o espaço da alteridade, além de encarar o contexto criativo como um múltiplo de efeitos e de informações dirigidas a cada espectador em especial. O artista condensa possibilidades de ação a partir de um contexto dado simultaneamente por sua percepção individual e pelo franqueamento ao espectador de espaço para comunicar-se diretamente com ele através da obra de arte. Neste sentido, os Realistas exerceram papel fundamental. A partir de estudos sobre as necessidades estéticas do ser social, foi possível tratar o espectador como elemento dinâmico, e encarar o trabalho de arte como relação de duas vias.

Em termos de artes cênicas, o trabalho de Bertolt Brecht foi sem dúvida crucial nesta compreensão da relação da obra de arte com o espectador. A proposta de cunho Realista de Brecht buscava expor a causalidade da organização social na qual ela se inseria; e procurava através desta exposição invocar uma separação clara entre os elementos dessa organização, de modo a que uns comentassem os outros e contabilizassem alternativas de decisão ao espectador (Carlson; 1997:371). Enquanto Brecht baseou suas formulações no conceito de "estranho" , já desenvolvido anteriormente desde Aristóteles por vários estudiosos, outros autores realistas pensaram a estética como plano de resposta às inquietações do homem e da sociedade moderna, a partir de outros pontos de vista: um desvelamento do inconsciente, por Odon Von Horváth, ou uma totalização da essência do ser através da dialética entre o geral e o particular da sua posição histórico-social, em George Lukács.

Embora as manifestações dos Realistas do início do século, se ligassem a propostas políticas específicas, como o materialismo dialético e o marxismo, suas intervenções por meio de cartazes e das grandes manifestações de rua, contiveram toda uma proposta estética de criação coletiva e de compromisso do artista com as imagens apresentadas, que veio a questionar o papel do artista na sociedade. Em certa medida esses estudos ocasionaram um confronto ideológico entre idealismo e realidade, individual e coletivo, que serviu de contraponto ao movimento Conceitual . Na nossa contemporaneidade se pode falar numa estética nova, fundada sobre uma ação social que no dizer de Willoughby Sharp orientará a

arte do futuro: "a obra concluída, presente ou futura, será o fruto de uma colaboração coletiva" (In:Popper; 1985:63). Contudo, "toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação" (Debord;1997:13). Essa representação da vida seria então desenvolvida por imagens ou idéias do que está separado do ser. A consciência se concentraria no que pode ser visto e se relaciona com as imagens percebidas por consciências próximas. É todo um confronto social que se dissolve em imagens passíveis de representar uma visão de mundo, e nas relações entre as pessoas, que são mediadas pelas imagens das coisas. Isto para dizer que a desmaterialização do objeto de arte chega carregada de um lado pela afirmação da arte enquanto conhecimento do mundo frente à ciência, que emergia como realidade objetiva, e por outro lado pela reação dos artistas a um comportamento hipnótico que as imagens já exerciam na sociedade.

Seguindo esta reflexão, é possível perceber que as imagens das coisas se sobrepujaram às coisas, a ponto de a vida social se basear em imagens, que não parecem desejar chegar a nada, a não ser permanecer imagens. Tal é a sociedade na qual se desenvolve o ambiente polissensorial, que veremos é também pluriartístico, como obra de arte.

Este gênero de trabalho artístico se desenvolve a partir de três aspectos: o arquitetural, o expressivo e o social, como se verá adiante. Trata-se de uma síntese que envolve o espaço e a presença humana, orientada no sentido de ampliar o alcance da obra de arte e de implicar o espectador nas imagens propostas. Esta orientação visa a passar progressivamente de uma aproximação somente óptica do espectador, para uma implicação polissensorial dele com a obra. O reinado da imagem sendo revisitado por uma expressão personalizada de um artista, com o intuito de, física e simbolicamente, trazer o espectador para o universo criativo desta imagem.

Considerando o caráter eminentemente polissensorial da arte cênica tratar-se-á primeiramente da fruição no espetáculo ao vivo, em seguida no contexto de exibição da

imagem eletrônica, para então tocar na questão performática e na polissemia da cênica contemporânea.

II.1. O Teatro

Nas suas formas contemporâneas, o teatro pode ser observado sob o ponto de vista da sua ressignificação enquanto obra de arte. O embate que a semiótica (e a semiologia)[i] tem desenvolvido, no sentido de transformar a perspectiva de análise estrutural do código teatral, mostra bem esta ressignificação; a mudança vem se dando da análise do texto dramatúrgico , na direção de uma compreensão da manifestação teatral enquanto processo de comunicação inserido em contextos histórico e sociológico (Carlson, 1997:489). A partir desta reformulação é que se pode refletir sobre a compreensão cinética do espetáculo teatral, e sua influência direta tanto na realização cênica quanto na recepção deste espetáculo contemporâneo.

A angústia em torno da revisão da prática teatral e da sua formalização teórica data da mesma época em que a Arte Cinética surge como conceito. Já nos anos 1920, Jean Cocteau, Guillaume Apollinaire e o próprio Meyerhold, reivindicaram a "poesia do teatro" em contraponto à "poesia no teatro" , numa busca da acentuação do teatro enquanto criador de uma realidade com seus próprios termos, independente do texto e da vida precedentes à sua presentação no palco.

Os anos 1920, década em que o cinetismo das formas artísticas surgiu como conceito estrutural, serviram de base para toda uma revolução que a arte cênica contudo só veio a estabelecer a partir dos anos 1930, em relação aos seus formatos e aos seus anseios. Os procedimentos sistematizados de prática teatral de Stanislavski, Brecht e Artaud vieram estabelecer a mudança das bases da representação teatral, e sua abertura para parâmetros do contexto tecnológico da sociedade moderna. No espetáculo teatral surgem a partir de então os ecos das conquistas estéticas do cinema, e mais tarde do vídeo, enquanto meios de comunicação capazes de movimentar o espectador no tempo e no espaço, lhe garantindo

uma simultaneidade de seu contexto de vida real e o contexto de mobilidade que lhe é oferecido pelas obras.

Há uma coincidência histórica e reveladora entre a rejeição ao naturalismo no teatro e a intensificação das experimentações do cinema na busca da sua linguagem própria (Popper, 1985: 115). Mais uma vez é o ideário expressionista que vem informar essa mudança de eixo que se dá do naturalismo, cuja relação procurava ilustrar leis hereditárias e ambientais como determinantes comportamentais, para o conflito entre os estados de alma e a tensão por eles causada na individualidade, essa sim a ser compreendida e conscientizada para ser dominada.

A partir dos anos 1930 pode-se acompanhar uma passagem da abordagem puramente óptica do espectador para uma implicação sensorial deste, onde tempo, espaço e experiência passam a compor a manifestação teatral. A partir dos anos 1920 o cinema, e a seguir o vídeo, passam a compor a cenografia dos espetáculos como elementos de transformação do espaço cênico. A utilização de projeções de imagens congeladas e/ou em movimento objetiva modificar a consistência e a estrutura do espaço, compondo um complexo de informações que tratam de provocar a cinética do ambiente onde se dá o jogo cênico.

> "O teatro tentava aproveitar a fórmula cinematográfica: uma continuidade de seqüências sem intervalos, em lugar de três ou cinco atos tradicionais" (Odette Aslan;1994:243)

Estruturas como o movimento da iluminação, ampliação das dimensões metafóricas do espaço a partir de provocações ao espectador para participar do jogo, e o uso da tecnologia em eletricidade, são absorvidas pelo teatro das pesquisas do cinema, e trazem um estreito contato entre duas linguagens, resultando numa influência mútua. A ação cênica passa a ser composta em termos espaciais, no sentido de que a movimentação busca a integração com os elementos espaciais do espetáculo; o gesto do atuante se completa no cenário e no ambiente onde ele é desenvolvido. Este atuante não mais interpreta uma psicologia reconstituída a partir de informações descritas por um dramaturgo. Ele agora representa um signo integrado num espaço, que foi construído em conjunto com outros atuantes, direta e

indiretamente envolvidos na manifestação. A presentação do espetáculo é uma obra coletiva que busca a implicação da inteligência e da cooperação do espectador.

Na interface vídeo e teatro, os conceitos de presença e de imagem vêm possibilitar o diálogo entre as duas manifestações numa cênica contemporânea. A presença em teatro é a tangibilidade do corpo (Lyons;Caiia,1997), uma realidade empírica e efêmera que traz implícita a representação de uma persona ficcional. O corpo do ator mostrado no palco é uma presença dupla: do ator em si mesmo, enquanto ser humano, e do ser ficcional que é o personagem, cuja existência é circunstancial.

> "O conflito permanente, a desconfiança recíproca, a concorrência entre o teatro e o cinema, são tratados humoristicamente num esquete musical de Antonin Artaud e Max Jacob: A Barriga Queimada ou A Mãe Louca" (Odette Aslan;1994:244)

Essa mesma presença dupla é acrescida por outra característica do vídeo: a presença passa a ser a atualização de um momento passado, onde houve uma presença tangível, à qual a atualização nos reporta subconscientemente através da imagem; nestas circunstâncias é uma experiência com possibilidade de ser retomada em qualquer tempo e que não está sujeita à anuência do atuante. No centro de ambas está a figura deste envolvida pelos aspectos estéticos que vinculam a presença a um contexto artístico.

No teatro a presença passa por uma capacidade de domínio energético do atuante, que desdobra os níveis de dilatação possíveis do seu corpo, isto é, incrementa o movimento interno de partículas de energia a ponto de ampliar a sua presença cotidiana. Também na atuação para o vídeo, o atuante desenvolveu esta dilatação para o "olho da câmera", contudo sua presença no vídeo está sujeita à interferência da iluminação preparada, do ângulo predeterminado de gravação e do tempo de exposição desta imagem na tela. A presença no vídeo é fruto de uma sofisticada construção tecnologizada, que amplia detalhes da presença ao vivo, no sentido de uma narrativa e de uma poética para a moldura da tela.

A presença do atuante no teatro é continuamente lapidada pelo conjunto de repetições e pela experiência em exibir-se para espectadores que este adquire no decorrer destas

exibições. O que existe ao vivo também é uma imagem, contudo conserva as qualidades da fisicalidade; todos os atos e os não-atos fazem parte da imagem ao vivo na sua acepção direta, de modo que o mostrado e o insinuado, mais a potência corporal de cinese estão nesta imagem explicitados e quase sempre inconfundíveis.

> "Este uso do circuito de tevê proporcionará múltiplas possibilidades quando se tiver dominado o processo; a proliferação de superfícies de projeção modificará totalmente a visão do espectador. Ele poderá ver não somente a imagem selecionada pelo encenador (em tantas imagens de quantas câmeras dispuser), mas ser-lhe-ão projetadas várias imagens possíveis de um mesmo momento do espetáculo e ele escolherá sua visão" (Odette Aslan;1994:313)

No vídeo a presença está atuada em conjunto com a câmera que exprime sua parte do texto da manifestação. A imagem no vídeo como que discursa sobre o desaparecimento daquela presença, uma vez que a imagem final apresentada passou por manipulações, às vezes tão numerosas, que já nem guarda a marca da presença que a originou. Na esfera da imagem tecnologicamente produzida, o impacto junto ao espectador provém da sua forma "mágica" de compor o pensamento, que se impõe pelos procedimentos técnicos específicos da sua elaboração; as possibilidades estruturais da imagem em vídeo, manifestam a troca do verbal por visual na contemporaneidade, portadoras que são de um ponto de vista da essência das coisas formado a partir da incorporação ao cotidiano de descobertas maquínicas de reprodução de imagens.

A imagem videográfica (e fílmica) cria condicionamentos relativos à suspensão das defesas intelectuais contra a irrupção de agentes formadores de comportamentos nos indivíduos. Seu vigor cria um discurso sensorial que penetra a percepção do espectador e o faz ver-se participante daquelas formas que estão sendo mostradas. As imagens videográficas (e fílmicas) atuam como sinais, isto é, são elas mesmas o significante e o significado em si. Atuam sobre o espectador como uma "imposição de formas" (Cohén-Séat y Fougeyrollas; 1992:43), formando a um só tempo o sujeito e as estruturas de que ele disporá para compreender-se a si em relação ao significado da imagem .

O teatro contemporâneo tem explorado o vídeo como recurso cenográfico e de registro; a partir de uma pesquisa de amalgamação de imagens ao vivo com imagens em vídeo, se busca pensar num teatro que utilize a mediação da imagem como recurso de semântica. O teatro tem sido no decorrer da história da arte cênica o lugar privilegiado de linguagem ao vivo. Ao pensar no artista se exibindo com seus recursos corporais para um espectador, primeiramente se pensa em teatro. E mesmo na avaliação do desempenho dos atores é comum a utilização de parâmetros teatrais, como a própria "teatralidade".

A Arte da Performance, desde as suas mais primeiras manifestações, colocou questões ao teatro e aos seus modos de elaboração da encenação. O resultado disto pode ser percebido na instauração de métodos de trabalho e de análise do espetáculo teatral, no que hoje pode ser chamado de um teatro perfomático, ou *work in process*, e que significa um conjunto de procedimentos de elaboração do espetáculo e da preparação do ator baseados na ruptura da hegemonia da palavra como referencial da criação cênica, na desconstrução da presença autoral e no hipertexto em oposição à linearidade do argumento.

A mediação passa a compor neste contexto um espectro de códigos que não se restringem à circulação da imagem em tela, mas que abrangem formas de significação num modelo sócio-político-cultural baseado na tecnologia de reprodução. Pode-se ver na mediação um código no qual o ao vivo tem buscado referências para recriar seus formatos. Neste código o que se explicita engendra a própria realidade explicitada, e fornece os instrumentos para conhecê-la e para compreendê-la (Cohén-Séat y Fougeyrollas; 1992:155). Elementos como a transitoriedade e a reprodutibilidade, se tornam paradigmas estéticos a serem atingidos pela obra artística. Como também, a capacidade de promoção e de circulação para esse contexto de criação estética in-mediação.

Transparece da influência mútua entre os dois, que o ao vivo tem absorvido uma epistemologia derivada do mediatizado, baseada em simultaneidade, múltiplas visões de um espaço-tempo, reelaboração constante da imagem em tempo rápido de exposição; enquanto isso, o mediatizado se desdobra para superar a imagem frontal, orientada para o espectador colocado de frente para ela, como no palco à italiana. Já a experiência perceptiva de um

tempo-espaço contínuo, mesmo que fragmentado em informações descontínuas, faz parte da lógica de ambos os meios. Embora o evento ao vivo não suporte sua transmissão direta pela mediação eletrônica, isto é, sem a intervenção das estruturas desta como o corte e a sobreposição de imagens, a absorção do discurso do ao vivo pela produção mediatizada provoca a reinserção deste nos contextos culturais dominados por aquela.

Essa grade que se forma entre as duas linguagens, não trata apenas do emprego de tecnologias, mas também da mobilidade dos significados nos contexto culturais atuais, e sua derivação para uma nova epistemologia cênica. Na contemporaneidade a semiologia do espetáculo busca sua visualidade, entendida como legibilidade através de paradigmas de compreensão de um ritmo textual próprio a cada encenação, e da cinestesia dos elementos do espetáculo (Pavis;1996:291/2). Este espetáculo está de tal modo imbricado pela pluralidade de métodos de atuação da encenação, que se pode inferir uma atitude estética diferenciada da reconhecida na época moderna de destruição da tradição e se coloca então uma amalgamação de elementos própria à pósmodernidade. Esta interferência mútua entre os elementos estéticos componentes do espetáculo, o aproxima dos modos híbridos de construção da Performance, e aponta também no sentido de um teatro em processo como tendência estilística contemporânea.

Este teatro, que é perfomático, explora uma dialógica assentada sobre uma relação de complementaridade com o espectador, e de uma mentalidade processual de construção do trabalho, ampliadora da sua expressividade artística para o momento da presentação. A partir destas premissas, pode-se analisar os procedimentos de elaboração do espetáculo teatral performático tendo o objetivo de verificar a aplicação da estética polissensorial como fonte da mudança de paradigma do teatro contemporâneo.

> "Em um primeiro movimento pânico, o teatro deixara para o cinema o lado espetacular dos cenários múltiplos; depois retomou as encenações de grande espetáculo com mudanças o mais rápidas possível" (Odette Aslan;1994:243).

O teatro dos anos 1960/70, viu desenvolverem-se os primeiros estudos acerca de uma semiologia teatral, como reação aos parâmetros de uma crítica do espetáculo, que

privilegiava até então o texto-palavra em relação à presentação cênica. Inicialmente como metodologia universitária, nos anos 1970 a semiologia teatral ressaltou a necessidade de o teatro ser tratado como linguagem autônoma, e não como ramo de literatura. O fio condutor desta proposição foi o de examinar o texto no contexto da sua enunciação cênica (Pavis;1996:14).

Esta atitude no âmbito da criação corresponde a uma busca de atuantes e de encenadores de um teatro "teatral" em contraposição a um teatro "teológico", termo cunhado por Jacques Derrida em 1978 (Heuvel;1994:16), que quer dizer do domínio do discurso verbalizante e a expectativa da capacidade de memória auditiva do espectador. A afirmação do encenador como catalisador dos elementos formativos do espetáculo cênico já vinha desarticulando esta hegemonia da dramaturgia desde os anos 1920. A adoção de procedimentos performáticos, como a experimentação de vários tipos de linguagem dramatúrgica simultaneamente aplicadas, a preferência pela estrutura não-linear de narrativa, o desenvolvimento dos estilos corporais de atuação cênica e a liberdade de utilização do espaço e do tempo como valores de encenação, expandiu as capacidades expressivas do teatro para um espectador pósmoderno. Além disso abriu canal para uma estética relacionada à antropologia e à tecnologia maquínica.

O autor se distendeu nas figuras do ator-criador e do encenador, e a própria percepção do ato teatral neste momento passa por uma compreensão da corporeidade do público como elemento dinâmico da manifestação. O procedimento performático no teatro referencia uma troca do esquema tradicional de enunciação de um texto dramatúrgico, para uma forma de discurso sensorial, em que a parataxe e a estrutura de jogo compõem a manifestação. Se retormarmos a transitoriedade, a reprodutibilidade, a simultaneidade e a reelaboração como elementos componentes da manifestação cênica do pósmoderno, podemos perceber como a grade se forma em torno da ação performática como elemento chave.

> "O desafio que Appia propõe em relação às projeções é ainda mais audacioso, para (sua) época. Num momento em que elas são usadas apenas para obter certos efeitos especiais, Appia vê nelas um dos instrumentos essenciais de animação do espaço cênico. Não se trata se projeções figurativas, mas de um meio de multiplicar as possibilidades expressivas da luz, jogando com manchas de intensidade e cores

> variáveis, mutantes, infinitamente maleáveis" (Jean-Jacques Roubine;1982:120).

O convívio e a interação com a mediação criam um sistema onde a quebra do controle racional sobre o significado torna-se uma importante estrutura organizativa da manifestação; isto porque, o esquema de percepção da imagem videográfica rompe a medida comum de reação do espectador quando modifica o espaço-tempo e as variantes de imagem sobre o olhar.

O teatro com intuito performático recupera a transformação, porque utiliza práticas intelectuais e imaginativas na composição da manifestação, com objetivos lúdicos, liminóides e liberadores. Com isso inclui a turbulência, ou seja, o fluxo de idéias que rompe a linha entre sólido e fluido, "formando agrupamentos de formato e densidade impossíveis de se prever antes do exato instante em que ocorrem" (Teixeira Coelho;1995:166). Não que a própria evolução interna à linguagem teatral não imponha revoluções conceituais contundentes. A questão é que a Performance como atividade de desconstrução conceitual, perpassou às artes cênicas como aglutinadora de operadores pósmodernos, reveladora da influência da mediação no seu vocabulário recente. O resultado do cruzamento entre o teatro e a Performance, tem proporcionado aos criadores e aos espectadores a compreensão de critérios não-dramatúrgicos de avaliação da manifestação e uma abertura para o diálogo com as tecnologias de produção de imagem em movimento.

O desenvolvimento de um teatro performático, centrado no "potencial de ruptura da Performance" (Heuvel;1994:7), impulsionou um teatro híbrido e formas de criação movidas por dominantes pós-modernas, como a parataxe, a aproximação com a ciência e a tecnologia e uma retomada de elementos sócio-históricos com conseqüente interpretação destes (Teixeira Coelho;1995:98). Ao pensar a influência da Arte Conceitual sobre o teatro, são características como a criação de dramaturgias específicas para cada encenação e a sistematização teórica das bases da construção do espetáculo em manifestos escritos pelos seus criadores, que apontam a miscigenação entre teatro e performance. Essa relação forneceu mecanismos ao teatro de ruptura radical na sua trajetória contemporânea, que estão hoje incorporados ao seu fazer. As formas dominantes do teatro no último século

(realismo, expressionismo, teatro épico e formalismo - Heuvel;1994:10), foram sacudidas pelas propostas da Arte da Performance, e engendraram um espírito de época que traz a tona o processo de construção da manifestação para o conhecimento do espectador, e cria outros endereçamentos sensoriais que se ligam na sensibilidade estética pósmoderna, sejam eles, a polissensorialidade, a multiplicidade, o recurso ao mitológico, a não-submissão ao racional, a presença recorrente da figura humana como centro e como catalisador do evento e uma certa indiferença diante da idéia de novo (Teixeira Coelho;1995:124).

A hipertextualidade é o elemento mais diretamente ligado a uma abordagem polissenorial do espetáculo teatral. A idéia de uma rede de representações que são oferecidas à percepção do espectador, cada qual por seu mídia mais indicado, está na base da estruturação de um espetáculo que instigue e absorva os sentidos de modo totalizante. Essas informações estabelecem conexões entre o espetáculo e a vida, e entre o artista e o espectador, criando os vínculos essenciais a uma fruição participativa e criadora. Esse hipertexto poderá lançar mão dos recursos da tecnologia eletro-eletrônica para ampliar o ambiente, como também a imagem do atuante, dando voz às alternâncias de linguagem que se faz preciso considerar para atingir o espectador contemporâneo. É o próprio endereçamento sensorial a exigir dos criadores do espetáculo a escolha de uma poética do desenvolvimento estilístico e conceitual da manifestação.

Sob este aspecto, de poéticas do espetáculo, recai também a questão da visualidade, enquanto fonte semiótica. A poética do espetáculo cênico contemporâneo, se pretende superar a passividade e a previsibilidade de atitudes para o espectador, isto é, se pretende conquistá-lo para um universo poético próprio do espetáculo, se caracteriza por uma pletora de estímulos sensoriais. O efeito produzido nos interesses do espectador será medido pelas modificações tônicas e posturais do seu corpo, e pela troca energética que for suscitada entre ele e o atuante, e entre ambos e o ambiente.

II. 2. Arte Do Vídeo .

Como um modo operacional da cultura visual, o vídeo tem um papel fundamental na transformação da mediação em estrutura de linguagem artística. Pode-se dizer que o vídeo tem modificado a experiência cultural, os valores estéticos e a própria percepção do ser no decorrer destes cinquenta anos em que tem participado da reformulação dos paradigmas da criação e da fruição da arte cênica na contemporaneidade (Birringer; 1998:146). Tendo emergido da televisão, que é reconhecida claramente como uma forma de difusão da informação, o vídeo não se desprende completamente dela. Enquanto a televisão mantém uma caráter difusor, mesmo hoje quando se tornou o mídia por excelência da exploração e da produção simbólica imagética da atualidade, o vídeo aparece como o lugar da produção cultural e do desenvolvimento da linguagem artística para a imagem eletrônica. "Ele executa, no domínio da televisão, uma função cultural de vanguarda, no sentido produtivo do termo: ampliar horizontes, explorar novos caminhos, experimentar outras possibilidades de utilização, reverter a relação de autoridade entre produtor e consumidor, de modo a forçar um progresso da instituição convencional da tevê, demasiadamente inibida pelo peso dos interesses que são nela colocados em jogo" (Machado; 1995:10).

O vocábulo *televisão* designa um sistema eletrônico de comunicação que converte imagens visuais e os sons que as acompanham, em sinais elétricos que podem ser transmitidos através de cabos elétricos ou por ondas hertzianas, para receptores que reproduzem as imagens numa tela. Em 1875, quase ao mesmo tempo que o cinema, a televisão passou a ser desejada pela ciência. Inicialmente, G.R. Carey, norte-americano, inventou um sistema televisivo rudimentar, utilizando um dispositivo conhecido hoje como célula fotoelétrica. A partir de sua experiência Paul Nipkow, alemão, construiu um analisador de imagens, onde a geração e a recepção de imagens começou a ser traduzida por linhas de luz. Em 1923 Vladimir Zworykin, russo, inventou o iconoscópio, onde já se desenvolvia uma imagem eletrônica, uma foto do original, realçada por enorme quantidade de luz, tornando-a mais nítida que nos aparelhos anteriores. A partir de 1930 começaram as transmissões experimentais na Europa e nas Américas. Já se faziam inclusive experiências com a tevê em cores. Nos anos 1950 se concretizou a televisão que se conhece hoje. Esta televisão não faz parte do contexto de análise deste estudo.

Já o vocábulo *vídeo* tem uma acepção mais genérica, e é mais comumente usado para designar as imagens produzidas e difundidas fora do circuito televisual comercial, bem como as experiências com a função cultural e artística dessas imagens. Até 1956 todos os programas produzidos e transmitidos pelas estações de televisão eram realizados ao vivo. Nesse ano os norte-americanos lançaram para o mercado a tecnologia do vídeoteipe: armazenamento prévio de imagens audiovisuais. A diferença concreta que pode justificar uma separação entre tevê e vídeo, está na razão direta dos investimentos financeiros que uma e outro são capazes de captar. A televisão se pauta pela busca por uma sofisticação da tecnologia de emissão e por uma concentração da absorção do tempo do espectador, o que no fim não ultrapassa o limite das conveniências mercadológicas; por outro lado o vídeo trilha uma alternativa de utilização do sistema de produção e circulação de imagens que, em última análise, possa enfrentar com criatividade e substância a apatia da televisão que se conhece atualmente. Contudo essa diferença de objetivos não cria uma distinção rígida entre televisão e vídeo, enquanto imagens eletrônicas; como também não diferencia na prática sua influência sobre a questão da imagem como representação plástica e visual do mundo.

Em ambos, tevê e vídeo, a *figura* , "referência a seres e coisas familiares do mundo visível" (Machado; 1995:60), é dominante na imagem. O que se busca é compreender a imagem videográfica e a sua relação de objeto e de informadora da fruição estética na contemporaneidade. Essa análise mira a sua utilização como recurso na construção do ambiente para o evento cênico e o papel que fica atribuído ao atuante nesta elaboração.

A imagem videográfica é uma "síntese temporal de um conjunto de formas em mutação" (Machado;1996:52). Isso quer dizer que a imagem videográfica existe na duração da informação luminosa que é transmitida à tela. Em termos técnicos, a câmera de vídeo varre eletrônicamente o quadro em gravação, e o divide em 300 mil ou mais pontos luminosos cromáticos; para cada um, é emitido um impulso elétrico proporcional à quantidade de luz daquela área. Para garantir a continuidade dos movimentos na gravação, e consequentemente na exibição, são necessárias pelo menos 25 varreduras por segundo; o

movimento é simulado pela sucessão rápida de cenas estáticas. O sistema tem que transmitir mais de 4 milhões de impulsos elétricos por segundo para fornecer uma imagem detalhada de uma cena em movimento para a tela. Os sinais são modulados e impressos na fita magnética, onde são retidos na ordem impressa, ou enviados diretamente ao aparelho receptor de televisão, que reconstitui as imagens tão rapidamente que o olho humano não percebe sua construção sequencial.

A imagem é enunciada pelo vídeo por meios tecnificados que trabalham concretamente com a relação espaço-tempo, isto é, cada modificação da espacialidade da figura no quadro é imediatamente absorvida pela varredura, sem borrar a imagem; isso caracteriza o movimento como elemento integrante da imagem na sua constituição, uma vez que os deslocamentos no interior do quadro se inscrevem linha a linha numa sucessão contínua, gerando o (tão mencionado) mosaico de cores e de luzes, com o qual o olho do espectador compõe a imagem propriamente dita.

Essa imagem, pela sua natureza mesma, é essencialmente metonímica (Machado;1995:48), utiliza a parte para indicar o todo. A figura é desmembrada em fragmentos que se articulam no tempo para exprimir o todo, que não é revelado nunca por inteiro. A figura na imagem videográfica existe através dos seus detalhes, mostrados em primeiro plano, ocupando toda a dimensão da tela exibidora, e exigindo do espectador um contínuo jogo de dedução sobre a sua completitude. Essa mesma é a razão para que nas narrativas ficcionais, a videografia opte por um número reduzido de personagens em cada quadro, e ainda pela locação desses em espaços pequenos e simples. Os detalhes visíveis na tela não constituiriam um todo inteligível se se diluissem em espaços muito amplos ou diversificados. A imagem videográfica aponta para a síntese e para a abstração da figura. Pode-se falar numa imagem que é a síntese de uma figura calcada nos índices que definem seu tempo-espaço histórico e subjetivo.

A mediação da figura através da sua representação indicial, surge como o ponto onde a videografia modifica a percepção e a própria forma representativa para a fruição na contemporaneidade; a mediação videográfica é um complexo de processos de articulação

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL
SEÇÃO CIRCULANTE

de sentidos, que condensa significantes e desloca significados através de metonímias e da expressão do tempo comprimido que se desdobra no imaginário do espectador. Para a atuação, as estruturas sígnicas são elaboradas sobre uma realidade empírica super-influente sobre o espectador, e há uma necessidade de localizar o atuante como agente na imagem mediatizada cuja sistemática é, relativamente à noção de tempo, imposta pela linguagem do meio. Sua expressão, enquanto enunciação de pensamento e de emoção, comporá com os elementos tecnológicos de formalização do tempo, convergindo em termos dos códigos que articulam modelos para o processo sócio-cultural do seu tempo histórico. A questão é analisar estes códigos de modo a dominar suas combinações e se capacitar para influir nelas.

No contexto da exploração pelo atuante dos códigos da videografia, é fundamental considerar inicialmente a capacidade da imagem videográfica de *fabulação* e sua possibilidade de ser um discurso que é em si mesmo seu objeto. O trabalho do atuante num momento de mútua interferência entre o ao vivo e o mediatizado, pode ser visto como um composto intelectual e imaginativo, que por conhecer e compreender os níveis de tempo no qual está inserido, leva em consideração o próprio tempo como material artístico. Partindo de uma arte do vídeo, vista como uma possibilidade de o artista cênico intervir na elaboração artística da imagem tecnologicamente produzida, através de uma "desconstrução dos princípios formativos da imagem técnica" e promovendo uma liberação "de energias novas para a libido do homem tecnotrônico" (Machado; 1996:22), esta "fusão entre informação e fabulação" (Machado;1995:82) é o próprio contexto de criação do atuante. É também o lugar do cruzamento entre sua consciência dos acontecimentos da vida real e o valor das imagens representadas por seu trabalho em relação ao mundo social.

> "Cinema e televisão criam um *discurso* que é em si mesmo um fim. É o fim ao qual tendem todas as técnicas utilizadas pela informação visual. Devido a isso, o discurso fílmico escapa da ordem do Ter, na qual se pode confinar a linguagem verbal. Pertence á ordem do ser. Nele, o homem busca menos expressar-se objetivando um intercâmbio, que participar de uma existência"(G.Cohen-Séat y P. Fougeyrollas;1992:160/1).

Esse contexto se compõe por um lado, pela possibilidade da imagem videográfica de conjugar abstrato e concreto de maneira indiscernível na sua enunciação; imagens de fatos e fatos recriados para o registro imagético não se diferenciam substancialmente na tela, a não ser que isto seja propositadamente anotado na produção. Tem sido inclusive nesta verossimilhança perfeita, que o vídeo tem investido mais para sua prática artística nessa sua entrada massiva na vida quotidiana dos seres sociais, através dos "programas de fantasia (dramas, comédias, novelas, filmes para a tevê, etc.)" (Machado;1995:83). Embora a televisão adote a prática de direcionar diferentemente o olhar dos protagonistas dos quadros para seu âmbito apenas interno (da cena) nas fantasias, e para ambos, interno e externo, nos "programas de informação" (Machado; idem), a videoarte e o cinema já transgrediram essa lógica, e mostram a mútua interferência de ambos os lugares para a construção da imagem. A imagem videográfica, depois de ser reconhecida como um possante operador da opinião e da visão de mundo do espectador, absorve esse saber e busca deliberadamente criar um mundo imaginário, onde o espectador possa se integrar a ponto de vivenciar essa supra-realidade. O consumidor-espectador passa a absorver as categorias de racional e de imaginativo indissociadamente, e a realidade se desvincula de parâmetros concretos de ação para parâmetros fundidos de capacidade imaginativa e de discurso convincente.

Nessa altura se insere a compreensão do artista como criador, como o outro lado do contexto de fusão na imagem do real com o imaginário. No momento atual, a arte tem se vinculado com os sistemas de processamento de informação , onde são formados a própria informação e os seus dispositivos de entrada nas práticas da vida real, o que determina um dinamismo entre a técnica e o instintivo, o intelectual e o imaginativo; o atuante cênico é um dos móveis desse dinamismo, materializando um ser que reflete e busca novas práticas diante desse mundo supra-real. Nessa supra-realidade o atuante existe como fragmentos em close de um corpo, que realçam elementos estruturadores de uma imagem estetizada de ser vivo. Como o rosto permanece em primeiro lugar na hierarquia das partes usadas pela videografia no seu discurso-obra, ela procura o semblante perfeito para o personagem, considerando quase somente a mímica dos olhos, lábios e ombros. Como a imagem toma toda a tela, as modificações mínimas são notadas, e o jogo interpretativo fica restrito e naturalizado. O atuante como criador passa por um retalhamento da sua figura, do qual

poderá tirar partido, se dominar a câmera e os seus dispositivos técnicos como interlocutores.

Na videografia não é somente o atuante quem determina o que é mais expressivo; o diretor e o operador de câmera decidem qual elemento se enquadra melhor no todo de imagens que se pretende. Contudo uma série de procedimentos são exigidos do atuante para que se possa alcançar essa produção propriamente dita de escolhas. Seu rosto deve ser capaz de tomar a tela e captar a atenção do espectador, portanto precisa ser atraente, e no caso do uso do vídeo em teatro pode ser exótico, e expressionista. Seu trabalho estendido a todo o corpo, só será aproveitado se seus gestos se comprimirem em elementos icônicos, generalizadores e compatíveis com o tamanho da tela. Seu espaço de circulação é extremamente reduzido, e em última análise, é a própria tela na sua amplitude pequena, no sentido de um lugar onde "se pode colocar pouca quantidade de informação" (Machado;1995:47); o vídeo é um desafio à capacidade de síntese do atuante que almeja ser criador. Gestos e voz são minuciosos e regulados pelo seu caráter emblemático.

> "No mundo da informação visual, o dinisíaco e o apolíneo estão unidos e como que fundidos numa unidade dinâmica; no seio desta unidade, o poder vital e instintivo de Dioníso está submetido á nova ordem de Apolo, que não é a ordem de uma intelectualidade abstrata e empobrecedora, mas a de um pensamento que se faz mundo" (G.Cohen-Séat y P.Fougeyrollas;1992:161/2).

O atuante é um dos elementos que compõem o quadro, ao mesmo tempo totalitário enquanto figura e restrito pelas margens da tela. Pode-se pensar em termos dos postulados técnicos da videografia para a tevê, tais como "saber colocar-se na luz, passar para um close, virar-se permanecendo em campo, mostrar o olhar, não abaixar os olhos (só se houver um motivo), não fazer um só gesto sem sentido" (Aslan:1994:231), somados a uma tentativa de ser natural e verdadeiro, e a partir disto refletir sobre o vídeo como linguagem artística capaz de proporcionar parâmetros diferenciados para atualidade da arte cênica.

Ao considerarmos a transposição do objeto de arte para o ambiente como um paradigma da pósmodernidade, teremos o atuante se movendo no vídeo como num ambiente que supera a

programação de fantasias a domicílio para o espectador, instaurando um universo de fruição pela participação numa existência disponibilizada para isso. O fato de reconhecer os limites, ou a moldura, que a videografia lhe impõe, e alcançar relacionar-se com esta estrutura propondo sistemáticas ampliações dos seus limites, envolve o atuante com a criação e converte a ação de contenção em modo expressivo. Se a videoarte se baseia na possibilidade de manipular a tecnologia de produção e de reprodução da presença, reescrevendo-a como imagem, o atuante, como elemento dinâmico dessa tradução, é a base dessa dupla performance. Na sua participação consciente na fabulação da informação videográfica, o atuante assume o "olho da câmera" e o seu restrito espectro de visão, concentrando sua presença no efeito dos sinais diminutos que ele veiculará. A figura instaurada pelo processo de elaboração desta imagem, chega à percepção do espectador como figura de realidade informacional, e este mesmo espectador fará o recorte de fantasia para o qual esta informação lhe seja representativa.

Tomando esta figura como elemento básico da fruição, na arte do vídeo, se pode refletir sobre a participação do espectador na configuração final da imagem. Acreditando que seja a pregnância da imagem o fator que define sua fruição para os sistemas visuais (Machado;1995:60), vemos a figura como a dominante da videografia. E a utilização do atuante como figura principal seja nos programas de fantasia seja nos programas de informação, faz emergir o caráter presentacional da fruição na pósmodernidade. A recorrência constante à figura humana, bem como a criação de uma mitologia da sua procedência e destino, remonta aos recursos que a pósmodernidade lança mão na sua espetacularização do quotidiano. Pode-se estabelecer uma ligação da necessidade do ser pósmoderno de se redescobrir e valorizar diante do poderio maquínico colocado em prática pela ciência, com a presença constante da figura humana na obra-discurso videográfica, e da sua adoção como paradigma cultural.

A figura humana que é presentificada pelo vídeo, apresentada como a representação do ser ideal, gera uma identificação para o espectador que o liga profundamente à imagem como modelo de ação, e por sua presentação, o espectador percebe o mundo social e suas relações. Esta fruição se estabelece num caráter planetarista, no sentido de que o importante

é a sua existência enquanto tipo humano possível, e não sua origem ou pertinência a uma realidade conhecida. O fato de a figura humana aparecer na moldura da tela, adequada a ela, vai sobrepondo significados, que vão sendo relacionados pelo espectador a partir de sua história e dos seu desejos. Receoso de ser tomado como ignorante, o espectador toma como artístico todo comportamento explicitado na tela, por mais ou menos estranho que pareça. Isso aliado à estetização da vida, elemento da modernidade que permanece presente nos nossos dias, faz com que o espectador absorva as figuras humanas da tela na sua concepção de realidade, e se paute por elas para se comportar.

O fluxo de figuras e de estruturas adotadas como constantes na sua forma, compõem na verdade uma identidade mutante, de um ser social catalisador das transformações rápidas e em processo contínuo de atualização. Como se a "tatuagem mutante" (Machado;1995:51) que se tem na tevê, transbordasse para a realidade fora dela e imprimisse na fruição o ritmo de amalgama que nela se organiza. A figura que atua na tela como que exclui a possibilidade de uma identidade de personalidade definida no interior do espectador, substituindo-a por uma estrutura que, se auto-recria continuamente e independentemente do sujeito que a observa. A figura humana da videografia sintetiza funções de autora, de modelo mitológico e de reveladora de um modo de operação no sistema globalizante.

> "O mesmo (Robert) Yarber diz que o retorno da figura humana pode ser entendido através da ameaça de perda da 'eficácia simbólica' que pesa sobre o corpo numa era em que os computadores e a informática alteraram o valor de uso do corpo, tendendo a transformá-lo em algo obsoleto; a ansiedade diante dessa obsolescência programada do corpo teria gerado seu retorno às telas" (J.Teixeira Coelho neto;1995:217/8).

A videoarte cria uma grade de modelos, associando figura, ambiente e tempo num fluxo de formatos inusitados. A figura humana entra nesta grade como elemento questionador de si mesmo, na medida em que adota o imprevisível como atitude. A fruição na videoarte incorpora a turbulência como padrão, enfocando a simultaneidade entre a representação e o seu fluxo de deslocamento no ambiente, chamando a atenção do espectador para as metáforas que estão sempre sendo lançadas pela espetacularidade para o mundo social. Essa relação com a história, no sentido de uma retomada e uma reformulação dos conceitos

e das ações do ser, agora com sentido estetizante, transparece muitas vezes como um isolacionismo da imagem em relação ao contexto social, mas numa análise mais vertical, o processo da videoarte implica uma ampliação constante dos limites culturais de produção, distribuição e recepção da obra cênica, e a imagem como valor estético em si mesma (Poper; 1985:24), colabora para novas estruturas semânticas na fruição.

A imaterialidade da imagem e do espaço no qual ela é estabilizada, remonta ao aspecto conceitual da arte, buscado no início da trajetória do ambiente como estrutura formadora da obra. Esse contexto de imaterialidade coloca a cênica numa relação direta com a ilusão, fazendo com que esta seja repensada. Ao invés de servir como veículo de uma ilusão sobre algum tema, a cênica toma a própria ilusão como material, e cria tensões entre ilusão e realidade que rompem os limites da fruição pela observação.

> "A *unidade visual* destinada a medir o tempo de permanência de uma imagem na tela (...) é a *sobreposição,* a transformação de uma imagem em outra, a anamorfose contínua" (J.TeixeiraCoelho Neto;1995:165).

A imagem videográfica se instala no ambiente cênico como um foco de movimento para este, e como uma abertura para o diálogo com a montagem que o espectador contemporâneo tem se habituado a realizar com as formas visuais que lhe são impingidas pelas Novas Tecnologias comunicacionais. A videoarte proporciona um diálogo entre os valores simbólicos movimentados pelo mercado e o capital simbólico acumulado individualmente pelo ser, através da relação com o intelecto imaginativo da produção de imagens em movimento. Em termos, a videoarte amplia processos de relação com o espectador, aproximando a cinese do espaço e contribuindo para uma atuação que transcodifica a ilusão em dinâmicas de tempo e de atitude num meio dado.

II. 3. Arte Da Performance.

A Performance definiu-se como uma forma autônoma de arte entre os anos 1960 e 1970, a partir de experimentos parateatrais, principalmente entre os norte-americanos. Contudo, é importante mencionar que a performance surgiu historicamente com o Futurismo, no início dos anos 1900, nas manifestações de protesto radical à chamada Arte, com A maiúsculo. Desde então as correntes inovadoras dos conceitos artísticos têm utilizado a Performance como linguagem de recriação da relação entre artista e obra e entre obra e espectador (Goldberg; 1978:10). Não se encontra uma obra de arte na acepção mais objetual do termo nas manifestações performáticas. Não é um objeto, mas a atitude estética que caracteriza a arte da performance desde os seus primórdios. O artista trabalha com um texto, definido como uma proposta estética a ser atualizada verbalmente ou não, mas ele não impõe um resultado definitivo ao evento. A escritura da Performance é a ação, o seu material é sensorial por excelência. É com esta proposta, vinculada à sensorialidade, e consequentemente ao corpo físico, que a arte da performance foi utilizada pelo russos, pelos dadaístas, surrealistas, fez parte do elenco de disciplinas da Bauhaus, fundamentou a Live Art e chegou aos anos 1970 como linguagem autônoma. O período seguinte, dos anos 1980 e 1990, está relacionado ao seu impacto nas linguagens cênica e visual.

Enquanto a performance se espalhava pelo mundo gerando as mais diferenciadas manifestações, evitando se auto-definir, vinculada à arte das idéias (Arte Conceitual) e tomando o corpo e o próprio artista, como materiais artísticos e como obra propriamente dita, o teatro entrou numa era de atores-criadores. Ambas as linguagens convergiram para presença do atuante como elemento crucial da manifestação, aliada ao cinetismo das formas, que se traduziu pelo estudo do tempo-espaço como material artístico, e o desenvolvimento de uma atitude específica do presente da atuação para o espectador de modo extra-quotidiano. A performance retomou para as artes cênicas as noções de lúdico, de liminalidade e de liberação sensorial, que foram incorporadas enquanto pesquisa textual e espacial. O teatro-laboratório de Jerzy Grotowski e o teatro ambiental de Richard Schechner são exemplos formais da entrada da sensorialidade no teatro como elemento constitutivo da obra, e da chave que abriu o universo das relações entre teatro e performance na atualidade. A *poiesis* performática consolida uma tendência que se

UNICAMP
BIBLIOTECA CENTRAL

estabeleceu no teatro na modernidade, porém só se assenta de fato na contemporaneidade, que é a ruptura da hegemonia do texto e do referencial literário da ação cênica. Com o intuito de "não escrever uma peça no papel, mas no palco" , como aspirava Antonin Artaud no *Teatro e seu Duplo* de 1938, o teatro contemporâneo encontrou na dramaturgia corporal a narrativa a um só tempo essencial e sensorial, capaz de suplantar a palavra, sem contudo deixar de recorrer a ela sempre que julgasse conveniente. Através do mesmo tipo de recurso utilizado pela performance, sejam a improvisação, a parataxe (ou intertextualidade), a estrutura de jogo e a elaboração pluriartística da manifestação, o teatro alcançou uma renovação de procedimentos, que prossegue nos nossos dias, onde se anuncia de modo ainda inocente a utilização do ambiente polissensorial como poética cênica.

O termo performance tem origem na língua inglesa, e pode significar execução, desempenho, realização, atuação, acompanhamento, ação, ato, explosão, capacidade, habilidade, cerimônia, rito, espetáculo de música, de teatro, de circo (Glusberg;1987:72). Enquanto linguagem artística a performance se orienta como um ato de comunicação, que se molda ao contexto em que se dá a relação com o outro. Essa comunicação é pautada ainda hoje, pela transgressão aos modelos socialmente reconhecidos e pela ressignificação de atitudes e ambientes, na busca do que seria talvez uma Taxonomia Sensorial Perceptiva (Glusberg;1987:71), uma possibilidade de utilização dos conceitos estéticos através da explicitação da sua influência no corpo, primeira fonte e última instância perceptiva do ser.

Com este arcabouço teórico, a performance busca a sobreposição de técnicas e de materiais como metodologia, para dar conta de uma arte que é vida, com implicações filosóficas e sempre regida pela audácia. Se se buscar um denominador comum nas ações performáticas, encontraremos o corpo como objeto de estudo para conscientizá-lo como instrumento de realização para o ser humano. A partir desta constatação se pode compreender que a ação performática visa o corpo, suas conotações de presença e de imagem, sua plasticidade e seu poder ritualístico. Essa abordagem se vincula às questões sociais e antropológicas que servem de mediação à reflexão sobre o corpo e suas relações

com o ambiente. Seja através de questionamentos filosóficos, seja através da desarticulação de técnicas, muitas vezes não sistematizadas. Primordialmente, a ação performática é o processo de criação em si, pondo à mostra seus fatores constitutivos, suas relações de significado e seu discurso, simultaneamente, e ocorrendo sob formato de manifestação (expressão, demonstração) artística. Nessa manifestação o corpo é epicentro, é operador da transgressão, posto que toma atitudes em ressignificação plena, agregando aos gestos outras realidades e naturalidades. Neste sentido, a proximidade é estrutura fundamental da ação performática, a necessidade de contato direto com o espectador é absoluta. A eloquência dos atos e das palavras do performático visa a tomada de atitude do espectador no curso mesmo da ação artística.

> "O *happening* não é o único predecessor direto da arte da performance. Em 1959 (também) o polonês Jerzy Grotowski anunciou sua tese sobre o teatro pobre, uma das quais pronuncia: devemos visar a descoberta da verdade em nós mesmos, arrancar as máscaras atrás das quais nos escondemos diariamente. Devemos violar os estereótipos de nossa visão de mundo, os sentimentos convencionais, os esquemas de julgamento." (Glusberg;1987:34).

O performático é um operador de conjunção de códigos e a ação performática é um complexo de mensagens independentes que se integram no contexto de presentação. Trata-se de um engajamento sensorial do atuante que objetiva relacionar significações abertas, através da auto-liberação sensitiva e da orientação da percepção do espectador para uma convergência com seu ponto de vista, momentânea e circunstancial. A criação em performance trata de apor significados inusitados a situações cotidianas, ou ainda apontar significados latentes em situações inéditas, desprograma signos conhecidos, operando sua entrada em novas estruturas de significância. O operador mais intenso da ação performática seria a pulsão que o atuante busca em si mesmo para encantar e tirar da passividade o espectador. É comum que a ação performática provoque reações impensadas no decorrer da sua idealização, principalmente porque o desejo é algo do qual conhecemos a aparência, sem conhecer maiores informações sobre a sua essência e magnitude.

A ação performática configura uma presença e seus eflúvios, evoca a relação de tempo dessa presença no espaço em que esta se instaura, buscando um mapeamento sensorial da presença e da relação entre as presenças.

Na sua relação com o vídeo, e com outras Novas Tecnologias, a ação performática se pauta pelo deslocamento da presença no tempo e no espaço, como forma de dinamizar a própria percepção da presença. Seu discurso contrapõe presença e ausência, deslocando ambas do circuito fechado da obra cênica, e hibridizando seus potenciais. A ação performática emancipa a ação cênica a partir de uma reconceituação do atuante enquanto presença, e da composição e recomposição contínua desta presença, revelando fragilidades e processualidade ao espectador, ao mesmo tempo que lhe faculta noção de tempos variados; tais recomposições incluem os elementos necessários à sua continuidade no tempo, como a possibilidade quase infinita de repetição em contextos variados da imagem. Pode-se mesmo falar num deslocamento da percepção sobre si mesma para rever o contexto, consciente deste procedimento a cada passo. A busca em arte da performance pode ser vista como o trazer à tona operações cognitivas sedimentadas e participar de uma revisão perceptiva destas (George;1996:17). A criação de situações estimuladoras de deslocamentos da percepção, tem sido para as artes cênicas uma formulação renovadora de conceitos.

> "Aí reside a novidade da performance e da arte em geral: incorporar o que se supõe natural a uma mídia que o desnaturaliza, e ao mesmo tempo, posicionar isto no exato espaço cultural que ela deva ocupar" (Glusberg;1987:580.

A arte da performance como que se imiscuiu no âmbito do teatro, influenciando a encenação e a atuação com uma transformação da perspectiva do espetáculo. Onde antes se remetia a uma transposição de idéias de um texto escrito para imagens em cena, agora se procura a construção de um discurso sobre as cenas sob a forma de texto verbal e não-verbal simultaneamente. As associaçãoes geradas pelas imagens e pelas cenas nos criadores compõem com as associações dos espectadores, e então surge o espetáculo propriamente dito. Um espectador que era passivo e observador, é convocado, provocado, estimulado a co-atuar o espetáculo, como componente dinâmico dele. A cada recomposição o atuante remete seu espectador à representação da própria composição, isto

é, assume junto a ele que está buscando a forma que possa mediar a ação de ambos, e está representando essa busca na própria ação de buscar. Esse diálogo entre os tempos e os espaços possíveis, evoca suas presenças continuamente, para que possam optar a cada momento pela forma que satisfaz , ou provoca, a ambos.

> "De tal forma que a performance e a *body art* devem mostrar não o homo-sapiens – que é como nos intitutlamos do alto do nosso orgulho- e sim o homo vulnerabilis, essa pobre e exposta criatura, cujo corpo sofre o duplo trauma do nascimento e da morte, algo que pretende ignorar a ordem social, *ersatz* da ordem biológica" (René Berger *apud* Glusberg;1987:46)

O trabalho do atuante é intenso e contínuo, e não se configura pela apresentação de uma sequência fechada de atos e palavras, bem ao contrário, se pauta por agregar e retirar elementos na medida dos lugares e das criaturas envolvidas na ação. O espectador é causa das recomposições escolhidas.

A fruição na ação performática para além do tomar para si o espetáculo, exige o julgamento explicitado sobre ele em ações corporais e/ou verbais. Para uma tal relação com o espetáculo, o espectador necessita da informação do atuante. Seu papel de espectador neste contexto oscila entre observador e co-atuante.

A ação performática transpõe pelo menos dois espaços-tempos diferentes na sua presentação, sejam o que o atuante demonstra como do domínio da sua criação e aquele da recriação com o espectador a partir de reações possíveis. Ocorrendo no espaço entre o que foi estruturado e a recomposição no momento da presentação, a fruição da ação performática é liminóide, o exercício mesmo da criação e da ocupação dos limiares (George;1996:21).

> "Por outro lado, não se deve acreditar ingenuamente, que o performer tem total controle de seus músculos: o que ele controla, positivamente, é a sua consciência. Ele está plenamente consciente de 'estar ali', e a possibilidade de usar seu corpo como um signo artístico vai derivar de sua consciência. Porque, ao transformar seu corpo em signo, simultaneamente se transforma virtualidade em realidade" (Glusberg;1987:118).

Teatro e ação performática se distanciaram na forma, e se aproximaram pela coincidência de objetivos, na contemporaneidade. Uma manifestação pode ser vista como teatro ou vivenciada como performance. Se o atuante representa um personagem, a partir de um texto pré-escrito e encenado, temos o evento teatral. Se este atuante anima o ambiente, gera múltiplas formas de atuação no decorrer do tempo em que se dá a demonstração do trabalho e adota particularidades para cada grupo de espectadores ao qual se vincula, então temos a ação performática. Para ambos, no entanto, o objetivo final é o de realizar uma manifestação ritual que enleve o espectador. Na relação com o espectador é que surgem as principais diferenças entre estas linguagens. Arte da Performance possui um vocabulário que se distingue pelas suas características de experimentações e de vivências, onde se busca reverter as generalizações e mobilizar a metalinguagem na busca de uma "retemporalização e reparticularização" (George;1996:22) da experiência coletiva. A ação performática não é uma representação de um caráter, mas uma presentação de particularidades, qualidades, modos, numa organização codificada e que busca vários níveis de consciência do espectador. Pode-se pensá-la como Josette Féral (*apud* Carlson;1997:494): a decifração de códigos e competências, permitindo que falem os fluxos de desejo do sujeito. E este espectador, que tradicionalmente é o destinatário no processo de comunicação do teatro, passa a participante interferente.

> "Performance e experiência do seu espectador existem no tempo e no espaço da ambigüidade, entre identidade e diferença, realidade e ilusão, vazio e forma: o tempo-espaço da experiência" (George;1996:210).

Por causa dessa postura a arte da performance também vem reformulando a autoria como conceito e como poder. A ação performática desconstroi o poder da autoria através da diluição do próprio poder de ação no tempo e no espaço, e proporciona uma ligação íntima entre as duas fontes de energia da manifestação, atuante e espectador, gerando um ambiente de imanências.

Quando a arte de performance entra em parceria com o vídeo, temos uma reestruturação da ação cênica que diz respeito a um contexto sócio-cultural de penetração e de reflexão. Nessa relação, que pode ser estendida a outros mídias provenientes da Novas Tecnologias,

como a rede www por exemplo, transparece a discussão e o confronto entre o ao vivo e o mediatizado, enquanto expressões de atuação e de linguagem. O teatro não encontrou ainda a possibilidade de uso pleno da videografia, a não ser como elemento cenográfico; já a ação performática e a videoarte têm desenvolvido uma série de experiências onde atuante e imagem, e também atuante e aparelhos, geram um ambiente onde os níveis de significado se sobrepõem e se alteram.

A mediação através da tela de vídeo proporciona a desconstrução da presença, a explicitação do seu duplo, a ausência, e a desestruturação do tempo-espaço referencial, formulando uma complexidade instigante para o espectador; inclusive no sentido de romper a dominância da mediação videográfica sobre a sensibilidade do espectador, anunciando outras possibilidades de análise da imagem. A ação performática busca uma grade de conceitos onde o espectador precise agir com disponibilidade da mente e receptividade emotiva, e a parceria com a imagem mediatizada remete a uma ontologia da imagem, referenciando seu poder de influência sobre a cultura e a produção cênica da atualidade.

> "Performance é portanto, inicialmente o deslocamento da Presença, ou poder, e a afirmação da Ausência e da impotência. Em algumas circunstâncias, contudo, a desconstrução de um sistema ordenado (como um texto) pela intervenção da desordem ou da turbulência, pode iniciar a evolução na direção de uma alta ordem de complexidade; e então como efeito secundário, performance tem o potencial de abrir novos sistemas, algumas vezes, como novos níveis de significação" (Heuvel;1994:5).

O espaço e o tempo, sua continuidade e descontinuidade, sua formulação contextual, sua utilização como material artístico, a capacidade de manipulação dessas estruturas a partir do conhecimento tecnológico, são bases da mudança de paradigmas para a manifestação cênica. Esta transposição é tomada pela arte da performance como a amplitude na qual se pode mover a manifestação, e sua interferência na criação abrange desde a reconceituação de representação até a capacidade de usar de forma aberta os signos da cultura globalizada.

II. 4. Polissemia.

Poder-se-ia reconhecer uma pósmodernidade em termos de características da sua proposição para a arte na complexidade, na absorção da contradição, na ambigüidade, na tensão interna, na inclusividade, no hibridismo e na vitalidade com que se caracterizam as obras da atualidade (Teixeira Coelho;1995:67). Essas estruturas condensam um modo de pôr à mostra, de elaborar e de analisar a obra de arte, que estabelece inclusive novos materiais propícios ao trabalho artístico.

A velocidade planetarista com que têm se dado os acontecimentos sócio-culturais coloca a noção de *processo* como conceitual adequado à compreensão e à expressão desta época (Teixeira Coelho;1995:97). Por outro lado são enigmáticos ainda muitos dos processos pelos quais a realidade é apreendida e transformada, e a cada tempo histórico mais nos maravilhamos com esses enigmas. A própria idéia de enigma se tornou temática de manifestações, formalizando a relação com a maravilha como possibilidade de descoberta e de aprendizado.

> "A *práxis* teatral reclama atualmente que quem a exerce saiba como se organiza a significação no teatro, independentemente de qualquer método de representação em particular, do estilo da peça, do tom que se queira dar ao espetáculo, etc." (J. Teixeira Coelho neto;1988:15)

Em meio aos mitos e às operações emocionais de compreensão da realidade nessa pósmodernidade, a manifestação cênica busca uma fruição pela co-existência de atuantes e espectadores num ambiente simbólico atual. O espectador está envolvido por um aprendizado de códigos, semi-inconscientemente, de um sistema espaço-temporal de abordagem da época histórica, baseado em velocidade e conhecimento tecnológico. Os artistas por sua vez, lançam mão da pluralidade de metodologias de representação e de linguagens para alcançá-lo. Este é um trabalho de integração de complexos significativos, onde os artistas atuante e diretor trabalham vasculhando os significados, promovendo uma leitura transversal da sua aplicação à realidade contemporânea cultural e aplicando-os segundo uma construção-desconstrução da sua função reconhecida.

Partindo de um pressuposto de que a nossa época sócio-histórico-cultural nos propõe ou impõe um modo de recepção descontinuista, entende-se porque não esperar linearidade de leituras, e que a cada presentação se abra o arcabouço de signos do espetáculo para as vivências dos espectadores e à sua receptividade irregular. A solução para essa situação é delicada, pois a reação comum do espectador, ainda em processo de modificação do seu modo de abordagem da obra, muitas vezes tem sido de irritação com o artista que não se fez entender, e um consequente desprezo por este tipo de trabalho. A escolha dos signos a serem explorados e a consequente formulação de um sistema para sua interlocução com o espectador, exigem a compreensão do caráter polissêmico das estruturas de conhecimento e de manifestação na cênica.

> "Para o teatro pósmoderno – que a rigor, nunca se designou a si mesmo por esse nome, ao contrário da arquitetura- a pedra de toque é Artaud.(...). (Contudo se vê) O abandono do *produto teatral* pela produção teatral;(...) abandono da representação pela presentação, deixar de apresentar espetáculos, para organizar experiências, onde não há separação entre palco e platéia, não há coisas representadas, mas ações presentificadas" (J. Teixeira Coelho Neto;1995:79).

Embora a manifestação cênica seja intrinsecamente polissêmica, já que reúne várias linguagens e vários níveis de relação são criados entre elas, a estruturação de um espetáculo em bases polissêmicas ambientais e vivenciadoras, sugere mapear as relações informadoras dos significados pertinentes ao trabalho; e do tempo coerente de utilização destas. No espaço-tempo em processso que se procura organizar para a manifestação cênica contemporânea, também o "erro" (Cohen;1998:97) exige ser considerado como elemento, pela inserção ativa do espectador no ambiente cênico.

A Polissemia se coloca para a fruição na atualidade como retórica, onde o atuante, o ambiente e a ação coletiva são os discursos que se integram em blocos de significação a serem relacionados pelo espectador. Esse fluxo de textos, ações físicas, objetos e sons, constitui uma estrutura multimidiática de elaboração e de recepção do espetáculo. Essa estrutura opera no sentido de uma dinâmica de associações, condensações e deslocamentos, a ser vivenciada pelo espectador sob a condução do atuante.

O espetáculo cênico da contemporaneidade, está como manifestação estética impulsionada pela sobreposição de significados encadeados à sobreposição de significantes. O tempo simultâneo de operação simbólica e lúdica desafia a criação, a atuação e a recepção. Nessa estrutura de dissolução do absoluto, o espectador fica livre da identificação ao mesmo tempo em que é desafiado a vivenciar o espetáculo enquanto jogo, e operar nele não propriamente uma catarse aristotélica, mas uma iniciação estética à realidade empírica.

> "Essa cena aproxima-se, dessa forma, das proposições dos teatralistas – Gordon Craig, Appia, Meyerhold, entre outros, do teatro do limite de Antonin Artaud – com o privilégio das totalizações cênicas ante o discurso de palavras ou o 'teatro pobre' dos atores" (Cohen;1998:100).

No contexto de parceria com as tecnologias de imagem, o universo de soluções em que se imerge o espectador, explode pré-conceitos, e pode alterar estados de compreensão. Onde o corpo alcança a emotividade, os operadores do espaço implantam códigos de associação e signagem dinâmica, apontando livre acesso aos elementos de desmaterialização do consciente, além de permitir a emersão do subconsciente. Esse espectador, atingido pela quebra da ordem sistematizadora de usos e de conceitos, dinamiza a obra, potencializando novas fases para a criação e para a atuação.

NOTA

[1] . É importante ressaltar que em termos da abordagem sígnica do código teatral, se aplicam praticamente indistintamente os termos semiótica e semiologia teatral.

III. TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS DA ATUAÇÃO CÊNICA.

Procurar-se-á uma análise sobre a interface vídeo como linguagem artística e atuação cênica ao vivo, tratando-os como paradigmas da arte cênica contemporânea. Incorporando o ambiente polissensorial como conceito de espaço, buscar-se-á situar o atuante numa proposta de contexto cênico, pensado a partir da participação criativa do espectador e de um papel social de agente cultural para o artista (Popper; 1985:69).

A sensibilidade estética na contemporaneidade solicita do acontecimento cênico que contemple a multiplicidade de sentidos, característica de uma época de complexos comunicacionais disponibilizados continuamente para uma intervenção no cotidiano, e cujas transformações tecnológicas perpassam à arte.

> "Nessa revolução artística manifesta-se um novo sentimento de vida, uma nova consciência da realidade, uma nova visão de homem e da posição do homem no universo e na sociedade" (Rosenfeld; 1993:107).

Às artes cênicas se impõem traços destas tendências transformadoras da concepção de ser e de sociabilização, por esta concentrar-se neste como principal material de pesquisa de criação estética. Podem-se relacionar estas transformações com marcos históricos como a Revolução Industrial e a Psicanálise, para o século 900, e em seguida com a modificação das noções de distância e de cultura, ocasionadas pelas Novas Tecnologias comunicacionais. O ser passa por uma redefinição da sua anatomia corporal, sua racionalidade que se integra à emotividade como forma de conhecimento, restabelecendo uma especificidade da sua presença no mundo.

Através da tradução desta cinese para o contexto de uma manifestação estética, a cênica na contemporaneidade busca contemplar a perspectiva hipertextual de fruição, perceptível no espectador deste tempo-espaço histórico. Trata então de elaborar contextos de estímulos

sensoriais, regidos pelo atuante, concebidos como ambientes polissensoriais, onde vários canais perceptivos são acionados simultaneamente. Esta perspectiva de cênica requer recursos que possam ser manipulados pelos participantes com razoável flexibilidade, e que ao mesmo tempo sejam factíveis de lhes ocasionar prazer de jogo.

O vídeo possui a faculdade de convergir a informação e a sua fabulação para um jogo de camadas sobrepostas de entendimento, o que proporciona recursos de ampliação do ambiente e do atuante, para múltiplos formatos, proporcionando processos de representação com alto grau de complexidade. Além disso as numerosas práticas que o vídeo abrange, tais como a exibição e manipulação simultânea de uma imagem e a combinação de suportes imagéticos em esculturas-totens, suscitam também convenientes formas de hibridização de tempo-espaço cênico, pensado como ambiente polissensorial.

O atuante focaliza o humano no ambiente e animando o espectador à ação criativa em relação ao acontecimento cênico, transita entre propostas estéticas a serem relacionadas numa rede de associações que objetiva proporcionar satisfação de sentidos a ambos. Nestas circunstâncias, a atuação performática, onde conscientemente se desafia o espectador a vivenciar os conceitos estéticos na obra e a externar impressões de forma criativa no tempo de presentação, coincide com as necessidades desta manifestação. Trata-se de um processo de preparação de outra ordem que o procedimento de construção de um personagem através de traços psicológicos imanentes ao texto dramatúrgico literário. Verifica-se uma tendência para a dramaturgia corporal, isto é, a elaboração textual a partir do gesto e da corporalidade ativa no espaço, ritualizando a vivência para o espectador. Nesta direção, as encenações vinculadas a esta proposta, passaram a transcodificar textos de origens variadas e a solicitar do atuante uma composição corporal própria para cada manifestação, gerando uma dramaturgia única de cada espetáculo; esta dramaturgia recicla a noção de texto, mantendo-o como elemento sobre o qual a manifestação se desenvolve, mas ampliando seu arcabouço para as dimensões não-verbais e não-objetivas que emanam da sua enunciação. Isto tem exigido do atuante uma disponibilidade para experimentar a desintegração das fronteiras entre as linguagens artísticas, bem como uma preparação corporal que lhe permita transcrever a dramaturgia do movimento na cena.

Se pode pensar que desde que a arte cênica adotou o sensorial como elemento primordial à composição da manifestação, basicamente a partir do Expressionismo, entre os anos 1920 e 1940, tem se processado uma reavaliação do corpo enquanto lugar de linguagem artística. Suas possibilidades significantes assumiram a representação da natureza do humano, retratando uma angústia de vida e de potência de ação diante das tecnologias que se sucedem no tempo convulsivamente. Contudo a dramaturgia de texto resiste paralela ao domínio do corporal, tentando inclusive absorvê-lo para seu repertório.

No âmbito da dramaturgia corporal, porém, vem se afirmando uma renovação do procedimento cênico da atualidade. A arte cênica ao vivo influencia a cena mediada em vídeo e vice-versa, e é possível reconhecer elementos coincidentes entre os seus aspectos característicos, como a busca do diálogo direto com o espectador. Estes procedimentos, objetivam a compreensão hipertextual do acontecimento cênico; esta possibilidade de participação criativa, traz em si a multiplicidade de estímulos que absorve o espectador e é capaz de ritualizar seus desejos, talvez não mais para uma catarse aristotélica, mas para uma ação materialista cultural, no sentido apontado por Carlson (Carlson; 1997:505), em que o texto teatral, na sua acepção semiótica, é terreno para negociação, autorização, interrogação, subversão, abrangência e recuperação de poder, a partir do envolvimento emocional que o ser experimenta em sua vida, que é também em si, fonte de ideologia .

Em outras palavras, o espetáculo cênico contemporâneo parece buscar uma negociação com o espectador, baseada numa estrutura tríplice formada por ideologia, cultura e representação, sendo esta nos termos propostos por Féral (op.cit.); essa negociação visa uma realização total, ou, segundo Carlson (Carlson;1997:4930, a experiência de uma "presença plena, tanto física quanto intelectual". O atuante torna-se um canal do deslocamento da percepção, em função da produção de significados, capaz de transformar as relações entre o espectador e o ambiente; estas novas relações se orientam no sentido da eficácia ritual do evento, que parece almejar em última análise proporcionar aos participantes um processo significativo entre ausência e presença: a noção de que o tempo de presentação é único e irrecuperável, a sua ausência ao final é a desconstrução dos

sujeitos envolvidos e a desestabilização dos significados assumidos, objetivando a redescoberta desses mesmos elementos para os participantes na vida e/ou no próximo espetáculo.

Se afirma assim um lugar de catalisador para o atuante como criador e condutor da criação coletiva com o espectador. Essa especificidade se solidifica ainda mais no diálogo da cênica ao vivo com os multimeios em geral, e com o vídeo como recurso de significação. Quando a cênica contemporânea busca integrar atuante ao vivo e imagens videográficas, são expostos segmentos superpostos de signos em tempos interpostos; a imagem é uma manifestação de um momento anterior àquela atualização, e que foi construído e manipulado para o formato final de interação do atuante com o espaço e os espectadores; neste segmento da manifestação vê-se o atuante enquadrado pelo olho-vídeo tendo trabalhado sobre a sua imagem resultante e no agora, e o espectador toma contato com as imagens anteriores em superposição à presença à qual está presente. A manifestação circula entre os momentos da sua vídeogravação e o momento da sua atualização. Também o espaço da imagem gravada funciona como código independente, que informa em paralelo o espectador criando outra dimensão, que é espaço-temporal, convergente à atual.

A imagem videográfica contém uma série de atuações potencializadas numa seqüência que foi escolhida; seus fragmentos são passíveis de manipulação contínua e a cada nova edição podem ser modificados seja em relação à imagem registrada originalmente seja em relação à edição anterior. O momento da presentação restaura o que foi criado pelo atuante, com a interferência do operador de câmera e a definição do editor de imagem; isso pode tornar o original, a imagem que foi gravada ao vivo com seu percurso de edição simultânea, uma ficção: os momentos exibidos podem não ter existido naquela sequência ou como conjunto no tempo, formalizados que estão numa sintaxe autoral.

Assim é que as imagens gravadas fazem referência primeiro a alguns momentos específicos desempenhados pelo atuante diante da câmera; segundo a uma série de momentos preparados antes do trabalho gravado; e terceiro ao período de edição que cria nesta sequência situações não existentes na performance ao vivo. Embora comumente a imagem

não traga fixadas claramente as referências de todos os momentos precedentes, a percepção de espectador relaciona o segmento gravado que está sendo exposto à existência de uma performance diante de uma câmera, gerando os vários níveis referenciais de tempo para a fruição. A conseqüência disto é a construção de uma manifestação de tempos recuados superpostos a tempos reais, que mistura as referências específicas de passado e de idêntico, mas que cria vinculações com o tempo-espaço que os atualiza e explora esteticamente.

As diferenças entre presentação em vídeo e ao vivo, são as peculiaridades da tecnologia de registro e de processamento de imagem e da presença enquanto signos. Registro e processamento já são aparatos do trabalho do atuante, que se tornam mais sofisticados na sua versão tecnológica. Quando a presentação cênica integra atuação ao vivo e imagens figurativas geradas tecnologicamente, a combinação confronta em nossa percepção os gêneros de predeterminação a que estão sujeitas as atuações artísticas. A imagem tecnológica expõe o fato de que tanto a presentação ao vivo quanto a mediatizada constituem tecnologias de recuperação do material artístico que foi gerado em tempo anterior. O espectador exercita simultaneamente a consciência de que existe uma obra no presente da sua presença e que esta obra é uma sequência possível do todo de uma reprodução, que pode se diferenciar sempre daqui por diante.

O processo reprodutivo do trabalho do atuante se reflete na videografia cênica, no sentido de que a atuação-atualização para o espectador é quase sempre, a recorporificação de um projeto no passado, por um complexo processo de restauração manipulada da atuação. Pode-se concluir que a atuação conjunta com um mídia de imagem, utiliza a presença do atuante em ambos os tempo-espaços, real e ficcional, para restaurar a percepção dos níveis superpostos característicos da atualidade para o espectador. Solicita-se assim, um diálogo entre sensação e conhecimento para a plena fruição da manifestação. Trata-se de atrair o espectador para um composto de signos, que o abordam através de variados níveis perceptivos, e o estimulam a situar-se diante deles, diferenciadamente de apenas assistir a um espetáculo.

A utilização do vídeo na presentação cênica, entendida aqui como restauração do processo de criação em presença de audiência, cria uma interface homem-tecnologia provocativa de processos relacionais não meramente técnicos. Analisar-se-á esta interface a partir dos seguintes referentes: a necessária interferência do espectador para a combinação de imagens num todo inteligível entre videografia e presentação cênica; o jogo em tempo-espaço efêmero entre atuante e espectador; a dominância do movimento como signo da cena, representado pelo atuante em primeira instância; a construção de processos abertos de informação na videografia e na manifestação cênica; e, a autoria coletiva das obras na contemporaneidade.

III. 1. O Ator Criador .

O teatro performático assimila procedimentos do trabalho em processo e aspira a um espetáculo cênico orientado para a sensorialidade. Este tipo de composição espetacular abrange desde as instâncias da visualidade até as da atuação. O que se procura agora é uma figura de ator criador, para uma formulação teatral que leve em conta a polissensorialidade da estrutura de características conceituais, deste teatro performático que se estabelece em processo . Essa manifestação polissensorial se estabelece entre os paradigmas contemporâneos de cena e de teatralização (Cohen;1998:*xxv*), que incluem uma hiperteatralidade do espaço e uma multiplicidade de vozes para a sua enunciação (Cohen;1998:*xxvii*). A arte da performance transparece como influência por meio da sua busca da experiência sensorial do espectador. Pode-se entender essa hiperteatralidade como uma interação de campos de significado existentes entre o texto e a enunciação em vozes plurais, e implica uma consciência em seus criadores da sobreposição de significados resultante. O *locus* do atuante passa a ser o uso das interfaces que emergem dos campos de significância como material artístico, e a composição de ações e atitudes que contextualizem-nas para o tempo e o espaço da presentação.

No processo espetacular hiperteatral, o atuante é catalisador e unificador de sua circunstância efêmera para o espectador; sob este ponto de vista é que uma atitude de

relação com o processo (Auslander;1997:68), cria uma contraposição à atitude de relação com o personagem, que está descrito pela dramaturgia literária e que requer ser executado. Poder-se-ia localizar, então, a questão do ator-criador, como a reconsideração da natureza das ações que têm lugar no palco. Além da compreensão dos parâmetros não-teatrais que envolvem a sua figura no âmbito do evento cênico, também é preciso relacionar seu repertório técnico e de materiais artísticos com o conjunto da manifestação, e com o espaço de interferência do espectador na presentação. O evento cênico contém eixos idealizados pelos criadores, entre eles o do ator, além de abrir espaços onde cada espectador possa desenvolver um olhar, a partir do seu repertório pessoal de significações.

O ator-criador toma suas potencialidades físicas e mentais, as quais conscientiza pelo treinamento e o auto-conhecimento, e as utiliza como fontes da expressão personalizada do material coletivo da manifestação. Para compartilhar a criação da manifestação, o atuante, como ator-criador, fortalece sua presença cênica e atua concebendo-a como um contexto de significações interassociadas, bem como parte de um ambiente de ações coletivas integradas. Compõe e/ou coordena a sequência de ocupações conjuntas do espaço, que se baseiam nas noções de participação criativa e de não preponderância de um só elemento na presentação espetacular. A participação criativa como fundamento do contexto cênico indicando uma tendência da fruição para a contemporaneidade (Popper; 1985:cap. IX), transparece ligar-se à desmaterialização da obra, por uma via de arte conceitual e de pósmodernidade. Esses elementos, sejam polissensorialidade, atuação-criadora e participação criativa, que triangulam a criação de um contexto de manifestação cênica, emergiram com a arte e a teoria da performance e se mantiveram para o teatro contemporâneo (Cohen; 1998:103), numa relação de troca de estímulos com o espectador, e a permeabilidade da "quarta-parede" para ambas as partes. A utilização de palcos alternativos ao "italiano", demonstra uma busca de proximidade e de equanimidade de ocupação do espaço cênico entre atuantes e espectadores, e toca ainda a desmaterialização dos limites da autoria do evento. Mediante essa formulação cênica, se faz necessário reavaliar a noção de ator-criador como resposta histórica ao teatro de encenador (Aslan;1994:321), que se configura como a busca da preponderância ou do isolamento do ator como autor. Antes, o ator-criador aparece como a articulação dos paradigmas da

manifestação cênica que têm lugar nas transformações posmodernistas da sensibilidade estética e do discurso cênico.

O ator-criador é uma figura que parte de uma noção ampliada de textualidade (Auslander; 1997:06), que é a própria transição histórica que vem tendo lugar no teatro, desde os anos 1980 e suas imediações (Carlson; 1997:489), quando a noção de "comunicação teatral", que a semiótica engendrou, fez possível compreender a necessidade de outros parâmetros para o entendimento e a crítica da arte teatral.

> "O teatro pois, deveria ser visto de preferência 'mais como evento do que como objeto na percepção; mais como representação do que como episódio na experiência, e mais como ponto de partida para a integração do que para a reflexão" (Carlson;1997:489/90).

O ator-criador desenvolve seu trabalho baseado numa dupla consciência: do eu e do personagem. Acoplada a isto está a "progressiva redefinição da mímesis teatral" (Auslander;1997:06), na direção da persona ficcional, ao invés do personagem. Este é um operador de distância entre atuante e espectador, através da manutenção da percepção como função intelectual na psique; já a persona ficcional expande a percepção para o sensorial, atingindo camadas menos conscientes da estrutura psíquica do atuante, objetivando uma figura que represente a parte do seu eu mais adaptada à tarefa proposta pelo contexto espetacular; a persona ficcional proporciona uma criação a partir da ruptura das resistências psíquicas impulsivas, e a leitura desse processo interno a partir de metáforas físicas, é o estímulo ao espectador para se arriscar nesse mesmo tipo de comportamento criativo. A persona ficcional é um recorte da pesquisa de auto-conhecimento, que se expõe ao espectador; é instrumento de revelação de motivações subconscientes e emersão de material inconsciente, organizados no intuito de atingi-los também no espectador, e baseados num esforço de entendimento e liberação de impulsos genuínos dos seres socializados. O ator-criador desenvolve seu trabalho tomando o espectador sob o conceito de "espect-ator" , cunhado por Augusto Boal (Boal apud Auslander;1997:99): ambos vendo-se a si mesmos esvaziados de uma parte do si mesmo, seja a da censura comportamental imposta pela socialização e/ou pela inculturação.

A relação ator-criador e tecnologias de imagem está baseada, principalmente, nas possibilidades de diálogo entre as artes-cênicas e as perspectivas de uma sociedade mecanizada, sob a influência cotidiana da psicanálise. Por volta de 1916, época expressionista do teatro e da pesquisa de uma linguagem cinematográfica, é que se encontram formalizadas inicialmente as estruturas de atuação e de encenação exigentes de comportamento criador para o atuantes. Teatrólogos como Paul Kornfeld (1889/1942, Alemanha), solicitam ao ator que represente de fato, recriando comportamentos e gestual artificialmente; em outras palavras partindo do efeito gestual e de expressões faciais para alcançar movimentos reveladores de estados emocionais. O atuante é liberado das formalizações dramatúrgico-literárias para desenvolver seu trabalho segundo os princípios da espontaneidade e da corporalidade. Esta atuação buscou uma projeção emocional para o espectador, que fosse comunicadora do seu desejo de ação e de auto-descoberta na nova sociedade mecanizada. Cria-se uma dramaturgia corporal; gesticulação exagerada, máscara facial obtida pela tensão dos músculos e pelo dinamismo extático dos movimentos, objetivando posições físicas emblemáticas. Permeava a dramaturgia corporal uma idéia de que formas gestuais arquetípicas liberariam ações primitivas no atuante, e alcançariam então, o mesmo estado emocional no espectador.

No decorrer da história estes elementos foram encontrando eco no desejo de vários encenadores, e então passaram a configurar uma metodologia de atuação com as pesquisas de Jerzy Grotowski, a partir dos anos 1960. O objetivo do ator-criador no teatro de Grotowski era o de construir uma nova estética para o teatro, a partir da restauração do modo ritual de envolvimento emocional com o espetáculo (Carlson;1997:442). Permanecem ainda a construção artificial do gesto e a busca de arquétipos para a criação da representação, contudo agora o ator-criador busca transcender sua expressividade visível, e tornar-se um signo de impulsos orgânicos. É também nos anos 1960 que surge o "Novo Teatro", de Richard Schechner e Michael Kirby, que nomeia "um teatro que correspondesse ao abstrato e não ao objetivo da pintura e albergasse manifestações como 'happenings, eventos e teatro casual" (Carlson;1997:443). Aqui o atuante cênico deveria estar apto a uma experiência tão aberta e não direcionada intelectualmente quanto possível.

O ator-criador está para o final aberto, a indeterminação e a transitoriedade da representação (Carlson;1997:444), como o performático está para a intervenção no modo cotidiano de visualização e de compreensão das coisas na contemporaneidade, posto que não está por trás do personagem, mas abre uma persona ficcional própria do evento para entrar em diálogo com o espectador e com o ambiente.

Nos processos de mediação da imagem, o ator-criador se aproxima ainda mais de uma criação através da persona. Por suas qualidades de criadora do universo e dos parâmetros de análise de si mesma, a imagem mediatizada cria uma espécie de entidade textual, que gera e é gerada simultaneamente pelo contexto de exibição da imagem. Esta imagem produz a persona e é alimentada pela criação do atuante, nos termos das limitações técnicas de produção, e também da via manipulativa da ambiguidade dessa relação que é proporcionada por este meio.

Na relação de mediação da sua imagem o ator-criador responde às imposições do contexto de produção não propriamente "fazendo", mas apenas impingindo uma figura emblemática ao contexto narrativo construído pela sobreposição de figuras; mas como esta representação retorna para ele como impressão do espectador a seu respeito num sistema circular, a atitude criadora se vincula a um estudo contínuo da formalização da sua imagem e da influência sobre o procedimento espetacular. Em outras palavras, a principal tarefa do ator-criador diante a mediação da sua imagem é a construção da ambiguidade entre sua persona ficcional e a sua pessoalidade.

III. 2. Atuação ao Vivo.

> "A atuação é uma demonstração de si mesmo com ou sem disfarce" (Joseph Chaikin apud Auslander; 1997:30).

Para desenvolver uma análise sobre o aspecto ao vivo da atuação, e assim buscar visualizar as influências da videografia sobre este, vai-se buscar uma relação entre as teorias que se

propuseram a organizar o treinamento para o atuante. Não se tem o objetivo de aprofundar a análise sobre cada uma delas, mas, ao contrário, de apontar as transformações procedentes destas na contemporaneidade, buscando encontrar diferenças que auxiliem a construir a figura do atuante no contexto de presentação ao vivo na atualidade.

Como teorias principais, em concordância com Philip Auslander (Auslander; 1997:30), relacionar-se-ão Constantin Stanislavski, com a perspectiva da experiência emocional do atuante; Bertolt Brecht com a reflexividade social do procedimento atoral; e Jerzy Grotowski, com a exposição e compreensão dos níveis do psiquismo do ser como materiais artísticos. Essas pesquisas se interpenetraram e abriram caminho para uma forma de trabalho onde o atuante transita entre os vários estilos, buscando a comunicação com o espectador numa linguagem essencialmente representacional. Essa linguagem está livre de vinculação ideológico-partidária, embora contenha seu fio de atuação política tratado com relevância, e seu objetivo é comunicar os significados do próprio material performado, em cada contexto onde este é inserido. Se caracteriza pela polissemia, e contém a perspectiva da **presença** como elemento que permanece no decorrer das transformações formais. Este é o viés de relação que será apontado desde a atualidade, e que parece ser o elemento chave da compreensão da atuação ao vivo como linguagem: a presença. Entendida como "a revelação do *self* do atuante através da sua performance" (Auslander;1997:36), a presença não se refere somente ao desenvolvimento do atuante enquanto níveis de energia em cena (Barba e Savarese; 1995:188), mas também ao efeito dessa expressão no discurso cênico. A partir da discussão colocada por Auslander (Auslander;1997:cap 03), tomaremos como elementos que definem a presença : a diferença, a ruptura e a justaposição.

Como diferença nomearemos o aspecto extra-cotidiano solicitado ao atuante para suas ações cênicas, e que causam um impacto de revelação de uma forma outra de comportamento além daquela socialmente reconhecida; também pode-se usar a noção de outramento para o atuante, no sentido da sua compreensão do espalhamento da teatralidade para o cotidiano (Cohen; 1998:xxix) e da sua sintaxe no texto espetacular, através de sua persona ficcional, que codifica o instante e reelabora a representação a partir do intuitivo e das emersões do subconsciente. Por outro lado, a ruptura se organiza pela contestação

explícita de modelos, que vincula o evento cênico ao questionamento emocional e racional do procedimento social. A partir da quebra da narrativa e do mergulho nas máscaras contrárias, busca-se evidenciar as atitudes como também, assimilar a crítica na auto-crítica, do atuante e do espectador. A justaposição já é um procedimento de integração de camadas de atitudes, compondo uma persona abrangente, expressa pela fragmentação gestual e do diálogo com o espectador, que se dá ao lançar-se mão de vários estilos e linguagens de representação formal, além da interferência direta no campo do espectador.

Em Stanislavski (ator, diretor e mestre do teatro, que viveu entre 1863/1938) encontra-se uma sistematização da utilização do corpo físico como *locus* do trabalho do atuante. O Método das Ações Físicas se fundamenta na análise psicológica do comportamento do personagem, e num treinamento do ator para despertar sua inspiração no exercício de reconstrução minuciosa de uma psicologia ficcional (Carvalho;1989:80). Essas características demonstram a vinculação desse método ao logocentrismo, que exige inteligibilidade e ordem cronológica da manifestação; o trabalho de atuação segue no sentido de expandir para o corpo a criação mental do personagem, buscando uma justificativa interior para cada gesto e sua respectiva conscientização. A presença do atuante se desmaterializa em função da presença do personagem, que é uma entidade autônoma. O atuante interpreta um eu recriado, que deve emanar do seu desempenho e concentração e não pode se confundir com seu si mesmo.

Pode-se pensar que esta presença pela diferença do Método das Ações Físicas, é na verdade uma não-presença; o atuante se afasta do seu psiquismo, e busca através da sua intuição (voltando portanto ao potencial sígnico do seu próprio *self)* a forma de presença que o personagem possuiria se fosse carne. A reação ao Método, historicamente, vem baseada na psicanálise, que aponta o processo da intuição como uma recuperação de informações do inconsciente, que por si provoca a própria criação dessas informações (Derrida apud Auslander; 1997:31); em outras palavras, o inconsciente não poderia ser visto como fonte de distanciamento, mas como mediação do sujeito das verdades apreendidas culturalmente. Quem se manifesta o tempo todo "atrás" do personagem é o atuante, reproduzindo suas

memórias de modo distorcido, para que componha uma estética específica definida previamente.

Mesmo quando Stanislavski reconhece esta relação, o método permanece considerando o procedimento mental de criação do personagem como localizado entre inconsciente e consciente, e o treinamento como a conquista da habilidade de interpretação corporal dos elementos deduzidos dessa relação. Esta interpretação cria uma figura ímpar, contudo sem dinâmica interna de transformação no tempo presente da presentação, e não dá conta de um trabalho em processo, onde o que se busca é justamente a íntima relação com o risco das alternâncias e sua absorção pela manifestação.

Por outro lado, a sistematização dos elementos emergidos da memória emocional do atuante, passou a procedimento típico da atuação, empregado como fonte para o repertório de ações na manifestação cênica de vários estilos. O Método permanece como estilo de atuação na atualidade, e influenciou a revisão paradigmática do discurso teatral, sob o ponto de vista da racionalização e compreensão da emotividade, como critérios de desenvolvimento e análise da atuação; esta emoção, que era almejada como referência da verdade cênica em Stanislavski, passou na posmodernidade a elemento desconstrutivo da atuação, que requisita sua dinâmica de transformação para o âmbito do trabalho de representação e para a relação com o espectador.

Em Stanislavski a presença tem predominância da diferença; a construção da presença do atuante se baseia na diferença do personagem, que não implica o atuante nas consequências desencadeadas por aquela no real. Por estar psicologicamente construída, corresponde a uma linha lógica de ação e de unidade que explicita sua atitude de diferença; contudo esta diferença está condicionada ao repertório emocional consciente do atuante, o que a impede de ser transversal a outras dimensões do real, tornando-a linear a uma visão de mundo individual disfarçada .

Já em Bertolt Brecht (dramaturgo, poeta, romancista e encenador, que viveu entre 1898/1956), enfatiza-se a ruptura como elemento de construção da presença do atuante. O

método adotado para alcançar o Distanciamento na atuação se baseava (e ainda hoje se baseia em muitos casos) num processo tripartide (Auslander;1997:32): inicialmente o atuante estudava a fundo o personagem, paralelo ao seu processo de auto-conhecimento e de formação intelectual humanista; num segundo momento, o atuante construía o personagem segundo o logocentrismo stanislavskiano; só então, se procedia a quebra da estrutura do personagem para examinar e explicitar sua pertinência social e as consequências desta em termos da história e das suas implicações políticas. O atuante se encarregava de produzir rupturas na atuação, de modo a inserir comentários calcados em teorias das relações humanas e no marxismo, sob os quais ele mesmo havia construído uma opinião autorizada por estudos e discussões. A força da presença está calcada no conhecimento aprofundado dos significados do personagem naquele contexto e da potencial ruptura que é imanente à explicitação desses significados no decorrer da presentação. Essa forma se aproxima da noção de persona ficcional; o atuante, mesmo engajado na discussão do político-social, promove através da sua atuação uma formalização estética que invoca uma ruptura, e a sua participação consciente nesta, incrementa seu próprio rompimento com os modelos, e estimula o do espectador.

A atuação interfere sobre o processo de auto-conhecimento do atuante, e é por ele alimentada no seu desenvolvimento no tempo e no espaço. Mas esta ruptura não contempla ainda a interferência direta do espectador na manifestação, bem como não assimila-a à presentação seguinte. Ela mantém a linha coerente e pré-definida na construção, que se congela nesse formato preestabelecido racionalmente. Diferença e ruptura se integram no processo brechtiano de atuação, com o intuito de lançar a ruptura para o espectador, mesmo que não plena e imediata, como ação no tempo presente da manifestação.

Em Grotowski a atuação se desenvolve a partir da busca da auto-revelação; quer dizer, a presença se baseia num grau de ruptura mais individualizado em relação ao proposto por Brecht, e num grau de diferença extremado em relação ao desenvolvido por Stanislavski. Na sua auto-revelação, o atuante movimenta seu corpo a partir da ruptura, e busca eliminar os entraves psicossociais à liberdade gestual. A diferença é o ponto de partida para esta elaboração de personagem, e o seu objetivo maior é se fazer visível nos seus impulsos e no

seu processo de rupturas para o espectador. Nesse processo o atuante busca tomar consciência do seu próprio sistema de diferenças, para buscar uma ampliação das suas capacidades de irromper da camada sócio-cultural para o impulso genuíno, intuitivo.

A justaposição começa a transparecer no discurso cênico, a partir da desconstrução promovida pelos procedimentos de busca de uma presença absoluta (Auslander; 1997:36) do método do teatro pobre. O atuante, embora calcado na intuição, se predispunha a uma exposição da sua psique, a procedimentos de quebra da barreira da consciência, e a um aproveitamento das atitudes e ações emergidas desta brecha para compor a atuação.

Na atualidade, a justaposição aparece bastante como viés condutor da atuação, contemplando a diferença e a ruptura na sua elaboração. A prática da justaposição é produtora da polissemia no espetáculo ao vivo, e um meio de diálogo com as tecnologias comunicacionais de mediação de imagem. O atuante se auto-desenvolve como mídia transformacional, isto é, catalisador da transformação conceitual imanente ao tempo-espaço histórico e psicossocial; e então, a presença passa a ser elemento invocatório ao espectador de justaposição de significados para a presentação. Esta justaposição, no entanto, é um fim em si mesma, não visando a ruptura coletiva com qualquer procedimento em especial, mas sim, a tomada da ruptura como comportamento do indivíduo espectador. Sob este ponto de vista, a atuação ao vivo vem buscando a troca com o espectador como fórmula para ampliar o contexto de interferência da presentação no real, e como modo de proporcionar ao atuante um contexto de presença plena.

A presença plena é a própria justaposição de personas, que requer do atuante desde o conhecimento dos processos psicossociais vigentes, nos âmbitos pessoal e coletivo, até a habilidade de reconhecer os aspectos mais relevantes desses processos em cada situação de presentação. O fato de lançar mão de vários estilos e de integrar vários métodos numa relação de processo, e não de produto, com a manifestação, proporciona à justaposição repertório para transitar nos universos individualizados do espectador contemporâneo. O papel social deste artista se manifesta no dinamismo da criação de um outro espaço, em si cinético e pluriartístico (Popper; 1985:cap II), onde o discurso e a interatividade deste com

o espectador, proporcionam a elaboração processual do espetáculo; este processo, em continuidade criativa no tempo e no espaço, pode ser identificado no âmbito do teatro antropológico, no Living Theatre e na performance (Cohen;!998:12), e são índices das influências sofridas pela cênica ao vivo na relação com a cultura audiovisual, e para Cohen-Séat y Fougeyrollas (Cohen-Séat y Fougeyrollas; 1992:31) o que proporciona uma constante revisão da essência e da estrutura das coisas; a atuação ao vivo, a partir dessa composição de pensamento leva a uma representação de mundo mais abrangente e dinâmica, engendra uma revelação da própria existência da carne e das coisas a ela ligadas, num contexto presente.

Para além do saber da existência da realidade, a cênica ao vivo como que traduz uma representação mutante e direta como esta realidade, que é global. Nesta cênica ao vivo o pensamento mágico se desencadeia no próprio processo de exposição do atuante e na confirmação prática da representação como elemento de diálogo com o outro; este jogo é alimentado pelo contato constante do espectador da era audiovisual com imagens impactantes impostas pela difusão da tecnologia e o seu tratamento diferenciado da noção de tempo (Machado; 1995:70). Além disso, as imagens tecnificadas pelo processo videográfico atuam como sinais que traspassam a compreensão racional efetiva, atingindo em cheio a emotividade. Este espectador se envolve, então, mais significativamente com um discurso sensório-visual que com um discurso verbal.

Em segundo lugar, a atitude dos indivíduos da era da informação audiovisual, está ligada a uma participação empática (Cohen-Séat y Fougeyrollas;1992:45) na realidade; o espectador de cinema e de vídeo habituou-se projetar-se nos personagens das telas, e esse projeção o salvaguarda de ações visíveis pela distância física entre este e o acontecimento exibido, mas também excita ao máximo seus sentimentos, justamente por causa da proteção que proporciona. A fascinação possibilitada pelo desdobramento do olhar nas imagens audiovisuais, subjuga a atuação ao vivo em riqueza e em velocidade. É onde o jogo do tempo se torna elemento fundamental para a expressão ao vivo. A manipulação do tempo-ritmo, em termos corporais e sensoriais, para o espectador, promove o diferencial do seu envolvimento e da sua participação na manifestação. A participação no evento cênico ao

vivo está repleta da subjetividade do repertório emocional de cada espectador; ao atuante diz respeito nesse contexto, a vetorização dessa empatia e dessa participação, abrindo situações e jogos através das quais o diálogo possa se concretizar entre ele e o espectador, e dos espectadores entre si.

Essa forma direta de ser contaminada pelos procedimentos de desconstrução da tecnologia audiovisual, através principalmente do uso de referentes espaciais puramente imagéticos, cuja representação seja variável em grau de signagem, como a imagem videográfica.

Por fim, toda uma visão de mundo espetacularizante tem se imposto através do intercâmbio que a fílmica e a videografia fazem entre arte e vida. A distinção real-imaginário segue cada vez mais fluida, e para Cohen-Sèat y Fougeyrollas (Cohen-Séat y Fougeyrollas; 1992:52), tem sido superada em favor de uma fusão dessas instâncias de representação. Isso significa a ausência de um real detentor de objetividades, em contraposição a um imaginário inesgotável, poetizante, que torna a existência fonte de criação. A atuação ao vivo, na atualidade, é a própria vivência desta experiência criadora; sua função sócio-cultural renovada poderia ser caracterizada como a dinamização do controle da consciência, que não é mais somente absorver, mas sim, participar do conhecimento e do saber fazer. A uma espécie de suprarealismo da representação é que parece conduzir esta senda do imaginário, uma vez que tudo pode ser imageticamente trazido à presença do atuante e do espectador. Mais uma vez, a imagem videográfica surge como parceira para a configuração de um texto espetacular, baseado num imaginário intenso e realizável a um só tempo.

Em conclusão, pode-se pensar que os meios tecnológicos que até então criaram contrastes com a presentação ao vivo, tendem a se converter em agentes de uma nova causalidade; podem criar, a partir de recursos ópticos e sonoros, uma outra representação de mundo que interpenetra as camadas da realidade e que faz possível conceber uma direção multiforme para a cênica; além da instauração de uma dinâmica de inversões, em que o ao vivo represente uma técnica de manifestação e elaboração da personalidade, paradoxal e de eficiência profunda.

III. 3. Atuação Cênica e Videografia.

> "O corpo do comediante investido do papel estabelece por si um espaço cênico, mesmo quando em grau zero cenográfico" (Guinsburg;1988:378).

O modo de inserção corporal no ambiente polissensorial maquínico é moldado pela gravitação entre corpo e objeto eletrônico, como vetores pares de atualização do espaço mental do espectador, essa sendo a principal conquista de expressão estética da manifestação cênica ancorada na imagética como via de significações. Para Chantal-Hébert e Iréne Perelli-Contos (Picon-Vallin;1998:174), a própria cena nesse momento histórico-social surge como superfície de projeção da imagem audiovisual. Uma superfície sensível, que assume um papel revelador da imagem latente na memória social, e que está envolta numa estratégia cognitiva de estabilização e fixação das imagens flutuantes da realidade.

III. 3. 1. O Atuante-signo.

Na perspectiva da semiologia do teatro, a relação do atuante com a manifestação cênica contém os eixos da produção gestual, elaborada em conjunto com os demais criadores, e os da comunicação artística para o espectador destes eixos (Guinsburg;1988:378). Como unidade significante na manifestação, ele está vinculado a uma análise de fixação de sentidos de bases culturais, que pode ser desenvolvida pela via da significação gestual ou do discurso verbal, principais vias de concretude da manifestação para o espectador; os métodos de análise da significação da atuação, enquanto elemento da manifestação cênica, aparecem como derivados da noção de teatralidade nas presentações contemporâneas, onde, embora se ofereça um espaço de combinações e de correlações espaço-visuais, o que se almeja é que a atuação seja vetor no contexto (Pavis;1996:18/64) para o espectador.

O trabalho de compor e de presentificar essa vetorização, lança mão de categorias históricas e estéticas, bem como das próprias descrições semiológicas do espetacular e do seu aspecto

relacional, e da pragmática do jogo corporal. O atuante converge elementos para a unificação do ideário cênico no corpo (gesto e voz), a partir do amadurecimento mental e emocional dos aspectos históricos, estéticos e semióticos. Busca-se aqui relacionar os elementos do jogo corporal com os usos da videografia na cena, com o objetivo de apontar convergências, para a reflexão do ponto de vista da convivência e da parceria entre estes.

Como base para os aspectos do jogo que se tornam relevantes na presentação, pensaremos as indicações sugeridas por Michel Bernard (Pavis:1996:62) e por Pavis (Pavis;idem:ibidem), considerando sua pertinência para a idéia de ambiente polissensorial que norteia este trabalho. Com objetos mutantes como parceiros na manifestação, as implicações sensório-corporais do atuante podem ser vistas como configurações originais para um imaginário, ou um pensamento, que é multiestimulado e é capaz de significar em várias escalas de eficácia simbólica; quer dizer, a presença e a atuação do corpo no espaço preenchido pelos objetos eletrônicos de reprodução da imagem, constituem um metaponto-de-vista do presente imediato, com o diferencial de a mediação tecnológica introduzir uma distância espacial entre os corpos-atuantes num mesmo tempo real de presentação.

Esta dupla presença introduzida pela videografia cênica, produz linguagem ao vivo quando penetra a percepção do espectador como um duplo registro da visibilidade do corpo-atuante, onde os fragmentos podem ser dissociados, manipulados ou multiplicados de modo disjuntivo, gerando operadores plurais de estruturação da recepção. Do ponto de vista da videografia o duplo emerge no uso do fragmento como temática da imagem, quando a câmera foca o corpo em partes e as envia dissociadas para a tela, ou no desmembramento espacial da figura em várias telas que compõem uma figura abstrata no ambiente, seja pelos recursos de captação e exibição conduzida da imagem.

Para a visualização corporal, elemento apontado por Pavis, o atuante desenvolve o entendimento da diversificação de campos visuais oferecida ao espectador; trabalha para compor os significados das disposições e orientações corporais em relação a suas próprias faces corpóreas, ao espaço e ao conjunto dos elementos do contexto. Aliado a estes aspectos pode-se relacionar a compreensão da dinâmica de ocupação do espaço cênico na

sua relação com a imagem e também com seu suporte. A escritura cênica, outro elemento apontado por Pavis, transcodifica seus elementos específicos de linguagem, para abordar os novos hábitos perceptivos engendrados pelo ambiente tecnológico da atualidade. Esta transcodificação é o correlativo entre o olhar e o avanço tecnológico que o informa; contudo a essência dessa escritura não se liga mais ao assombro diante do poder tecnológico, como nos anos 1920/30, mas sim ao pensamento reflexivo diante da concretude dessa realidade.

Os elementos da cena imagética teriam o papel de nos fazer perceber os modos de apreensão da realidade, bem como promover o diálogo entre memória e imaginação, envolvendo, a partir dos usos da tecnologia eletrônica de imagem, a percepção como elemento constitutivo do obra. Nesse lugar de expressão visual do pensamento, esta cena faz da imagem um mídia determinante de acesso ao seu discurso, e contrapõe a presença como garantia de exploração multisensorial dos elementos desse mesmo discurso. A figura humana, como imagem, se mantém como signo do movimento (Machado;1995:43) para a videografia cênica, e como presença, possibilitando a tridimensionalidade entre a representação e o olhar do espectador projetado no espaço. Uma relação dinâmica se instaura entre espectador e imagem ampliando a representação de seu sistema primeiro de referências, dotando-o de novas possibilidades de entendimento e participação. Cada um destes elementos cênicos tem seu valor específico e compõe um valor totalizado pela presentação, e a atuação se desdobra numa composição ritual e logocêntrica simultaneamente, já que o atuante desenvolve uma persona, que funciona como "máscara ritual" (Cohen;1989:58), e um encadeamento de ações destinado a reforçar aquele instante de contato, onde as ações podem romper uma significação explícita na direção de re-representar motivações para o espectador.

Nestas circunstâncias o duplo emerge também na relação do atuante com sua persona, pois a relevância do tempo presente obriga a uma ambivalência entre espaço-tempo real e espaço-tempo ficcional. É uma espécie de confronto face a face com o espectador, que se amplia para a relação com o espaço cênico, nas suas localizações e imprevistos técnicos, e que requer treinamento diverso do teatro teológico. Para um processo desta natureza a

prontidão e a improvisação são tão preponderantes quanto a criação da máscara. A diferença de uma cênica naturalista, é que a imagem, e o seu contraponto à presença, acionam um estado estruturador de formas para a percepção do espectador típico da informação audiovisual, ou seja dando forma tanto à representação quanto vida ao objeto/ser representado, e intervindo diretamente na capacidade estruturadora de representações do espectador. Para Cohen-Séat y Fougeyrollas (Cohen-Séat y Fougeyrollas; 1992:39), essas estruturas ultrapassam as inflexões do raciocínio e se impõem à sensibilidade do espectador levantando suas defesas contra o mundo externo; o duplo desenvolvido na convivência da imagem videográfica com o atuante ao vivo desencadeia então, estruturas metafóricas que permitem abordar um "novo" olhar, típico dos tempos eletrônicos e transpô-lo para a cena de modo impactante.

O olhar treinado pela imagem eletrônica, registra e analisa imagens a partir da noção de ação, posto que a imaginação e a memória estão também treinados para considerar um enquadramento e uma montagem dos signos mostrados. Os efeitos visuais que esta escritura cênica desenvolve apontam no sentido da sensibilização para a dinâmica de escolher, corrigir, enriquecer e transformar a representação; uma visão multifacetada que atrai e estimula o espectador emocional e intelectualmente. O atuante, como figura, é uma fonte de energia, de desejo vetorizado, de fluxo pulsional, de intensidade e de ritmo. Nesse ambiente cênico, o corpo do atuante é fonte de signos e de efeitos para o corpo e para o olhar do espectador projetados no espaço. Sua atuação passa a considerar uma própiocepção de espectador em relação à noção de outro, de corpo de outro e das sensações e impulsos que se transferem para o seu próprio. O atuante dispõe sua corporalidade, impregnada de cultura, para processar uma significação que atravessa o espectador numa velocidade de pensamento.

O percurso do corpo em relação à imagem busca a percepção representando um mundo fragmentado, tal como a imagem produzida. Ao mesmo tempo esse corpo é um microcosmo que aponta uma perspectiva particular dessa imagem (e do seu mundo), que é dotada em si mesma de sentido. Questões como: qual a anatomia revelada por esta imagem, qual a anatomia que importa então revelar com a presença; qual a relação de

tempo entre presença e imagem que solicita o inconsciente do espectador e o seu envolvimento, ou a sua participação; como interagir com a imagem para gerar um comportamento comunicacional do ambiente; se uma perspectiva óptica ou uma perspectiva cinética estimulariam a memória corporal e a motricidade do espectador na situação estética proposta; que atitudes seriam sincronizadoras e mantenedoras da interação entre atuação e ambiente, ambiente e espectador, espectador e dimensão sígnica da manifestação; qual escala de imagem se integra à presença proposta e cria dimensões de signagem, são temáticas idiossincráticas ao trabalho atoral em presença de objetos e de imagens eletrônicas.

Nestes pontos a atuação se direciona, ao nosso ver para uma perspectiva performática, pois todo o movimento do atuante é no sentido de uma criação vertical, onde o processo de leitura do mundo (e das suas imagens) e sua capacidade de relação dual, com as dimensões sígnicas e técnicas da manifestação, são indispensáveis. A postura é de manejo do tempo e da consciência, pessoal e do espectador. O que interessa fundamentamentalmente é a capacidade de instaurar um processo sígnico, no caso, a partir de um discurso da presença, onde a realidade se torne operativa de conceitos e vivências no espectador. A atuação psicologizada não contém a dinâmica de transformações que permite o imprevisto, o mutável, o inusitado que essa cênica imagética exige. Os ângulos diferentes e simultâneos oferecidos ao espectador pela cênica de imagens, instauram uma tensão cognitiva específica, principalmente pelo seu grau alto de velocidade. Para Chantal-Hébert e Perelli-Contos (Picon-Vallin;1998:182), são metáforas de uma passagem de uma cênica do reconhecimento para uma outra do conhecimento.

Nesse sentido, a atuação psicologizada, entendida como restrita à dinâmica psicológica de um personagem ao invés de uma vinculada ao encadeamento de uma dinâmica de ações ficcionais num ambiente coletivizado, não se aplica. O reconhecimento já não impacta suficientemente o processo artístico para o espectador, a ponto de atingir seu êxtase com a presentação. O salto para um conhecimento multidimensional aponta para a necessidade de instauração da troca, e da concepção a partir do já conhecido de um discurso que penetre a formalização mesma, e a libere para representar o instante e a sua dinâmica de

transformações. No processo da manifestação enriquecida pela imagética eletrônica, a atuação é, a um só tempo, discurso intelectual, discurso sensório e pensamento mágico. A metáfora aberta através do confronto presença - imagem, amplia a noção de real e de outramento.

Dentre as poéticas alternativas à cênica imagética, aquela chamada *teatro de imagem* (Picon-Vallin;1998:175), é uma das que proporciona o processo mais aberto de recepção. A organização dos sentidos na sua forma narrativa escapa totalmente da linearidade, e se molda pela idéia de circulação, isto é, as metáforas produzem uma escritura cênica virtualizada, onde os atuantes (atorais e espectadores) empreendem individualmente uma cartografia do presente imediato, com a possibilidade iminente de se distanciar e viajar nos sistemas sígnicos que possuem no seu pensamento, abrindo novas escalas para eles.

Se a representação cênica imagética não se põe mais como reprodução do real, mas como uma configuração original de um devir, ou um "teatro da individuação" (Hébert e Perelli-Contos apud Picon-Vallin;1998:185), a atuação neste contexto passa por ser uma interação permanente com os modelos do real num espaço de deslocamentos. Essa cênica abre mão de *a prioris*, e busca uma associação de idéias e de elementos capaz de engendrar o pensamento multidimensional, com uma eficácia emocional própria. Aponta para os participantes a construção de uma rede reflexiva interna, que circula entre a manifestação e seu contexto, a memória pessoal e o fluxo metafórico do real.

Concluindo, podemos refletir sobre a colocação de Johannes Birringer (Birringer;1998:154) de que a videotecnologia tende a "dissolver identidade, presença física, tempo, lugar, continuidade, história", mas também, "sempre reconstroi uma nova relação espacial e temporal de produção de identidade". As imagens confrontadas com a presença ao vivo, geram discursos revisores das relações interpessoais, por suas características intrínsecas de reflexo e emanação do mundo físico e de relação biunívoca entre imaginário e real (Santaela;1999:28/9).

Embora a artes cênicas tenham sempre procurado este *topos* para desenvolver sua relação com o espectador, a associação imagem - presença inscreve a multiplicidade no universo da recepção, recriando um discurso de simultaneidade, de velocidade e de descontinuidade, já impresso à fruição pelo cinema e pela TV, num contexto ao vivo. Ao impor a este contexto ficcional a fisicalização nos termos liminóides em que atuante e espectador fundem suas presenças, a imagem videográfica discursa sobre o deslocamento da percepção como forma de abordagem do mundo pela obra cênica, vinculada à posmodernidade. Na relação de compreensão e de recriação da figura no contexto de criação artística maquínica, a relação íntima entre imagens videográficas e presenças sugere o domínio dos ícones que formulam o imaginário fabricado pela convivência cotidiana com imagens. A partir de tal domínio, atuantes e receptores acumulam repertório de interferência na grade econômico-simbólica do social, agindo no complexo tempo-espaço-movimento-imagem-relação, capitalizando uma percepção histórico-sócio-cultural sobre seu presente.

FUTURISTAS	RUSSOS	DADAÍSMO	SURREALISMO	BAUHAUS	LIVE ART	PERFORMANCE ART	PERFORMANCE STUDIES
Itália	St.Petrsburgo	Munique	Paris	Weimar	Nova York	Mundo	Mundo
1909	1912	1916	1924	1928	1933	1970	1980/90
Poesia, pintura, teatro, música, dança	Cinema, literatura, circo, música, artes plásticas, teatro.	Dança, canto, poesia, mágicas, teatro.	Literatura, Pintura, teatro.	Artistas e professores de arquitetura, desenho industrial, estudantes e artesãos.	Estudantes e professores de escolas de arte, música e dança.	Performáticos.	Artistas plásticos, antropólogos, sociólogos, encenadores, dramaturgos, cineastas, videastas, atuantes.
Busca da velocidade, do perigo e do prazer.	Arte é liberdade; a vida é paralisação.	Uma idéia para arte é uma idéia para a vida.	Um abrigo romântico para as idéias inclassificáveis e revoltas contínuas.	Arte e tecnologia : a nova unidade.	A satisfação na arte.	A arte das idéias.	Área de conhecimento/ campo de pesquisa/ disciplina de inclusões.
Improvisação.	Pesquisas.	Questionamento sobre a sexualidade.	Atitude de expressar-se.	Estudo sistematizado do corpo no espaço.	Atitudes espontâneas, não intencionalidade e nu.	O corpo é o material artístico e o artista é a própria obra de arte.	Performance é processo cultural, prática etnográfica, Hermenêutica, Representação, Arte.
Multiplicidade, síntese, intuição, confronto, simultaneidade.	Educação do público.	Só os artistas podem criar uma nova sociedade; a filosofia deve se abrir para arte.	Aventura, transe, inconsciente, onipotência do sonho, associações, memória.	Síntese das formas puras de arte e tecnologia. Sensibilidade da tecnologia.	Teatro visual, indeterminação, eventualidade, circunstâncias, flexibilidade.	Movimentos do corpo no espaço, elementos essenciais, presença, tempo e atitude.	As interfaces e suas semânticas híbridas: teatro e antropologia, folclore e sociologia, história e teoria da performance, estudos de gênero e psicanálise.

Quadro Demonstrativo da Evolução Histórica da Arte da Performance – Preparação própria.

IV. SOBRE A RECEPÇÃO.

Enquanto o atuante é suporte com o seu corpo para os elementos formalizadores da enunciação de uma poética da manifestação, o complexo de relações fruitivas fica suportado na cênica contemporânea, no corpo-espectador, em contraposição às noções mentais de percepção para o teatro teológico. A manifestação é desenvolvida através das corporalidades vocal e gestual, explicitando os discursos dos objetos e ambientes estéticos formalizados e buscando o diálogo com o espectador. Essa atitude é mantenedora do aspecto de vínculo energético, operador indispensável à *praxis* cênica, em qualquer das suas modalidades e estilos. No contexto contemporâneo, o espectador vivencia, isto é vê e experimenta, o conceitual da representação, através de fatores psicológicos, sociológicos e antropológicos do seu repertório cultural (Pavis; 1996:207), nos termos do seu envolvimento ou distanciamento da obra, sua identificação ou distância crítica em relação ao universo simbólico exposto; além de sofrer a incitação à participação ativa explícita no ambiente físico da presentação.

Esse modelo de compreensão de Recepção tem influência dos aspectos espetaculares identificados na motivação social (Giacchè; 1991:19). O espetacular aparecendo como modelo social dominante (Debord; 1997:14), retifica o espectador como *locus* onde se desdobra a obra cênica. Nesta ele ocupa uma posição viva e significativa para a capacidade da manifestação de constituir-se pela diferença em relação ao cotidiano; sua presença passa a ser analisada segundo uma realidade individualizada de produção de sentidos e de apropriação de significados.

A noção de suporte se amplia para abranger a vivência do desejo e de seus fluxos emotivos, agrupados num esquema estético pelos criadores e submetidos à síntese do espectador. A cênica busca o sensorial como base do vínculo com o espectador, e com isso solicita que este reescreva a cena com seu próprio intertexto, não por uma reivindicação logocêntrica de iniciativa ou de autoridade, mas sim, pelo deslocamento da significação, pela dispersão do pessoal socialmente elaborado, em busca da autenticidade do seu desejo. O ambiente cênico

está então para oferecer espaço de cruzamento entre as referências e as simulações do real, promovendo a ativação da "figuração, da alteridade, do poder, da memória, do reflexo, da espacialização do pensamento e do desejo" (Blau apud Carlson; 1997:503). Se constata a existência de uma rede de associações como base para se implementarem as condições de recepção adequadas ao universo simbólico de cada manifestação, e o espetacular se configura na relação entre os seres, mediado pelas figurações estéticas.

Relacionar-se-ão aqui os aspectos enumerados por Pavis (Pavis; 1996:3ª Parte), para a composição de um panorama das influências às quais a Recepção está sujeita, no intuito de informar a análise para a elaboração da obra cênica. Esses aspectos estarão vinculados às três diferentes vias de acesso pelos criadores: psíquica, sociológica e antropológica. Esse panorama busca visualizar a Recepção como aspecto da formalização da manifestação, onde é fundamental realçar o grau relativo de controle que lhe é próprio; a recepção incorpora o aleatório ao contexto cênico de presentação, e no sistema de fruição do ao vivo no contemporâneo, conta-se com o desenvolvimento de um pensamento complexo no espectador, ambientado socialmente pela imagem tecnológica (Cohen-Séat y Fougeyrollas; 1992:40).

No desenvolvimento do aspecto interno de relação com os fatores aleatórios à presentação, a perspectiva de assunção da presença corporal do espectador , instaura o explícito espaço de modelação para o acaso na manifestação. O espectador vem contribuir com unidades de interferências compostas pela incerteza, e o procedimento cênico é que é encarregado de fornecer determinações e associar a ambigüidade entre real e ficcional para uma solução de continuidade do evento. Em presença dos objetos tecnológicos de reprodução de imagens em movimento, a visualização da manifestação contém os símbolos da abertura da imagem para a experiência do pensamento e da imaginação como processos espaço-temporais; a velocidade das mudanças na figuração e a inserção de efeitos visuais através da videografia, refletem uma prática atoral de interações comunicativas de elevado conteúdo simbólico, exigindo competências particulares, que são apreendidas da própria natureza simbólica da imagem videográfica (Machado; 1995:48).

Inicialmente, temos a abordagem psíquica do processo de recepção, onde Pavis aponta análises de cunho psicológico e psicanalítico. O aspecto *vetorização* (focalização e interação), engendra o movimento da obra (Pavis; 1996:209), no sentido da criação do seu ritmo: o espectador percebe e experimenta com mais facilidade processos em segmentos orientados no tempo-espaço, segundo uma dinâmica rítmica de ações e reações energéticas. Recolhido dos estudos gestálticos, o processo cognitivo do espectador constitui um eixo, a partir do qual se desprendem outros vetores que permitem o transporte deste para o simbólico.

O aspecto *efeito*, está intimamente ligado à perturbação à sensibilidade que a obra é capaz de produzir no espectador (Pavis; 1996:210). Sua elaboração se compõe do conhecimento da pletora de estímulos necessária a uma reação do espectador, seja de formação de imagens mentais seja de ação, e da análise das resistências ao estado de vivência sensorial do grupo espectador. Os criadores, de posse do mapa textual da obra, analisam os bloqueios (afetivos, sexuais, pulsionais) que se refletem nas suas proposições, para elucidar os mecanismos relacionais entre a cênica e o espectador.

Outro aspecto, este reconhecido com facilidade na cênica naturalista, é a *identificação,* está associado à denegação, e ao seu estudo psicanalítico. Contém o prazer do perigo e a noção de ausência de risco que garantem a satisfação de quem observa e sente a representação. Pavis propõe organizar o estudo desse aspecto a partir da tipologia de identificações, desenvolvida por Hans-Robert Jauss ("Pour une esthétique de la réception" Paris, Gallimard, 1978): Associativa – reconstitui a finalidade e a motivação de cada ponto de vista apontado, no consciente; Admirativa – se entrega a admiração a um personagem, sem reservas, e busca-se imitá-lo ou seguir com ele sua trajetória de modo encantado; Simpática – provocada pela compaixão e a sentimentalidade pelo personagem; Catártica – além da simpatia contém a irrupção da emoção violenta, a catarse aristotélica; Irônica – a partir de um sentimento de superioridade provoca a simpatia pelo personagem. A identificação contém a noção de distanciamento, como elemento que se opõe a esta. Este distanciamento é uma convenção expressiva que, numa perspectiva atual, se desdobra numa outra dimensão mental: ficção / não-ficção. Uma relação direta, física e psíquica, com o corpo do

atuante, que visa uma percepção cinestésica da angústia da fragmentação do ser, pelo tempo e pelo perigo (Pavis; 1996:215).

Como a identificação está ligada à cultura (Pavis;1996:219), a teoria feminista reivindica determinar na análise da recepção seu caráter de gênero, argumentando que a corporalidade é fonte da produção de " sistemas de conhecimento, de regimes de representação, da produção de cultura e da transformação sócio-econômica" (Elisabeth Grosz apud Pavis; 1996:220), e a pré-expressividade não garante a liberação do gesto do aprendizado político ao qual ele foi submetido.

O aspecto *corporalidade*, propriamente dita, assume três dimensões de análise: a Situação Concreta – os movimentos e comportamentos do espectador que, regidos pelos ritos de interação propostos pela manifestação, podem ser de neutralização ou de solicitação motora do corpo; a Antropologia – o corpo repleto de mediações do espectador contemporâneo tem aparência, hábitos perceptivos e prontidão totalmente específicos, e o seu estudo é fundamental à composição do texto da manifestação, como elemento de interação; o Prazer – além da cognição e da decodificação, o espectador passa por uma trajetória perceptiva onde a representação movimenta estruturas do tônus muscular, que se ligam à economia simbólica do cotidiano, seja pela fixação seja pela ruptura de comportamento, e o prazer está vinculado à profundidade com que estas estruturas são atingidas.

Em seguida, temos a via Sociológica de abordagem da recepção, que se desenvolve a partir da compreensão do espectador como um sujeito individualizado no interior da noção de "público", e pela conceituação de obra cênica como produto da interação social e não como entretenimento (Pavis; 1996:236). As chaves para uma tal abordagem podem ser enumeradas da seguinte forma: Empirismo – a adoção de dados empíricos para classificar o espectador, tais como a sua participação na estrutura sócio-demográfica; Lógica do campo cultural – o capital cultural incorporado à produção da manifestação: os mecanismos e as mensagens disponibilizados pela manifestação; Perfil sócio-cultural do grupo espectador; Representação – a maneira pela qual a sociedade está representada na escritura cênica, suas chaves ficcionais; Atuante – a escolha das técnicas e estilos de atuação e a sua motivação;

Estruturas sociais – relações entre a ficção e a sociedade onde ela foi produzida, e também à qual ela é oferecida; Função social da manifestação; Custos de produção e sua relação com a inserção da manifestação no mercado; Questão ideológica – a fonte de signos adotada pelos criadores e os objetivos desta escolha; Estética da Recepção – conjunto de elementos de análise desenvolvido por Hans-Robert Jauss (op. cit.), que busca o ponto de vista pessoal do espectador para compreender a manifestação: seu horizonte de expectativas, a tipologia dos códigos adotados e sua pertinência para o grupo social, as condições pré-receptivas (intelectuais, ideológicas, afetivas, materiais), a experiência estética acumulada, hermenêutica, e a crítica do gosto, isto é, sua determinação e generalizações possíveis.

Por fim a compreensão da recepção como elemento do contexto cênico pode ser pensada pela via Antropológica. Trata-se na verdade, de uma perspectiva de análise em andamento, que inclui uma análise intercultural, isto é, a observação de como cada cultura segue conservada nos indivíduos delas emersos, e de como as culturas entram em contato numa perspectiva de essência universal. Fundamentalmente, a perspectiva antropológica se organiza a partir da noção de outro; um olhar que procura a alteridade e a partir dela desenvolve uma análise da manifestação. O objeto da análise antropológica é a prática espetacular (Pavis; 1996:254), no seu amplo contexto de preparação da manifestação às reações explicitadas pelos espectadores.

A prática espetacular é a "cultura em ação" (Pavis;1996:255), nas suas dimensões lúdica, ficcional e estética. Em termos dos elementos que compõem a análise antropológica, temos o conceito de "Séries Paralelas" como estrutura para a determinação dos parâmetros da análise. No sentido de que as sequências espaço-temporais de ações mantém entre si uma relação de paralelismo, e o contexto de significados se apoia em reparar as principais articulações, "no sentido próprio e figurado do termo" (Pavis; 1996:266), a aproximação antropológica procura a signagem de sequências com motivação cênica, que se deslocam dinamicamente no tempo-espaço histórico. A metodologia de aproximação antropológica toma como base a discussão das trocas culturais em seus formatos cênicos. Se utilizando de disciplinas como a Etnocenologia ou os Estudos da Performance, procura na manifestação

cênica sua escritura, vendo-a como linguagem em si e sob o controle de um autor (Pavis;1996:265). Nestes termos está de acordo com a semiologia da cena, e Pavis chama a atenção para o agregação de noções como a presença, a energia, o bios, o real e a autenticidade (Pavis; 1996:265) no vocabulário de análise da recepção inclusa na manifestação como evento.

As categorias buscam interfaces que dêem conta de uma troca perpétua e inevitável entre as culturas, e de métodos de outramento para o analista (Pavis; 1996:266). Surgem então questões como a alteridade entre energia e significação na presentação, tratando a energia como tempo-espaço da cultura apontado numa dada perspectiva e concretizado num dado ritmo (Pavis; 1996:268). O concreto passa por um filtro de desmaterialização em busca das "ações de trabalho" (Barba e Savarese apud Pavis;1996:269), para reconhecer as significações na comunicação entre os atuantes, sejam os atorais e os espectadores. Como a semiologia, também vê os elementos da cênica como autônomos e interassociados, sem predominância absoluta de eixo de criação para nenhum. Graças à sistemática de paralelismo, procura as perspectivas parciais além da centralizadora na estrutura de significados adotada na composição da cênica, e incorpora a visão das microdensidades da presentação, em termos da repartição diferenciada de energias (Pavis; 1996:271) no decorrer de toda a manifestação. Interessa a esta perspectiva os cruzamentos, o amálgama de elementos provenientes de fontes culturais diferentes, e como esse sincretismo permeia a comunicação.

A recepção como elemento da manifestação, a ser considerado no seu universo próprio de estruturas, vem sendo abordado pelo pensamento reflexivo da cênica, a partir dos estudos semióticos dos anos 1980 (Carlson; 1997:489). Surge como elemento chave para a especificidade das artes representacionais, e fortalece a idéia de nexo entre *loci* combinados – texto, autor, atuantes, recepção e a dúplice consciência do efêmero e do real nos participantes. O contexto que se criou de estudo da arte cênica a partir desta perspectiva relacional, motivou a aproximação com as ciências sociais e com os estudos da performance e impulsionou toda uma revisão da representação e da relevância da presença como estruturas cênicas.

Na sua relação com as tecnologias de manipulação da imagem, pode-se apontar uma absorção da epistemologia da mediação pelo espectador (Auslander; 1999:33), na sua fruição do evento ao vivo, como principal fator de influência. A compreensão e a crítica do absorvido pelo olhar como parâmetro de gosto e de envolvimento com a manifestação. A reação do ao vivo no sentido de buscar o sensório, aponta sua sintonia histórica com o efeito audiovisual sobre o espectador. A imagem videográfica compõe seu vocabulário com noções herdadas da televisão, que por sua vez, mantém relações mais diretas com o ao vivo que com o cinema, seu antecessor histórico em termos de tecnologia (Auslander; 1999:12). O princípio videográfico se estabelece a partir da noção de tempo real, no sentido de que seu relato indica para o espectador o tempo da visão direta do acontecimento, o tempo de captação do olho. Aliado a isto está a noção de transmissão direta herdada da tv, e que tem sido revista na videoarte, pela abordagem simbólica do tempo (Machado; 1995:75). A recepção da videografia conta com a sobreposição de noções de tempo entre o real e o presente ao espectador, que envolvem a emissão da imagem na impressão de imediato e literal, embora seja explicitamente artificial e analítico o tempo tratado nela (Armes; 1999:201).

Esse treinamento num contexto dual de consumo da imagem tecnológica, modela um olhar para a recepção na contemporaneidade cujas características podem ser pensadas como, primeiro, uma demanda pelo realismo das imagens ao vivo; essa é uma assertativa de Pavis (Pavis apud Auslander; 1999:25), e está ligada à figuração na imagem videográfica e ao seu poder de definição. Aqui se pode localizar um nó cujo centro é o próprio espectador: a enunciação videográfica traduz a figura para um feixe de sinais que a decompõem em retículas, que exigem a participação do espectador para se converterem novamente na figura inteligível (Machado; 1995:45); mas esta operação é tão simultânea à emissão, prescindindo de fases técnicas intermediárias (como a revelação no cinema), que o espectador enxerga a imagem como autêntica e presente. Essa expectativa de ver realmente como é, sem a concorrência de um jogo simbólico consciente, que na verdade permeia toda essa relação, estimula o espectador a buscar o realismo no evento cênico ao vivo; não no

sentido da imitação da forma, mas no sentido da credibilidade do contexto exposto numa linha de surrealismo ou de realismo fantástico, mais que de naturalismo.

E num segundo tópico pode-se pensar naquilo que Jacques Attali chama "economia da repetição" (Attali apud Auslander; 1999:260), a manifestação mediatizada como que acumula um valor na sociedade de produção de objetos culturais, que pode ser indefinidamente retomado pelo espectador que possui a fita de vídeo ou o CD, ou ainda a fotografia e o livro. Essa comparação torna a manifestação ao vivo uma espécie de fonte para um produto mediatizado, o que ocasiona um formato para o ao vivo baseado no vocabulário de mediatizado, em termos de velocidade, figuração e texto.

Essas influências compõem um processo de recepção complexo, que já não comporta desenvolver um personagem linear. O produto mediatizado contém ações executadas pelo atuante sem linearidade no tempo e no espaço, que adquirem caráter representacional após a edição; de certo modo, o ao vivo contemporâneo mantém este formato, com seus significados específicos, e que assumem um modo representacional significativo somente quando o espectador alinha-os no tempo-espaço de presentação.

Em conclusão neste momento, podemos pensar que a dominância do objeto cultural mediatizado no contexto contemporâneo, tem sido capaz de substituir o ao vivo no âmbito da educação estética do espectador. Essa posição histórica do mídia de imagem não anula o ao vivo, mas cria uma situação de mudança de paradigmas, que tem se concretizado na incorporação da mediação, como vocabulário e como suporte das ações, nas presentações. Essa incorporação gera uma epistemologia própria da interface mediatizado – ao vivo, onde valores de intimidade e proximidade passam a fazer parte da avaliação da recepção sobre o ao vivo, herdados da relação com o videográfico; essa intimidade e proximidade, na verdade são o sentido da percepção treinado pela imagem figurativa mediatizada, modificando a sensorialidade do espectador, concentrando-a na visão. O ao vivo passa a ter então como essência do seu discurso a corporalidade e a existência física para além da visão. A interação das duas linguagens tem caráter complementar na abordagem da psique do espectador. A contaminação já se processa nos modos da fruição, e para Auslander, não

se configura na realidade uma oposição mas uma escritura de mútua influência e dependência (Auslander;1999:53).

IV. 1. Ambientes Polissensoriais.

A noção de ambiente (*environnement*), passou a configurar projetos artísticos a partir dos anos 1960 (Popper; 1985:11). Embora sua definição tenha permanecido um tanto vaga no contexto da arte de então, o termo ambiente passou a designar o complexo de relações entre o fenômeno artístico e o espectador, num mundo externo à obra propriamente dita. Essa forma de análise da obra introduziu uma série de parâmetros na sua feitura: a preocupação com três dimensões, a escala ambiental do efeito da obra, o espaço como suporte e a participação do espectador como elemento determinante (Popper; 1985:12). O ambiente artístico precisou ser diferenciado do arquitetônico, e essa oposição ficou marcada pelo caráter passivo do segundo em relação ao ativo do primeiro, estando diretamente ligada essa diferença à participação do espectador. O universo simbólico do ambiente surge então da correlação participação do espectador – escala ambiental arquitetônica – materiais modernos (Popper;1985:40). Pode-se enxergar uma tipologia para o ambiente artístico baseada em características como visual, estático, cinético, conceptual, hiperrealista, polissensorial e pluriartístico (Popper;idem:ibidem).

Vamos retomar a questão das categorias que planificam o entendimento do ambiente como obra e como "lugar privilegiado de reencontro de fatores físicos e psicológicos que animam nosso universo" (Popper;1985:11), conforme uma expectativa estética, pode-se pensar o ambiente sob três aspectos: meta-arquitetônico, expressivo e social. A criação de um ambiente artístico passa pelo "agenciamento de um espaço interior" e pela circunscrição a esse ambiente de uma significação plástica (Popper;1985:41).

O aspecto meta-arquitetônico se prende à capacidade do ambiente de elaborar, transformar e realizar exigências estéticas. Enquanto proposição simbólica, a escala arquitetônica da obra toca as noções de espaço e de relação entre este e seus habitantes orgânicos, entre eles

o ser humano. Uma busca do exercício do pensamento sensível, isto é, da compreensão do espaço como universo de discurso, onde existe uma responsabilidade formal do ser, em relação ao ambiente que o suporta e revela uma sua influência contínua sobre ele.

O aspecto expressivo da constituição de um ambiente polissensorial, toca seu contexto plural de criação: seja a perspectiva de uma elaboração individual que se dirige ao coletivo como proposta estética, seja do sistema coletivo de criação, estreitamente associado a uma prática política de estudo das necessidades estéticas no social. O aspecto social tem seu ponto central na participação do espectador, e a incorporação de parâmetros estéticos às suas ações sociais, através da noção de arte diretamente vinculada à vida.

A criação cênica a partir do ambiente (*environmental theater*), teve sua primeira formalização teórica em 1967, por Richard Schechner, artista e diretor do *East Coast Artists*, professor da Universidade de Nova York, do departamento de Performance Studies, um dos mais renomados teóricos da Performance. Este teatro ambiental tem para Schechner seis axiomas básicos, que permitem a interação e a transformação estética do discurso cênico num evento social, eliminando a dicotomia arte e vida. Primeiro o teatro ambiental propõe um evento para o relato das transações entre espectador, atuantes, texto, estímulos sensoriais e demarcação espacial (Schechner;1994:*xix*); esse complexo de expectativas e obrigações, se inicia nos ensaios e tem seu segundo momento na relação com o espectador, incluindo a provável transação destes entre si. Para a produção de significados no âmbito do conjunto das relações a presentação lança mão de elementos acessórios (cenário, figurino, sonoplastia, luz), e das tecnologias de produção de imagem (cinema, tv, diapositivos) para garantir o impacto de elementos que a atuação não logra ser suporte. O objetivo é antes de tudo a bifurcação do espaço: espectadores e atuantes como "fazedores" e assistidores de cenas, simultaneamente (Schechner; 1994:*xxvi*).

Em segundo lugar, o evento de teatro ambiental ocupa todo o espaço arquitetural de presentação; a manifestação tem territórios pré-definidos cujos limites são dinamicamente moduláveis no tempo-espaço de presentação, e que são redefinidos pela ação dos atuantes. O objetivo é travar o contato direto entre os participantes, atuantes e espectadores, e buscar

partilhar as relações com o espaço, recriando-o a cada ação. Essas transformações de território ocasionam uma tensão extra que possibilita a troca, através do conflito de espaço, entre atuantes e espectadores, num nível mais próximo do ritual, já que ao participar de um território diferente, ambos são estimulados a desenvolver comportamentos relativos àquele território, respeitando suas características e vivenciando seu significado *in contesti*. Além de ocupar completamente seu espaço, o evento teatral ambiental deve modificá-lo na sua totalidade enquanto ambiente; isso pode ser alcançado pela atuação, que cria e insere transformações no espaço, ou absorve suas características e dialoga com elas cenicamente. Esse terceiro axioma diz respeito à atribuição de funções não usuais para os espaços e objetos, que é alcançada pelo trabalho direto dos atuantes, atorais e técnicos, no espaço e na criação do ambiente. Não desprezar nenhuma possibilidade oferecida pelo espaço, manter uma recriação em curso constante durante a temporada de presentações, adotar um cenário que esclareça o espaço, ao invés de tentar transformá-lo decorativamente e manter aberto o espaço de criações do espectador, são princípios básicos desse axioma.

Em seguida, o quarto axioma diz que o foco da cena é flexível e variável, isto é, o teatro ambiental adota a prática de foco múltiplo, onde vários eventos acontecem simultaneamente no espaço, independentemente e competindo entre si pela atenção do espectador. Por trás do multifocus está a intenção intermídia do teatro ambiental, e o principal canal polissensorial desse ambiente. O objetivo não é a overdose sensorial, mas a ampliação da circulação de estímulos em vários níveis de captação pelo espectador. Oriundo das necessidades criadas pelo quarto axioma, surge o quinto: todos os elementos da manifestação têm sua própria linguagem; em outras palavras: cada elemento surge no espaço apoiado numa pesquisa própria de significados, e vem cooperar com os outros para a criação do ambiente. Atuantes, objetos, luzes, inserções midiáticas e texto verbal competem entre si na definição do foco, cada um obedecendo a um mapa específico, e todos orientados no sentido de criar contrastes e atingir o espectador e alçá-lo para outra dimensão do ambiente. E, por último, o sexto axioma diz que o texto (no sentido literário do termo) não é o ponto de partida nem o objetivo final da manifestação. No evento teatral ambiental o objetivo da dramaturgia é criar um repertório de materiais, que possibilite aos atuantes confrontarem-se com as intenções que a manifestação adota e explicitá-las num

diálogo com o espectador, construindo ações e palavras sobre o texto escrito, com as próprias experiências e formulações emergidas na criação dela, liberada de um respeito ou subserviência ao dramaturgo.

O objetivo de relacionar as questões do teatro ambiental, é o de explicitar uma cênica que compreende o espaço como elemento da poética e cumpre um projeto de abordar o espectador por meio da sensorialidade multifacetada. Enquanto aspecto formal da cena, o ambiente polissensorial está absolutamente vinculado à absorção do cinetismo na prática cênica: a mudança de pontos de vista para a recepção, a utilização de imagens tecnologicamente produzidas em projeções para ampliar o espaço global da cena, a descentralização do foco e a participação do espectador (Popper;1985:73). A abordagem polissensorial através do ambiente, se trata de uma representação orientada para a exploração de materiais, concretos e psíquicos, que transportem o espectador para o domínio da recepção multifacetada, e para uma experiência polissensorial de fruição, que inclui sua consciência e capacidade de atitude relacional.

IV. 2. Imersão.

O evento cênico como ato de interação com o ambiente e com os estímulos por ele propostos, contém a imersão pensada como endereçamento sensorial, isto é, como a dinâmica de tratamento do espectador no âmbito da obra; onde as capacidades de se deixar envolver pelo contexto e de comunicar suas sensações são solicitadas. A manifestação cênica é por sua natureza mesma imersiva, no sentido da atitude de imergir que o universo cênico exige na sua presentação; mergulhar num evento, cuja efemeridade é prevista, e fruir de sensações e reflexões incitadas pelo jogo de elementos estéticos no ambiente e das suas associações emergentes. Diante de um ambiente polissensorial o espectador imerge numa exploração lúdica do tempo-espaço, evolvendo segundo sua autonomia de uma dimensão de estímulo para outra. Para Popper (Popper;1985:92), a experiência polissensorial cênica se constrói sobre uma criatividade consciente e transteatral, o que pode ser entendido como uma atitude de interação que requer atitude imersiva para se consolidar, seja do ponto de vista dos atuantes preparados seja do espectador de cada presentação.

O ambiente complexo que instiga atitudes corporais, proporciona imersão do tipo alerta, já que o inusitado está em jogo. Na perspectiva de serem atingidos vários centros perceptivos do espectador, através da ludicidade, a participação se impõe pela necessidade de movimento que o jogo insere. A imersão aparece como fator determinante do rompimento do comportamento condicionado do espectador, posto que proporciona autonomia comportamental para aquele instante, em relação aos reflexos da cultura e da sociabilidade. Essa autonomia é elemento primordial para uma vivência criativa entre ele e a obra.

A prática de imersão na manifestação com o objetivo de fazer o espectador participar da obra e ser elemento de criação da mesma, de certo modo retorna às questões levantadas por Guy Debord (Debord; 1997:20), onde uma prática totalitarizante está interiorizada pela sociedade, gerando a necessidade da gerência das relações entre os seres e deles com seu espaço-tempo e seu ambiente. A imersão é um endereçamento sensorial que reflete a instrumentação que a comunicação de massa impôs à sociedade e que impregna a relação com o ambiente da existência do separado. O que precisa ser integrado e serve de mediação para um mergulho nas sensações, que por sua vez são próprias da natureza humana, é a própria comunicação do ser consigo mesmo e com o ambiente. A imersão revela uma representação de um sensorial desconectado das relações concretas e envolvido pelas imagens de relações; imerso o espectador recobraria pelo menos uma relação factual com o ambiente.

A imersão, por outro lado, também é a atitude que garante a relação atuantes e espaço-tempo ficcional. A distância social entre artista e espectador, espectador e obra, obra e vida são rompidas, e a hieraquia característica de uma arte de contemplação se dilui, ocasionando de fato um parâmetro estético novo. A imersão reflete a história da relação espectador – obra de arte, do ponto de vista da busca da absorção da percepção, num diálogo com a sensibilidade e o pensamento, que se estabelece sobre a impossibilidade da contemplação pura de atingir as necessidades estéticas emergidas do treinamento audiovisual vivido pelo espectador contemporâneo.

O pensamento complexo surgido das interferências tecnológicas constantes no cotidiano na contemporaneidade, simultaneamente intelectual e imaginativo (Cohen-Séat y Fougeyrollas; 1992:155), é capaz de engendrar uma realidade, tomar conhecimento da sua concretude e compreendê-la. A imersão vem garantir que a informação visual e sensorial desloque a percepção do fruidor, ampliando suas perspectivas de participação, de emersão da vontade e da autonomia desta.

IV. 3. Participação Criativa.

Os anos 1980 foram decisivos para os estudos semióticos da cênica contemporânea; por meio da abordagem semiótica do evento cênico, entraram em evidência a comunicação e a recepção como elementos estruturais, o que permitiu uma outra compreensão da relação obra-artista-espectador (Carlson; 1997:489). A noção de uma "escrita para o palco" (Carlson; 1997:491), onde os criadores são simultaneamente escritores e leitores, busca o desenvolvimento de uma enunciação que se integra à recepção para compor a própria obra enquanto fato no tempo-espaço histórico sob a forma de diálogo. Essa atenção ao papel do espectador envolve uma preocupação com o posicionamento social, cultural e político do evento teatral, enfatizando o papel social do artista neste contexto.

A manifestação cênica ao vivo passa a se configurar como a interseção entre um plano de produção material e uma experiência cultural, onde criadores e espectadores avaliam e desenvolvem o pensamento e o desejo, como fontes de relação social e interpessoal. Nesse contexto o grupo de espectadores é estimulado a observar não só a representação mas também a si próprio, vistos como representação de um real que está paralelamente presente ao evento e cuja interferência é essencial. Aspectos como ilusão e verdade, alteridade, poder, repressão e desejo, se tornam materiais de negociação entre criadores e espectadores, e reflexos do sistema sócio-político ao qual pertencem. Sintomaticamente este evento cênico que considera a voz do espectador no seu papel de estrutura da manifestação, vem desenvolvendo o projeto intercultural de criação (Carlson; 1997:503), buscando superar o

fluxo de tradições e alcançar operadores que inscrevam o texto cênico na rede produtora de significados estabelecida pelas tecnologias comunicacionais da atualidade.

Na visão de Popper (Popper; 1985:194), encontramos o artista que é coordenador da autoria numa situação criativa, que se desenvolve em torno de uma proposta artística colocada para o espectador. Este artista é um mediador especializado, que tem a habilidade de propor a manifestação e de abrir espaço para o que espectador dela participe ativamente; esta participação é suscitada por estímulos diretos à percepção e à motricidade do espectador através do lúdico, sob a forma de jogo. A participação criativa do espectador é um complexo de estados a serem despertados pela manifestação artística: autonomia comportamental, participação total e ação criativa (Popper; 1985:196). Estes estados levam o espectador da fase de percepção para a de criatividade, através do lúdico; Popper chama a atenção para o fato de que a participação só é possível a partir da percepção, isto é, somente mediante a formação de alguma idéia pelas sensações despertadas pela obra, poderá o espectador sentir-se excitado a participar dela.

O nível de participação total do espectador, onde estariam engajados seus sentidos e sua consciência, perpassa uma limitação que é do engajamento existencial deste (Popper;1985:202). A possibilidade de interação total referencia-se num conjunto de proposições onde este possa reconhecer regras e ligações destas com a vida cotidiana. Os códigos, no seu sentido geral, precisam ser passíveis de associação com situações cotidianas para estimular a imaginação e a invenção. A emancipação do espectador de um estado de observação e de participação passiva para outro de ação criativa, além da autonomia comportamental e do contexto de reconhecimento, está ligada à noção de colaboração. O espectador de preferência, não deve se confrontar com a obra, mas traduzir suas sensações e motivações em "atos gratuitos", isto é, atos em que o senso estético é exercitado e uma relação de produção de significados é estabelecida em conjunto com outros.

Inicialmente, o próprio aspecto lúdico é a garantia da aderência do espectador. O jogo é uma atividade que exercita os sentimentos de virtuosidade e de poder; esta atividade

ocorre na infância, já desde o primeiro ano de vida, e prossegue na idade adulta como atividade lúdica e de socialização (Courtney; 1980:270). Uma relação estabelecida nos termos de um jogo recupera uma ludicidade que possibilita a participação sensível, sem obrigar a um comportamento exibicionista ou forçado ou ainda imposto pelo artista. O prazer de entrar em jogo com a manifestação envolve o espectador numa atmosfera de estímulo à ação que pode suscitar sua participação espontaneamente criativa. Esta postura tanto funciona como elemento constitutivo da obra, quanto pode permitir uma ampliação da qualidade de recepção, superando a passividade típica da chamada arte tradicional, e que a arte moderna procurou romper. A arte pósmoderna, que traz a questão da identidade formada a partir das vivências e das representações às quais o ser tem acesso (Reed in Stangos; 1994:274), com o estímulo à participação vai ao máximo de uma transformação da relação cultural restritiva e hierárquica entre fruidor e obra de arte.

Por outro lado, a questão da autonomia do comportamento está ligada ao aspecto da percepção inteligente; senão vejamos, o ser social é regulado por processos intelectualizados de engajamento em atividades. A percepção inteligente é um desses processos, que se constitui numa medida de redução das probabilidades de atuação até a ação inteligente específica para aquele contexto. A participação criativa decorre da instauração de uma situação onde o espectador dê livre curso aos seus impulsos, onde ele sinta tranqüilidade para uma liberação do seu corpo e da sua alma, sem constrangimentos ou cobranças de caráter meramente logocentrista. Liberado da ação logocêntrica, o espectador pode vivenciar a intervenção livre do padrão social de responsabilidade, e passar ao estado de participação total na manifestação.

O ambiente polissensorial se configura como um caminho de desenvolvimento dessa participação criativa, na medida em que o ser é envolvido por uma atmosfera onde sua percepção é totalizada. Espaço e tempo são estruturados num endereçamento sensorial que visa facultar autonomia ao comportamento corporal, consequentemente, emocional e cognitivo para o espectador. A aplicação de elementos recuperados da massificação cotidiana, sugerindo relações diferenciadas com os objetos e ações do real, e o incitamento à experiência direta do espectador com essas relações, recicla conceitualmente a arte para

o público. A simultaneidade tende a estabelecer para o fruidor uma confluência de fluxos intersemióticos (Cohen;1998:2), que recontextualiza a manifestação enquanto espaço estético e tempo ficcional, instaurando a sua presença, com a respectiva intensidade que ela proporciona ao ambiente.

O evento cênico tradicional (ortodoxo para alguns) é um sistema fechado que despreza o retorno do espectador, restringindo-o ao papel de avaliador do produto final. Neste sistema fechado todas as ações são conhecidas pelos atuantes e totalmente fixadas; seu ciclo criativo é fechado, e sua qualidade é medida pela excelência das repetições. Todo o processo do atuante se baseia em ignorar a presença do espectador, e em transitar naquele universo para criar a ilusão. Para Schechner (Schechner;1994:69), a participação do espectador está a serviço da desilusão, isto é, da construção de um universo que possibilite ao espectador transitar através da ilusão, num espaço que é a um só tempo interno e externo a ele, abordando a situação em termos dos seus aspectos duplos, de vida e de arte.

Esta intervenção de um participante não-preparado é um risco tanto para este quanto para os atuantes que conhecem o processo desde a sua idealização. Esse risco tem como compensação a transformação da manifestação cênica num construto de efeitos culturais e rituais explícitos. Contudo, a participação do espectador só terá esta legitimidade se for constituída como troca e como elemento do ritmo da manifestação; sem a realização deste potencial ela torna-se um ornamento, ou até mesmo um desserviço ao todo da manifestação.

Para Schechner (Schechner;1994:79) a participação injeta os elementos "auto-consciência" e " triunfo sobre a morte" , diretamente na estrutura da manifestação. Todos os participantes, atuantes e espectadores, testam a subjetividade e a sua posição tradicional de sujeitos da ação e da recepção, e também superam a distância da vida, passando a compor seu tempo real com os elementos emersos da vivência conjunta. A aceitação dessa transformação é a própria quebra do monopólio autoral dos criadores, e a abertura para uma lógica do vir a ser vivenciado e da sua importância para os dois grupos de participantes envolvidos. A criação surge então como a capacidade de reorganizar no

campo consciente, operadores perceptivos e de conhecimento do ambiente e do outro, revertendo-os em atitudes e/ou objetos.

No que diz respeito à relação entre a participação criativa nas obras de arte e as tecnologias, pode-se pensar num contexto mais amplo de inter-relações. Para Popper (Popper;1985:226) é possível vislumbrar uma tal situação de interpenetração arte, ciência e tecnologia, onde surge uma síntese pluridisciplinar, capaz de estimular uma criatividade própria da contemporaneidde. As formas simbólicas da arte e da ciência, sob este ponto de vista, se amalgamariam numa categoria específica, onde as pesquisas de linguagem artística absorveriam descobertas científicas e suas traduções tecnológicas na própria elaboração das obras, e no diálogo destas com o espectador. Para Popper (Popper; 1985:230), a questão crucial reside nos fenômenos sociais paralelos, relativos à nova perspectiva estética, por ele defendida, de uma arte e um artista implicados socialmente nas suas opções de materiais e de obras. A arte já não poderia ser uma pura expressão do pessoal, mas, ao contrário, uma expressão da comunicação interpessoal e um estímulo à transformação criadora por parte do espectador. O domínio do real através do conhecimento científico proporcionaria toda uma trajetória vertical para o imaginário, abrindo um leque de alternativas para o artista que, desenvolvendo seu papel social de distribuidor do conhecimento e de revelador dos seus aspectos estéticos, humanistas e fantásticos, transmitiria ao espectador a força de realização que aí reside.

Longe de restringir o artista a veículo de conhecimento, a relação entre sua pesquisa estética e o avanço que as tecnologias comunicacionais possibilitam para a sua criação, aponta para uma redescoberta para o espectador dos objetos e das imagens e sons como elementos de reconfiguração da vida, do ambiente e até mesmo da noção de outro.

"O novo naturalismo é eletrônico e fílmico"
(Elizabeth Lecompte in Cohen;1998:*xxiv*)

O que as tecnologias de produção e reprodução da imagem podem proporcionar à busca de uma interação participativa com o espectador é a vivência estética da velocidade, da justaposição e do fragmento, operadores típicos da contemporaneidade, como mediação

para uma reflexão multifacetada sobre estes elementos, sobre sua influência sobre o comportamento e sobre o poder fornecido por eles a quem os conhece e/ou domina.

No caso da videografia, o atuante mediatizado no ambiente cênico é prismado na sua presença pela imagem, cria um hipertexto (Cohen;1998:*xxvi*), onde se amplificam e se distendem os limites corporais para a recepção, possibilitando a interação com projeções subconscientes e desejos ou sonhos do espectador. A exploração mesma de imagens, mediando oposições com o real cotidiano, estabelecendo um campo de experimentos limítrofes e híbridos entre a verossimilhança e os territórios (impenetráveis) do inconsciente. A adesão do espectador é quase inevitável; como diz Popper (Popper;19885:122), o equivalente da participação em termos da videografia (e da cinematografia) se prende à instauração de uma visão atenta e ativa, através de imagens que incitem à atividade. Ele também cita Gillo Dorfles, numa sua assertiva que diz que uma das possibilidades de solucionar o impasse criado pela videografia (impressa à televisão), é tratar o elemento estético em si mesmo como canal de comunicação, e que assim se incentivaria o espectador a um comportamento de utilização diversificada dos signos, bem como uma melhoria da qualidade estética das ações do ser (Popper;1985:123).

As relações entre participação e equipamento eletrônico estão como raízes do ambiente polissensorial. A tradução da pletora de estímulos a que o espectador está sujeito em seu real cotidiano, para um ambiente artístico, é inclusiva no sentido de que provoca uma redisposição do tempo e do espaço da fruição da imagem, permitindo ao artista que aplique a tecnologia em formatos conceituais e ao espectador que supere a solidão da fruição da videografia através da sua tv.

VI . O VIDEO EM TRÊS ESPETÁCULOS

O uso da videografia num espetáculo teatral ao vivo, pode ser pensado como uma atitude visual, que busca texturizar o ambiente e redimensionar a presença dos atuantes, bem como desenvolver uma linguagem de abordagem da recepção baseada na mediação. A partir de aqui, desenvolve-se uma análise sobre como o vídeo foi usado em dois espetáculos que estiveram no circuito comercial brasileiro no ano de 1999; em seguida descreve-se a proposta de uso num espetáculo que tem sido desenvolvido no decorrer desta dissertação, e que continua em andamento.

V.1. Por um Novo Incêndio Romântico.

Texto Final e Direção : Felipe Hirsch

Elenco : Letícia Sabatela, Gilda Elisa, Claudete Pereira Jorge, Guilherme Weber, Erica Migon e Rosana Stavis

Direção de Vídeo e Programação Visual : Foca

Realização Sutil Companhia de Teatro

Inspirado no texto "A Perfect Ganesh", do norte-americano Terence McNally, trata-se da história de duas amigas, Mag e Cat, que desde a juventude aguardavam a chegada de um acontecimento extraordinário nas suas vidas. Esse dia especial seria o dia do "novo incêndio romântico". Já na meia-idade, embarcam juntas para uma viagem à Índia. Cat, vai levar as cinzas de seu filho, morto por exterminadores de homossexuais, para jogá-las no Ganges. Mag busca realizar sonhos, numa vida ameaçada por um câncer em razoável estado de adiantamento. Durante toda a viagem e a estada na Índia, as duas são envolvidas por uma atmosfera de lembranças e de revelações de segredos. Ganesha, o deus menino com cabeça de elefante, guia as duas nesse encontro consigo mesmas e com os mais íntimos pensamentos e expectativas, sufocados pela vida regular e comum que as duas levam nos dias atuais.

Uma 'peça de memória", segundo seu diretor, se realiza plenamente neste trabalho. Segundo o criador desta classificação, o crítico Paul T. Nolan, esta é uma variedade que "tenta ultrapassar os limites do drama tradicional para atingir a raiz da ação, ou seja a

própria consciência.(...), diferentemente da peça onírica ou expressionista, é uma projeção da mente em estado consciente, e diferentemente do drama tradicional se ocupa com a ação que é compreendida e retirada da mente do protagonista" (Programa da peça). De fato passado e presente, e um subentendido futuro, transitam diante dos olhos espectadores no palco, desenvolvendo a ação de viver e de reconstruir a vida a cada segundo, enquanto isto for possível. Em comentário à adaptação, a profa. Anna Stegh Camati (Depto de Letras estrangeiras Modernas), comenta no programa do espetáculo, que este se realiza através da "memória voluntária, que recupera as impressões do passado que foram formadas consciente ou inteligentemente. As imagens selecionadas por esse processo são tão arbitrárias quanto as da imaginação, e igualmente remotas da realidade" (Programa da peça).

Reunindo um elenco muito equilibrado, com boas atuações, a adaptação tem diálogos inteligentes e de teor quase filosófico. A deidade Ganesha delibera a respeito dos atos e dos destinos das personagens, aponta uma ligação entre várias dimensões da existência, e organiza as experiências que o inconsciente almeja para cada uma.

O cenário traz elementos da teatralidade contemporânea, desenvolvidos num contexto de hiper-realismo: Ganesha porta incensos no seu vestuário, trazendo-nos o sentido do olfato para a fruição das cenas, compondo nossa percepção para além da visão; quase todos os diálogos entre as personagens são dirigidos também aos espectadores, nos incluindo naquele universo onde elas estão vivendo; existe um declive no palco, numa perspectiva ascende para nós da platéia, dirigindo nossa visualização para o alto, insistindo na sugestão subconsciente da evolução almejada pelas personagens. As cores fortes e vivas aquecem o ambiente, nos proporcionando aconchego e uma atmosfera afetiva, romântica, esperançosa.

A projeção em vídeo, alimenta a expressão tempo-espacial do espetáculo, pois nos leva a lugares totalmente inatingíveis fora dos limites do desejo e do sonho: o céu e o interior da cabeça de outra pessoa. Um trem surge repentinamente nos transportando através da Índia, nos dando um espaço em interseção entre o fora e o dentro daquelas vidas, colhendo sentidos significativos da nossa época, como a velocidade. Vemos as luzes seguirem sua trajetória contínua em direções

significativas, sejam da frente para trás e da direita para esquerda, que segundo a tradição oriental querem justamente dizer de fora para dentro e do presente/futuro para o passado, ampliando o jogo com nossos sentidos.

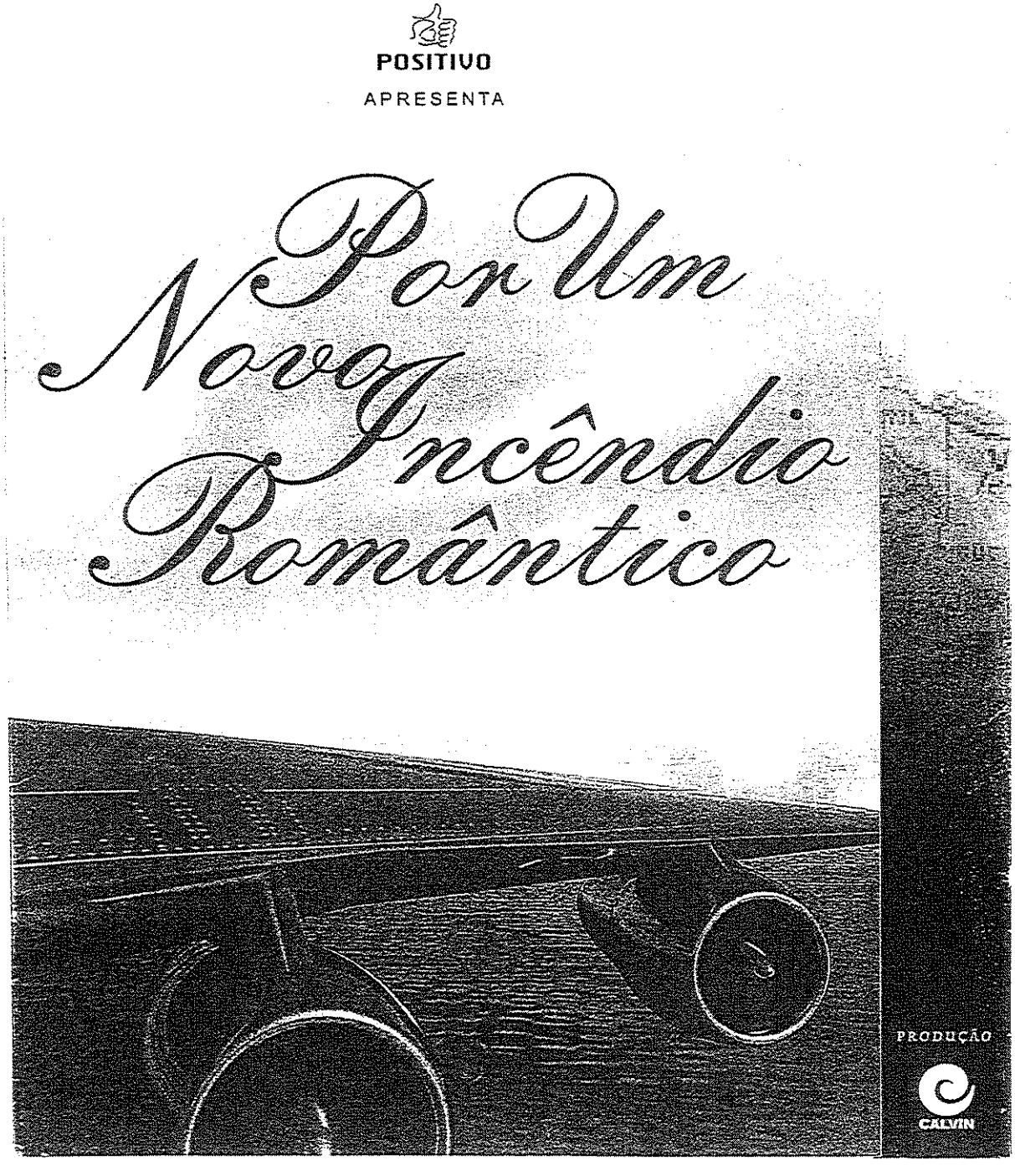
Em outro momento a fumaça do narguilé, projetada no telão, nos dá uma impressão de sentir as sensações da personagens, de esgazeamento do olhar, de relaxamento muscular, da visão aguçada das cores. É assim também com o fogo projetado, que é real e imaginário, mostrando a qualidade do personagem por ele representado : Ganesha. E por fim, as palavras que, projetadas, sobrevoam o espaço de negociação entre atuantes e platéia : saudade, livro, adeus, fim, amigo, aparecendo como elementos subconscientes, flutuando na consciência fluida dos nossos dias.

O diretor alcançou amalgamar linguagens, desde o realismo, teatro físico (em menor escala), comédia e vídeo, criando um universo de estímulos para o espectador, que promovem a viagem de retorno ao si mesmo, e alimentam o jogo, nos permitindo entrar no universo da história, a meio como *voyers* a meio como audiência indispensável para as loucuras que, finalmente, as personagens se decidem experimentar.

O uso da tecnologia de imagens é sóbrio e conseqüente. Embora restrito ao cenário, o vídeo compõe o espaço e o tempo, dando-nos elementos de identificação com o espetáculo, texturizando o espaço, servindo à nossa fantasia de espectadores televisuais por excelência. O tempo do vídeo entra em contato com o dos atuantes, e juntos compõem um trabalho suave e belo. Infelizmente não foi possível conseguir imagens específicas do espetáculo, pois não foi dada permissão por parte dos responsáveis pelo espetáculo, nem de fotografia, nem de uso de imagens destinadas à divulgação.

Figura 2 – Programa do espetáculo Por Um Novo Incêndio Romântico.

Figura 2 – Programa do espetáculo Por Um Novo Incêndio Romântico.



V. 2. Uma Noite na Lua.

Texto e Direção : João Falcão
Elenco : Marco Nanini
Cenário : João Falcão
Realização : Marco Nanini e Fernando Libonati

"Um homem, em cima do palco pensando...", é o enredo básico da peça que o protagonista se propõe a escrever numa noite, para se salvar da falência espiritual, em que se desmantelou pela ausência de sua amada, Berenice. Seu corpo se concentra diante da máquina de escrever, e sua mente, memória e emoções se misturam a ponto de a noite passar inteira, e só nos últimos minutos antes do horário marcado para a entrega do texto, é que ele consegue terminá-lo... ou não. A verdade é que nós não conseguimos ter certeza sobre isso.

O aparato técnico é formidável: projetores de vídeo, câmeras ligadas em tempo presente, iluminação, som espalhado por todo o auditório, cenários que entram e saem na velocidade do pensamento, por assim dizer. O atuante interage com as imagens desde os créditos, e é alimentado pelo tempo que as imagens impingem ao espaço. A mão firme do diretor conduz um triálogo, entre atuante, imagens em vídeo e elementos cenográficos, que dão conta do desespero em que se encontra aquela criatura.

Encontramos elementos do teatro moderno e pósmoderno convivendo nesta cênica: o ator parte claramente de uma personagem construída psicologicamente pelo dramaturgo, e entra stanislavskinianamente na sua carne; a caracterização é realista, nos moldes do moderno, com seu traje típico de homem, elegante e recém chegado da festa onde foi contratado para escrever o texto que o ocupa; a relação, em compensação, é direta com os espectadores. Estes têm sua presença assumida e participam da angústia da personagem; são inclusive alçados para acena, com uma imagem repentinamente projetada no palco, de um espectador escolhido numa certa medida de acaso. A este espectador não é dado o tempo de reação, ele aparece e desaparece. Isto está coerente com o ritmo de "pensamento em andamento" que o

espetáculo propõe. A relação do atuante com isso lembra um show de variedades, que é sugerido pela proposta Dadá, onde se aproveita da surpresa de um não-ator para compor a atmosfera de tensão do palco; e o encontro dessa imagem com a presença do atuante nos move a observar a imagem, e até a desejar estar ali no lugar daquele escolhido. A concorrência da imagem com a presença requer um tempo de ausência do atuante, uma vez que a tentativa de se suplantar a ela por certo seria de esmagamento da presença.

Quando as imagens projetadas nos três telões móveis trazem elementos do mundo natural, sejam água, luzes, superfícies brilhantes, imagens fixas de coisas do cotidiano, o olho espectador enxerga imagem e atuante simultaneamente. A força da presença em contraposição a imagens de elementos que não estão bem definidos, promove um amalgama entre os dois, alimentando nossa fantasia de dimensões de mundo e de consciência.

Todo o processo de atuação parece estruturado no teatro físico, pois o atuante exibe em seus gestos uma definição plástica da personagem, além de ocupar o espaço como um corpo grande e maleável que se vê paralisado pelas molduras que lhe são impostas por seu pensamento, em total ebulição.

O vídeo desempenha o papel de cenário e de duplicador da presença. Surgem projetadas imagens que são o mundo invadindo suas lembranças, investindo contra ele, enchendo de signos o ambiente, e também, mostrando suas facetas, descobrindo seus ângulos, todos afetados por sua confusão mental.

A produção de imagens fornece uma linha de ambientação caótica, dentro do mundo fechado de uma criatura solitária; estão conectadas, embora não-linearmente, posto que estão anunciadas pelas palavras do texto, e abrem o canto da sala para onde somos obrigados a olhar, por causa da absoluta escuridão na qual estamos mergulhados do lado de cá, para um universo que parece continuar para além dele, adiante de nós, nalgum tempo-espaço desconhecido.

O uso do vídeo neste espetáculo ainda está ligado à encenação, não tanto à ambientação. Mas a abertura para a presença física do espectador amplia a área de jogo, sem tirar o atuante do centro dela, que permanece no palco. Vê-se uma simbiose moderno/pósmoderno, típica de um momento de transição de paradigmas.

A imagem escolhida, procura dar uma idéia do aparato técnico necessário ao desempenho do espetáculo, o que vem demonstrar uma das maiores dificuldades encontradas no uso da videografia pelo teatro ao vivo, que é justamente a disponibilidade de recursos e de equipamento.

Figura 3 – Fotojornalismo sobre o espetáculo Uma Noite na Lua.

V. 3. Acácia.

Texto final e direção : Rita Gusmão
Elenco : Rita Gusmão
Criação Videográfica : Rita Gusmão
Fotografia e Direção de Fotografia do vídeo : Malu Fragoso e Rita Gusmão.
Realização : Rita Gusmão, com recursos da Reserva Técnica- FAPESP.

Acácia é uma busca do feminino contemporâneo, visto como força de expressão num contexto de fragmentação e renovação de valores sociais e morais. O que se busca é implementar uma reflexão sobre o feminino da mulher atual, a nosso ver, repleto de contradições. O papel social de mulher numa sociedade que tem visto ruir elementos até há pouco fundantes, como a divisão do trabalho pelo gênero, e também a revisão da emoção como fonte conhecimento.

Acácia usa como estruturas conceituais o tempo, a atitude e a presença, elementos da Arte da Performance, procurando reelaborar estes conceitos do ponto de vista da linguagem teatral. A performance tem avançado nos domínios da arte cênica, instalando procedimentos específicos ligados ao contexto e à ação para a atualidade. Quer dizer, que o processo de um espetáculo cênico passa de uma composição para o espectador para um contexto de vivências com o espectador. Buscamos oferecer formas criativas de participação no espetáculo teatral, que permitam ao espectador uma expressão das suas inquietações mais íntimas.

Acácia está composto por cinco movimentos, os quais estão sendo construídos como momentos independentes. Estes momentos procuram representar as fases da maturidade física e psíquica de uma mulher. Cada movimento tem sua especificidade de gestual e de vocalidade, onde se busca traduzir as transformações e a poesia inerentes ao crescimento do ser feminino.

O primeiro movimento é o da chegada à sociedade. A ingenuidade e a crença nas coisas e pessoas, fazendo contraponto às expectativas colocadas pelos outros; esse mesmo outro que vai se tornando aos poucos uma presença e uma referência. Para construir esse movimento foi escolhido o universo de clown, no sentido da liberdade e da sentimentalidade que se pressupõe nesta criatura. Um corpo suave e pleno, que elabora gestos a partir do coração e do desejo de deixar-se ver pelo outro. Busca-se apontar um vocabulário feminino de demonstração de si mesma, sem contudo firmar essa gramática como exclusiva da mulher. Objetiva-se alcançar um ser andrógino, mas com o feminino à flor da pele. O corpo desta criatura, o clown, é voador. E é essa experiência de um corpo que voa em si e de si mesmo para o espaço, que se quer alcançar. Acrescentando uma participação direta do público neste vôo, por meio da relação de jogo com a personagem. Para a sua infância o corpo de Acácia requer a volatilidade e a sutileza do corpo voador clownesco.

A passagem para o segundo movimento se compõe a partir de uma dança-pessoal relativa ao crescimento psíquico. Essa opção se prende ao mecanismo performático de criação dramatúrgica, no sentido de que o atuante se refere a si mesmo na criação desta persona. Com a dança pessoal se pode buscar informações subconscientes e inconscientes, que venham a sustentar essa transição da menina para a adolescente. Com a intensidade necessária para capturar o corpo do espectador através dos seus olhos.

O segundo movimento, tem um caráter performático relativo à atitude, em contraposição à presença que é trabalhada no primeiro. Buscar-se-á desenvolver as lembranças e também fazer emergir a formação emocional da atuante, para formalizar a experiência estética. O corpo desta situação, dada a sua opção por informações da vida pessoal da atuante, se baseia numa energia medida, de atos pensados e premeditados. Contudo não se busca fugir à imaturidade própria à adolescente. As ações premeditadas contêm uma certa infantilidade, própria da menina em vias de se tornar mulher. Para alcançar isto se escolheu trabalhar com a Dilatação, definida como a vitalização do aspecto pré-expressivo do atuante (A Arte Secreta do Ator; "A Mente Dilatada", Rufini).

Para nós, a dilatação provoca uma emergência de uma segunda "natureza" construída pela síntese das sensibilidades interna e externa do atuante. Desse modo se pensa utilizar a "revivescência" da ação adolescente, para alcançar o "salto energético" que resulta na ação inesperada, a libertação da redundância na atitude física, e assim, "desorientar a sucessão do pensamento e livrá-lo do lugar comum" (idem).

A transição deste movimento para o seguinte, se baseia na composição do corpo pedra, o corpo altamente tonificado e preciso, cuja energia é puro fogo, em transição para o feminino sutil do corpo gueixa, num terceiro movimento. Esse corpo dilacerante corresponde ao momento mulher madura, inteira e intensa, cônscia de sua maternidade e poder criador, nos vários aspectos em que isto pode se manifestar socialmente, aspectos que compõem o terceiro movimento. O equilíbrio e a equivalência, ambos conceitos do teatro antropológico servindo de estrutura para a elaboração deste contexto cênico. O trabalho a partir do equilíbrio visa gerar tensões orgânicas especiais, que enfatizem e/ou materializem a expressão dos acontecimentos internos à persona nessa fase de transformação aguda, que é a chegada da maturidade. Trata-se de exercer uma impressão brutal no ânimo do espectador, através da expressão intencional da brutalidade desta transformação. Através de uma proposta de equilíbrio extra-cotidiano, compor um corpo alterado e em conflito explícito para o espectador; conflito de caráter pessoal de afirmação no mundo. Nesse sentido buscar-se-á aliar a noção de equivalência, de deslocamento da tensão dos gestos para partes do corpo, que possam gerar um diálogo não-verbal paralelo e simultâneo ao textual. Equilíbrio e equivalência, explicitados, como recursos corporais para demonstrar as fragilidades e as descobertas do feminino.

A passagem para o quarto movimento, consiste numa generalização do feminino para o ser contemporâneo, ou, em outras palavras, o desafio do viver o feminino para o multifacetado ser social contemporâneo. Acácia como mulher dos nossos tempos se abre para a aventura e a liberdade, para a realização do mesmo para além do próprio corpo. Essa circunstância está contida no salto. A ruptura da inércia, a iniciativa pelo desejo do movimento, a entrada no vazio que é o outro lado da certeza. Esse revigoramento será expresso numa escalada, numa busca da altura e do ar para alçar o vôo libertador. Todo esse movimento se baseia em

evoluções aéreas na corda indiana, por seu caráter de vôo, de entrada no universo onírico, e sua adoção como forma de compreensão do mundo. Aliado ao vôo aparece aqui a queda ou o mergulho; este é na verdade, o primeiro passo para o vôo: a atitude da queda.

Esses elementos são trabalhados com o intuito de apontar para o espectador a luta pela liberdade como a ponte para o encontro consigo mesmo, a grande panacéia do ser contemporâneo. Quer-se trazer à tona o embate com os conceitos e comportamentos ensinados e sua dinâmica constante de mudança no decorrer do tempo histórico. Esse corpo é um corpo lutador, concentrado, porém feminino e suave, é a gueixa contemporânea que salta na direção do desejo que ela desperta. E por outro lado, o salto e a queda são signos do confronto com os limites que compõem a nossa relação com o mundo externo na contemporaneidade. A busca do controle do próprio destino numa sociedade individualista e em absoluto descontrole de sua intervenção na vida dos sujeitos sociais. Este movimento busca a exacerbação do corpo no seu limite físico e emocional, para falar do que nos parece o diálogo possível com a cultura de aceleração em se vive.

O quinto movimento é a celebração. A volta do corpo suave e fluido da gueixa, que busca o amor através da dádiva, da doação de sua energia e vitalidade para o seu espectador. Esta celebração contém uma canção e uma dança que almeja ser coletiva, influenciar e excitar ao movimento coletivo, por meio da alegria. Uma busca do êxtase. Assim termina o espetáculo.

O uso do vídeo está sendo pensado como textura para o ambiente. Se pensa em projetar imagens dos elementos naturais ligados a cada estado de espírito da persona Acácia, sejam, a água para o primeiro movimento, ligada ao nascimento e ao medo; para o segundo o metal, elemento ligado à tristeza e à maturidade; para o terceiro o fogo, elemento da força vibrante da paixão e da alegria, ligado à descoberta do si mesmo e ao encantamento proporcionado por este encontro; para o quarto o a madeira, elemento da agressividade, do arrojo, do , para tratar da entrada no mundo e do desafio de se comportar no meio socializado, correspondendo a papéis sociais predeterminados. O quinto movimento está

para nós associado à terra, elemento planetário, ligado à , num momento em que acácia se dispõe à criação e à dedicação ao outro.

A proposta é que esta projeção ocupe todo o espaço, o lugar da atuante e o dos espectadores, objetivando a um envolvimento totalizante na atmosfera de conflito. Os projetores serão posicionados de modo a desaparecerem o quanto possível no espaço, e a criar áreas de luz e de sombra, de imagens e de texturas para o ambiente como um todo.

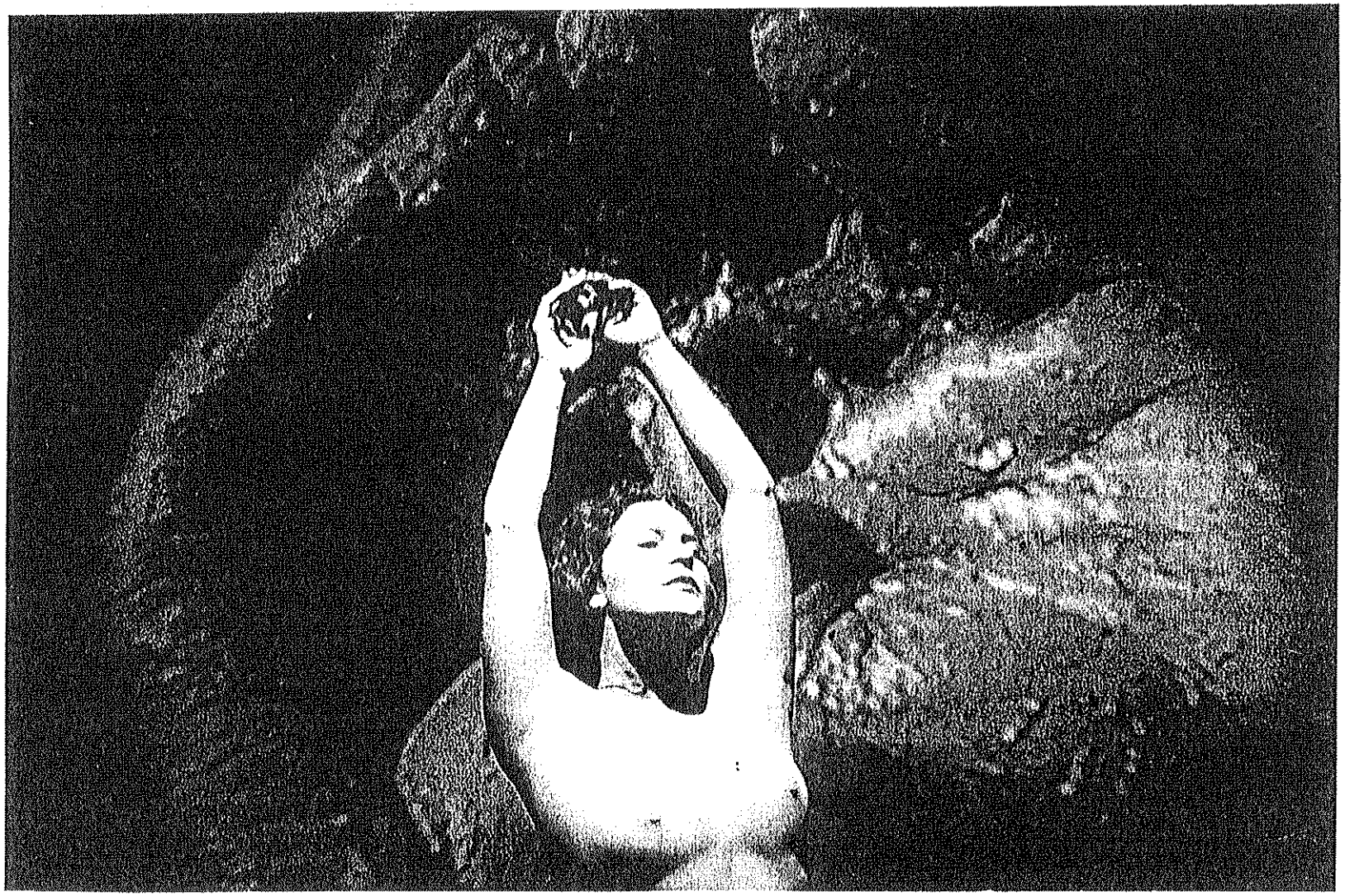
Também estão sendo pensados momentos de projeção apenas para o palco, onde a própria atuante aparece em circunstâncias exteriores ao espaço de presentação, onde se busca a duplicação da sua presença, bem como a explicitação do universo interior à ação cênica ora desenvolvida. Estas imagens têm sido produzidas a partir de pesquisas no universo do Y Ching e suas indicações de meditação e de relação dos elementos naturais com os estados de espírito.

O espetáculo tem como cenário uma armação metálica em forma de U, virado para baixo, onde se encaixa um telão, e de onde pende a corda indiana, instrumento que permite o salto para baixo. Aproximadamente com cinco metros de altura, esta armação concentra as projeções de dentro da área de palco. As projeções sobre o público serão distribuídas sobre seus corpos e sobre a s paredes do espaço.

A sonorização de Acácia está pensada como estéreo, envolvendo todo o espaço, a partir de micro microfone. Não serão usados aparelhos mecânicos de reprodução de sons, toda a música do espetáculo será produzida em cena, pela atuante.
Este espetáculo ainda está em fase de concretização.

Figuras 4 – Foto de Performance de Acácia.

Figuras 4 – Foto de Performance de Acácia.



VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Esta pesquisa busca refletir sobre a influência da tecnologia videográfica de produção de imagens, considerando a sua presença na elaboração mesma da cênica contemporânea. Toda uma conjuntura da história contemporânea da arte e da sua interação com a tecnologia, tem reinventado os fazeres artístico e científico, e a presença e a influência da tecnologia nas artes, gera uma forma diferenciada de criação e de recepção de seus produtos. O momento atual deste estudo, aponta para o surgimento de uma poética do contato e da atmosfera, engendrada seja entre arte e ciência, seja entre corpo e máquina; e também, para esta poética como um processo possível de leitura da relação atual entre arte cênica e espectador, e como elemento preponderante para o futuro próximo de elaboração de manifestações ao vivo.

A Videografia e o Teatro são linguagens da criação de imagens na contemporaneidade, que possuem pontos de contato e de mútua interferência. Seus processos de criação e de recepção têm obedecido no decorrer da história a condições semelhantes. Enquanto o teatro tem procurado se desvincular da ilusão visual e recriar o ritual de envolvimento coletivo com sua fruição, o vídeo tem buscado alternativas à fruição pela contemplação, tem buscado uma fórmula para a interação com o espectador, nos moldes permitidos pelo desenvolvimento tecnológico da linguagem. Ambos estão na direção da interação com o espectador e do seu envolvimento na elaboração dos seus processos e produtos, embora cada um esteja num grau diferente de objetivação dessa interação.

No atual momento histórico, é possível vê-los como parceiros na formulação de espetáculos de entretenimento, mas é preciso considerar que o papel de simples atração já não sustenta o espectador como fiel apreciador de seus produtos. O vídeo desenvolve experimentações tecnológicas e de linguagem por meio da videoarte, que não tem uma entrada massiva no cotidiano de fruição da sociedade. O teatro transita entre as produções comercial, no sentido daquela que explora a linguagem como fonte pecuniária, os trabalhos de pesquisa de linguagem e os de comprometimento político com a educação estética do público.

Ambos, vídeo e teatro, têm, contudo, se debatido diante da ausência do espectador ou da sua displicência quanto às presentações, seja no abandono dos programas, seja no menosprezo por vários tipos de evento cênico.

O hábito desenvolvido pelas linguagens de produção eletrônica de imagens, de olhar e percepção velozes e dinâmica encantatória, tem sido o principal deflagrador das objeções e das novas exigências do espectador. Para o vídeo, nem mesmo a qualidade esmerada de produções televisivas, ou da videoarte, tem sido capaz de abordar novos grupos de espectadores, para além dos já habituados e/ou envolvidos com estas produções . Claro que toda uma reflexão sobre as temáticas e a aplicação da potência informacional e fabulativa do vídeo, entram em jogo para a discussão das preferências e expectativas do espectador; mas a formação do gosto do público é em si uma das maiores potências desta linguagem, portanto, sempre é difícil abordar a questão da qualidade temática das expressões abrangentes do vídeo, como a televisão aberta por exemplo, sem pensar nos interesses ideológicos que estão na base destes. O teatro, por outro lado, passa por um momento confuso, em que ao mesmo tempo o que o espectador está viciado em reclamar de seus preços, está habituado a só pagar os espetáculos caros, para ver de perto ídolos fabricados pela mídia.

O contexto de fruição e de elaboração da manifestação cênica, parece estar entrando numa revisão total de seus elementos, sejam a temática, a qualidade estética e o compromisso social do artista, impulsionados pela própria incapacidade de atingir o mercado, para além do espectador que vai à casa de espetáculos para desfilar sua própria espetacularidade.

O uso da linguagem do vídeo como parceira numa atitude de fruição psicofísica no teatro, isto é, numa busca de um ambiente sensório e excitante do aspecto motor para o espectador, vem a ser uma possibilidade de retomar a trajetória no sentido da reeducação de um espectador que foi sendo afastado do espetáculo ao vivo, ora pela sua banalidade, ora por uma postura hermética de alguns criadores. Isso porque, principalmente, esse ambiente videografado pode conter a ansiedade de velocidade do espectador, bem como a sua semi-inconsciente necessidade de se sentir um ser dos seu tempo histórico, onde a tecnologia

serve aos interesses das criaturas, e paulatinamente se torna fonte de criação estética. Onde o processo de criação estética lhe proporciona apreender outros esquemas de abordagem do mundo real a sua volta, dos objetos e conceitos disponibilizados pela ciência e pela tecnologia para o uso de todos.

O teatro que opte por utilizar os esquemas conceituais e tecnológicos da videografia para desenvolver um elo de vinculação com o espectador, tende a despertar a curiosidade e uma nova disposição deste para com o espetáculo. Mas isso só poderá se consolidar, a partir de um uso coerente e consistente da tecnologia em função de uma revisão de papéis sociais dentro da linguagem. A arte cênica na sua parceria com a videografia, poderá alcançar o êxito da revitalização da linguagem, uma vez que desenvolva um amalgama entre os elementos propriamente da linguagem e os elementos circundantes do contexto histórico-social do seu espectador. A simples colocação dos telões na sala de espetáculo pode renovar a incompatibilidade espectador – espetáculo, que além das razões econômicas, passa também pela angústia do espectador de não se sentir nem parte nem endereço das obras.

Evidentemente, o teatro continuará a ser uma linguagem independente dos multimeios; contudo a construção de uma manifestação híbrida é uma forma consistente de atingir o espectador contemporâneo, e de promover sua interação com a arte como forma de conhecimento do mundo, como abordagem da relação interpessoal e da compreensão estética do seu tempo histórico-social-cultural.

Podem haver artistas que se digam desvinculados do papel social de sua arte, ou da responsabilidade social de sua atitude estetizada, mas este é também um artista desvinculado das circunstâncias formalizadoras da fruição do seu tempo e da sociedade que ora se forma.

O uso da tecnologia do vídeo no teatro, não se prende a um mero contexto de exploração tecnológica, mas, acredita-se, a uma revisão do poder e do uso possível da tecnologia pelo ser, e da possibilidade de desmistificação do mundo científico. Pela construção de uma

outra forma de ilusão, pela desconstrução dos ídolos midiáticos, pela formalização de um pensamento mágico e difusor do poder de realização da técnica para o cotidiano e para a criatura comum.

A fusão das várias dimensões de tempo e de espaço, já visualizadas cientificamente, num contexto de desvendamento das descobertas tecnológicas, parece ser no fim a grande conquista da arte cênica ao vivo, ao desenvolver a parceria com o vídeo. Porque os elementos de encantamento que ficam assim disponibilizados, podem ir além da informação, na direção da construção de um imaginário rico e coerente com as realizações possíveis do repertório do ser contemporâneo. Em termos da arte, o processo decorrente da interação com a tecnologia, aborda os aspectos morfoestruturais ligados à derivação interminável de cada elemento usado, isto é, a possibilidade da interação contextual com cada espectador ou grupo de espectadores ou local onde a obra vai presentar-se. O lugar das escolhas e das reavaliações fica definitivamente estabelecido para o criador que se abrir para o contexto de troca com o espectador. A manifestação se torna uma rede de interferências, que pode insistir ora num ora noutro elemento, mantendo imagens ou ações para cada desejo explicitado ou questão proposta. O ambiente passa a ser um espelho do tempo em que a manifestação entra em contato com a fruição.

A manifestação cênica ao utilizar a imagem videográfica, entra em contato com várias dimensões da consciência do espectador contemporâneo, podendo influenciá-lo a reconceituar a tecnologia e o seu poder de construção de comportamentos e de ações sociais, de modo condizente com a expectativa por ele vivida de velocidade e de conhecimento. Com isso se aproxima e se vincula com o ser social polissensorializado, policontextualizado e transcultural da contemporaneidade.

Pode-se concluir um trabalho como este, lembrando que um pensamento complexo como o da contemporaneidade, que trabalha com um número extremamente elevado de interferências e de interações, busca na arte do seu tempo uma compreensão e uma amostragem de como ele mesmo pode se inserir num tal universo complexificado, continuando a ser humano, emocional e sensorial.

VII - BIBLIOGRAFIA

ADORNO, T.W. 1970 - *Teoria Estética* , Martins Fontes, SP.

ALMEIDA, Cândido José Mendes de. 1988. *Uma nova ordem audiovisual: Comunicação e novas tecnologias.* (Novas Buscas em Educação, v. 30). Summus Editorial, SP.

ARTAUD, Antonin. 1983. *O Teatro e seu Duplo* - Martins Fontes, SP. Coleção OPUS 86.

ASLAN, Odette. 1994. *O Ator no Século XX.* SP. Ed. Perspectiva. Coleção Estudos, vol. 119.

AUSLANDER, Philip. 1997. *From Acting to Performance; essays in modernism and post modernism.*USA/London/Canada. Routledge Editions.

_____ . 1999. *Liveness - Performance in a Mediatized Culture.* Routledge. NY and London.

_____ . 1997. *Presence and Resistence. Postmodernism and Cultural Politics in Contemporary American Performance.* University of Michigan Press. USA.

BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicola. 1995. *A arte Secreta do Ator. Dicionário de Antropologia Teatral.* Campinas/SP. Ed. HUCITEC/ EDUSP.

BARBA, Eugênio.1991. *Além das Ilhas Flutuantes* - Editora Unicamp/Hucitec, Campinas/SP.

BARTHES, Roland.1989. *A Câmara Clara* . Edições 70 Ltda, Lisboa.

BASTIDE, Roger .1979. *Arte e Sociedade* . Editora Nacional, SP. 3a. edição. Trad: Gilda de Mello e Souza.

BAUDRILLARD, J. 1978. - *Simulacres e simulation* - Galilée, Paris.

_____ . 1997. *Tela Total. Mito-ironias da Era do Virtual e da Imagem.* Ed. Sulina. RS.

BENJAMIN, Walter. 1994. *Magia e Técnica, Arte e Política. "A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica".* Obras Escolhidas. Ed. Brasiliense. RJ.

BIRRINGER, Johannes. 1998. *Media and Performance. Along the Border.* The Johns Hopkins University Press. Baltimore and London.

_____ . 1991. *Theatre, Theory, Postmodernism.* Bloomington. Indiana University Press. USA.

BROCKETT,Oscar G.1991.*History of the Theatre.* Sixth Edition. Boston/London/Toronto/Sydney/Tokyo/Singapore. Allyn and Bacon.

BURKE, Peter . 1992. *O Mundo como um Teatro, Estudos de Antropologia Histórica.* Difel Ltda, Lisboa.

CARVALHO, Ênio. 1989.*História e Formação do Ator.* Ed. Àtica. SP

CASULLO, Nicolas (organizador). 1991. *El Debate Modernidad - Pós-modernidad* . Ed. Puntosur, BA/ Argentina. 3a edição.

CHALUB, Samira. 1991. *Funções da Linguagem.* Editora Ática. SP. Série Princípios.

COHEN, Renato.1989. *Performance como Linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação.* Editora Perspectiva, EdUSP, SP.

_____ . 1998.*Work in Process na Cena Contemporânea.*Ed. Perspectiva. SP. Coleção Estudos, 162.

COHEN-SÉAT, Gilbert Y FOUGEYROLLAS, Pierre. 1992. *La Influencia do Cine e la Televisión.* Fondo d eCultura Economica. Col. Breviarios, n° 189. México.

COURTNEY, Richard. 1980. *Jogo, Teatro e Pensamento.* SP. Editora Perspectiva. Coleção Estudos, vol. 76.

DEBORD, Guy. 1997. *A Sociedade do espetáculo. Comentários sobre a sociedade do espetáculo.* RJ. Ed. Contraponto.

DAVIS, Flora.1979. *A comunicação não-verbal.* Novas Buscas em Educação, v. 05. Summus Editorial, SP.

DOMINGUES, Diana (Org.). 1997. *A Arte no Século XXI. A Humanização das Tecnologias.* Editora Unesp. SP. (Capucci, Pier Luigi .*Por Uma Arte do Futuro*; Machado, Arlindo. *Hipermídia: o labirinto como metáfora;* Bardonnèche, Dominique. *Espécies de Espaços;* Costa, Mário. *Corpo e Redes*).

DORFLES, Gillo. 1975. *Mythes et Rites d'Aujourd'hui.* Editions Klincksieck, Paris.

EAGLETON, Terry.1993 . *A Ideologia da estética* . Jorge Zahar Editores, RJ.

FEATHERSTONE, Mike. 1995. *Cultura de Consumo e Pós-modernismo.* Coleção Cidade Aberta; Série Megalópolis. Studio Nobel, SP.

GALIZIA, Luiz Roberto. 1986. *Os Processos Criativos de Robert Wilson.* Ed. Perspectiva. SP.

GEORGE, David E.R. 1996. *Performance Epistemology.* In: Performance Research, vol. 1, n.° 1, Spring 1996, The Temper of the Times.

GIACCHÉ, Piergiorgio. 1991. *Lo Spetatore Partecipente. Contributi per un'antropologia del teatro.*Guerini Studio. Milano.

GIACOMANTONIO, Marcello. 1996. *Os Meios Audiovisuais. Ed. 70. Arte e Comunicação. Lisboa.*

GLUSBERG, George. 1987. *A Arte da Performance.* SP. Editora Perspectiva. Coleção Debates.

GOLDBERG, RoseLee. 1978. *Performance. Live Art 1909 to the Present.* N.Y.

HEUVEL, Michael Vanden. 1994. *Performing Drama / Dramatizing Performance- Alternative Theater and the Dramatic Text.* USA. University of Michigan Press.

HJELMESLEV, Louis. 1975. *Prolegômenos a uma Teoria da Linguagem.* Ed. Perspectiva. SP. Coleção Estudos, 43.

INNES, Christopher. 1992. *El Teatro Sagrado, El Ritual e la Vanguardía.* Fondo de Cultura Económica , México.

KURTZ,Rudolf. 1986. *Expressionisme et Cinema.*Press Universitaires de Grenoble. Paris.

LYONS, Charles R. 1997. *Confronting of the technology of the actor and the technologically produced image of the actor as an experience in time.* In: Consciousness Reframed . Caiia , 1997.

MACHADO, Arlindo. 1995. *A Arte do Vídeo.* SP. Ed. Brasiliense S.A

_____. 1993. *Máquina e Imaginário* - EdUSP, SP.

MAGUIRRE, Mathew. 1983. *The site of Language.* The Drama Review, 27(4). USA.

MEDEIROS, Maria Beatriz de. 1989. *L'artiste plasticien: sujet et objet de l'art* - Tese de doutorado, Universidade Paris I, Sorbonne.

MEICHES, Mauro e FERNANDES, Sílvia.1988. *O Trabalho do Ator.* Editora Perspectiva/EDUSP, SP. Coleção Estudos, 103.

METZ, Christian. 1980. *Linguagem e Cinema.* Ed. Perspectiva. SP. Coleção Debates, 123.

MOLES, A.1990. *Arte e computador* - Ed. Afrontamento, Lisboa.

PAREYSON, Luigi. 1984. *Os Problemas da Estética.* Martins Fontes. SP.

PAVIS, Patrice. 1996. *L'Analyse des Spetacles.* Paris. Editions Nathan.

PICON-VALLIN, Béatrice (direction). 1998. *Les Écrans sur la Scéne; Tentations et Résistances de la Scéne face aux images.* Èditions L'Age d'Homme. Laisane, Suisse.

POPPER, Frank. 1985. *Art, Action et Participation. L'artiste et la creativité aujourd'hui.* Paris. Éditions Klincksieck.

PUDOVKIN, Vsevolod Illarionovich. 1956.*O Ator no Cinema.* Livraria Editora da casa do estudante do Brasil. RJ.

ROUBINE, Jean-Jacques. 1982. *A Linguagem da Encenação Teatral.1880-1980.* Zahar Editores. RJ.

SCHECHNER, Richard. 1994. *Environmental Theater.* New York/London. Applause Editions. The Applause Acting Series.

_____. 1988. *Performance Theory.*Routledge, USA.

_____ .1995. *The future of ritual, wrintings on culture and performance*. Routledge, USA.

STANGOS, Nikos (Edited by). 1994. *Concepts of Modern Art. From Fauvism to Postmodernism.* London. Thames and Hudson Ltd.

TEIXEIRA COELHO Neto, J., GUINSBURG, Jacó , e CARDOSO, Reni Chaves. 1988. *Semiologia do Teatro.* Ed. Perspectiva. SP. Coleção Debates, vol.138.

TEIXEIRA COELHO Neto, J. 1995. *Moderno Pós-moderno. Modos e Versões.* Luminuras . SP . 3ª Edição.

TURNER, Victor.1982. *From ritual to theatre, the human seriouness of play*. PAJ Publications, New York.

VIRILIO, Paul.1996. *A Arte do Motor.* Ed. Estação Liberdade, SP.

_____. 1993 - *Guerra e Cinema* - Ed. Página Aberta Ltda, SP. Trad: Paulo Roberto Pires.