

Algumas considerações sobre a possibilidade de um teatro virtual¹

Anxo Abuín González

“You can’t repeat a performance or it would become theater”

Guillermo Gómez Peña/Roberto Sifuentes, *Supernintendo Ranchero* (2000: 25).

Na sua *Historia intelectual del siglo XX*, Peter Watson dedica o capítulo final à “ordem secreta do caos”, qualificando assim as teorias da complexidade como o último acto dos movimentos científicos da centúria, simbolizado na imparável expansão da Internet. A investigação da *caoplexidade*, termo introduzido por James Gleick em 1987, ocupa-se, como é sabido, dos fenómenos não lineares e imprevisíveis, e tem conduzido o pensamento científico para uma maior consciência dos seus limites, na verificação de que a teoria «nos revela que hay cosas que no puede revelarnos» (Watson, 2000: 819), de modo que muitos rapidamente começaram a falar em uma era ‘pós-científica’, coincidente possivelmente com uma já periclitada pós-modernidade, melhor entendida a partir da importância de noções chave como *proceso*, *indeterminação* ou *instabilidade* (Best e Kellner, 2001: 110, 120-134). Nessa nova era

enquadrar-se-ia também boa parte da produção artística da segunda metade do século XX, dificilmente compreensível caso não fosse situada precisamente no cerne desse espírito de época. Lembraremos aqui a situação colocada em três frentes inter-relacionadas: a música, a hipertextualidade electrónica e, sobretudo, a *performance*, com um epílogo sobre um possível teatro virtual².

Nem nostalgia nem antecipação: a música experimental

O livro do compositor britânico Michael Nyman, publicado pela primeira vez em 1974, e recentemente reeditado em inglês (1999) e em francês (2005), descreve com clareza o papel de John Cage no desenvolvimento da chamada *música experimental* e na eclosão subsequente do *happening* e da ideia de *performance*. O mais atraente deste trabalho, principalmente se nos aproximarmos dele a partir de uma posição pouco informada, é o papel relevante outorgado em todo este processo à ideia do acaso e do imprevisível, herdada sem dúvida das vanguardas (nomeadamente Erik Satie, Arnold Schön-

¹ Tradução de Antía Otero.

² Este artigo serve como complemento ao volume *Escenarios del caos* (Abuín, 2005), ao qual remeto para a ampliação de algumas destas questões.

berg, Charles Ives, o dadaísmo ou o futurismo). Mas também se nos apresenta atractivo através do conhecimento da filosofia zen e do *I Ching*, ficando demonstrado por Nyman, em termos interartísticos, que o teatro foi de algum modo a reboque da música, imitando os projectos experimentais de Cage, e igualmente que a música dele assimilou inicialmente alguns descobrimentos da pintura de Jackson Pollock (o *dripping*) ou de Alexander Calder (os seus experimentos com móveis).

George Brecht (1966) inventou a expressão *chance imagery* para situar as imagens do artista na mesma categoria que os fenómenos do acaso da natureza: o criador devia imitar a Vida (“las pequeñas cosas que pasan en la calle”) em toda a sua complexidade. A célebre composição *4'33"* (1952), de John Cage, actuou como paradigma de uma arte que, tão arriscada como incompreendida, levava de algum modo até o limite a ânsia de romper com uma tradição desde a escrita de uma partitura-guião que se afastava por completo dos códigos habituais. Dividida em três movimentos indicados por números romanos (I, II e III), cada um deles incluía uma única anotação para o instrumentista (na estreia o pianista David Tudor, ainda que não fosse determinado na partitura nenhum instrumento em particular): «TACET». Um parágrafo ao pé explicava que o título fazia referência à duração global do evento. *4'33"* punha em evidência a impossibilidade física e contextual de alcançar o silêncio (a ‘inexistência do silêncio’), pois o ouvido acaba sempre por se encher de sons e ruídos.

Também em 1952, Cage organizou o primeiro *happening* do Black Mountain College, descrito por Michael Kirby como um exercício de simultaneidade sem controlo: Cage, numa escada, alternava sons com imagens; os poetas M. C. Richards e Charles Olson liam os seus textos no topo de outra escada; num extremo da sala era projectado um filme e no outro diapositivos; Robert Rauschenberg, cujos quadros estavam pendurados do tecto, manipulava um gramofone; David Tudor tocava o piano e Merce Cunningham, na companhia de outros bailarinos, desfilava estranhamente entre o público. Igualmente em *Theatre Piece* (1960), na qual músicos, bailarinos e mimos actuavam ao acaso segundo determinadas pautas pré-seleccionadas. Pode-se afirmar que o visual ganhava aqui a partida ao puramente musical, o que depois viriam a confirmar os intensos *events* de *Fluxus*.

A obra de Cage e as suas continuações, próprias ou por conta de outros músicos como Christian Wolff, Earle Brown, Cornelius Cardew, George Brecht ou Morton Feldman, atingiram importantíssimas consequências do ponto de vista teatral, a saber:

- Em todas as experiências era defendida a ideia de que não interessa o resultado mas o processo, não sendo procurado o objecto final, mas sim a acção *in fieri*, quer dizer, o tempo *en train de se passer*.

- Os artistas concebem um procedimento gerador de uma situação, mas esta situação deve estar sujeita aos *imprevistos* e às *indeter-*

minações que o intérprete terá de solucionar por si próprio no mesmo instante da representação. A oposição entre *procedimento* e *execução* é fundamental: algumas composições variam em função da resistência ou da capacidade física do intérprete.

- Como assinalava Christian Wolff, na música experimental não há nostalgia nem antecipação. Interpretamos esta frase como um sintoma da rejeição a qualquer continuidade linear: não se trata de progredir nem de ir para parte alguma. Isto implica de facto a ausência de elementos 'deíticos' (os 'painéis indicadores' que explicam que se vai a algum lugar) e a instituição de uma atmosfera impessoal derivada do que poderíamos denominar uma *sucessão onidireccional* (dar atenção aos casos de serialismo) ou de uma acumulação de signos sem futuro. A memória não serve na música experimental. Como exemplo, os procedimentos de '*randomisation*' nas *Variations* de Cage (Nyman, 1999: 111).

- Os artistas gostam de experimentar com a dialéctica *unidade/multiplicidade*: vários intérpretes executam simultaneamente a mesma partitura ou uma mesma *tarrafa*, e tornam evidentes as suas distintas habilidades e, por consequência, dão lugar, a partir de variações mais ou menos eventuais, a diferentes leituras.

- Noutras ocasiões, a execução é submetida a um contexto governado directamente pelo acaso: vários intérpretes improvisam ao mesmo tempo, ou o guião implica que o jogo dependa do aleatório de um jogo de cartas.

O início e o fim não são determinados previamente, mas sim no decorrer da realização. Michael Nyman (1999) utiliza a expressão "Games of Arts" que remete para a explicação de Morse Peckham (1965): o jogador deve ficar aflito, sendo obrigado a comportar-se de um jeito que não espera e a procurar algum sistema de reorganização dentro de umas regras pré-estabelecidas. É evidente o grau de subjectividade inerente a estes jogos.

- É investigada a noção de *instante* ou de *momento único* que se encontra em perpétua mudança, não sujeita à racionalização nem susceptível de ser apreendida de maneira nenhuma. O artista pode lutar por captar ou capturar esse instante, sem nunca chegar a consegui-lo. O problema afecta, portanto, a *identidade* do produto artístico em questão: Cage assinalou em uma ocasião que uma partitura é como um postal, quer dizer, *a constância de alguma coisa que aconteceu*, embora na arte o importante seja precisamente o *não-conhecimento do não-acontecido*.

- O silêncio é considerado como representação do mais alto grau de potencialidade artística; nele encontra-se a possibilidade de reconduzir abertamente todos os significados para a responsabilidade do receptor.

- Na música experimental os papéis de compositor, executante e ouvinte estão submetidos a uma grande fluidez de caracterização, de um ponto de vista pragmático. O público assume um papel mais relevante, em várias ocasiões através de uma espécie de inte-

racção com os intérpretes à qual pode não ser alheia a presença de sistemas electrónicos (*feed-back*). Por vezes, o intérprete e o ouvinte partilham o carácter aparentemente hermético da composição. Os dois estão deste modo a adoptar um papel igualmente activo para o produto ficar concretizado. Não há lugar para a indiferença. A palavra chave é *percepção*, como explica Nyman (1999: 54)³:

Idéalement, l'auditeur devrait posséder un esprit ouvert et curieux, capable d'assimiler de manière personnelle un type de musique dont les connections et significations musicales ne sont ni finalisées, ni calculées, ni prédigérées ou projetées. Si c'est ce qu'il veut, l'auditeur peut apporter ses propres significations; ou alors il peut rester ouvert à toute éventualité, en gardant présent à l'esprit, à l'instar de George Brecht, que "tout acte d'imagination ou de perception est en lui-même un arrangement, et qu'il est donc impossible d'empêcher qui que ce soit de faire des arrangements".

Teatro do silêncio

Não poderia ser entendido o denominado *teatro do silêncio* de Robert Wilson sem as reflexões anteriores, e nisto influíu ainda, como já tem sido assinalado muitas vezes (Galizia, 1986), o contacto com a música de Philip Glass. Despreocupado das qualidades cognitivas e intelectuais da cena, Wilson trabalhou com Christopher Knowles e Cindy Lubar nos âmbitos da repetição, a aliteração ou a onomatopeia para plasmar

a existência de um mundo desintegrado a partir de um ponto de vista verbal, com abundância de *non-senses* e justaposições de raízes surrealistas. As estruturas ou mini-estruturas contavam com uns elementos mínimos que eram submetidos a um exame de possibilidades graduais. Os gestos da dança deixavam de estar subordinados a uma lógica de causa-efeito, as sequências são parcialmente improvisadas e a própria dança não guarda relação com o contexto geral da *ópera*.

Em *Einstein on the Beach* (1976, reestreada em 1984), Knowles, Glass e Wilson acolheram um conjunto de técnicas nas quais o meio era explicitado artisticamente, como um processo que se desenvolve à nossa frente como uma construção, exigindo do seu público uma concentração e atenção extraordinárias, retribuídas não em forma de significados, mas apenas (e não quero sugerir que seja pouco) de sensações. Para Renato Cohen, a ideia de *work-in-progress*, em que Wilson (2004a: XXIV) trabalhou muitas vezes, é definitiva do *Zeitgeist* contemporâneo e dá lugar a um novo paradigma teatral:

Orquestra-se uma cena polifónica e polisémica apoiada na rede, no hipertexto, na plurissignagem, nos fluxos e suportes em que a narrativa se organiza pelos acontecimentos cênicos, pela performance, por imagens condensadas, por textualidades orobóricas e não mais pela lógica aristotélica das ações, pela fabulação, por construções psicológicas de personagem.

Como é evidente, não é utilizado aqui o termo *hipertextualidade* no sentido electrónico, mas Cohen insiste ao longo do seu estudo nas ideias de fragmentação, justaposição, assimetria, epifania, disjunção ou acaso, que entram em conexão com o paradigma pós-estruturalista e, de maneira breve embora explícita (2004a: 6, 25), com a teoria do caos.

Virtual I: Hipertextualidade electrónica

Contudo, seria interessante pôr agora todas estas ideias ao lado da reflexão sobre o conceito de *hipertextualidade electrónica*, da qual John Cage é um reconhecido antecedente. Por exemplo, na compilação de Alain Vuillemin e Michel Lenoble, há uma boa amostra da associação existente entre novas tecnologias e o pensamento descontínuo. O próprio Vuillemin, seguindo a esteira de Michael Joyce, centra a sua atenção na noção de *escrileitura*. Bertrand Gervais e Nicolas Xanthos explicam que a leitura de um hipertexto afasta-se da necessidade de apropriação que experimenta um leitor tradicional para traçar a leitura como interacção, reinvenção, actividade ou complexidade. O importante não é a letra, mas a atenção ao dispositivo oferecido, a ligação de fragmentos, as enormes possibilidades visuais e sonoras, a opacidade do meio a partir da ideia de

fractalidade. A consequência mais imediata é a desorientação do leitor, já que é instaurada uma espécie de neutralização da significação narrativa: os fragmentos de acções não se podem unir e não têm valor do ponto de vista da coerência do relato entendido como progressão ou linearidade.

Importa-nos agora destacar nessa compilação o artigo de Pedro Barbosa, porque nele vincula-se a virtualidade com a potencialidade, por assim dizer, linguística: uma obra literária em formato hipertextual é e não é, apresenta-se na sua multiplicidade, existe apenas em estado latente, gera diferentes estados de texto, é imaterial e inacabada; o computador funciona como um criador de complexidade e de processos, em contínua metamorfose. O texto virtual está, portanto, à procura de constante actualização, sem deixar de ser potência, como arte da variação. É fluidez, instabilidade, imprevisibilidade, repetição e variação, multiplicidade, espiral de formas inéditas: «Le texte virtuel devient alors l'équivalent d'une semence ou d'un chromosome ui contiendrait en puissance la forme et le sens d'êtres nouveaux auxquels il lui appartiendrait de donner naissance» (1994: 242)⁴.

Ainda que Barbosa não lhe faça aqui referência, é óbvia a relação da virtualidade com o conceito de *entropia*: de acordo com os prin-

³ Pode ser consultado um bom arquivo de música experimental na página dirigida por José Antonio Sarmiento: <http://www.uclm.es/artesonoro/framemenu.html>.

⁴ Podem ser lidos alguns dos artigos de Pedro Barbosa em <http://www.pedrobarbosa.net/>.

cípios da cibernética, a ordem (diminuição da entropia) fica mais longe do virtual, e o caos (aumento da entropia) é o mais próximo à potencialidade. Esta tensão encontra-se também muito presente no âmbito teatral: os artistas chegam normalmente a estabelecer mecanismos de controlo que mantenham a ordem, contrapesando a tendência natural cara à desorganização, mas isto não é tão evidente ao lidarmos com as formas cénicas (ou para-cénicas) que são englobadas na abrangente etiqueta de *performance*.

Performance

Não é o momento de entrarmos a fundo numa delimitação teórica do território confuso da *performance*. Será suficiente o testemunho de um artista comprometido a fundo com o seu meio. Comparando explicitamente teatro e *performance* e tendo admitido a influência cada vez maior da segunda sobre um drama sempre em crise, Guillermo Gómez-Peña (2005: 34-ss.) oferece algumas chaves para compreender a *performance* como modalidade artística:

- No caso da *performance*, trata-se de exibir um segmento de um processo muito mais longo, de maneira que o mostrado é uma mínima parte de um todo. Por consequência, tampouco pode falar-se de princípio ou fim, nem de ensaios, só de uma procura constante.

- Face à organização hierárquica do teatro (que vai desde o director até os técnicos), a estrutura da *performance* tende a ser mais horizontal, descentrada, em contínuo fluxo.

O artista deve comprometer-se com todos os trabalhos possíveis.

- Os autores costumam ser também actores na *performance*. Os textos nunca estão fixados, à diferença do que costuma acontecer com os textos do teatro, repetidos noite após noite (2005: 35):

In performance, whether text-based or not, the script is just a blueprint for action, a hypertext contemplating multiple contingencies and options, and it is never "finished". Every time I publish a script, I must warn the reader: "This is just one version of the text. Next week it will be different"

Reparemos aqui na referência à hipertextualidade electrónica.

- Os artistas da *performance* poucas vezes representam personagens. Pelo contrário, põem em cena as suas próprias contradições ou os seus conflitos de identidade, até quando a aparência parece negá-lo. A *performance* move-se nas margens da cultura *pop* e *underground*.

- Assim, é habitual que à volta do *performer* nasça uma mitologia do anti-herói ou da contracultura, que em algumas ocasiões suporta a sua criminalização. Os *performers* não são virtuosos e o público, que assiste a presenciar uma existência única, é conhecedor disso. A distância entre os artistas e a realidade (o *aqui* e o *agora* do espectador) é menor na *performance* do que no drama, submetido à *denegação* como convenção primária.

- «The performance-art field is obsessed with innovation» (2005: 41), e essa obsessão arrasta-o para a fascinação pelo tecnológico. Numa entrevista com Eduardo Mendieta, Gómez-Peña (2005: 250) reconhece que no seu caso a tecnologia é sempre motivo de desconfiança por causa da sua intensa capacidade de trair o usuário, como essa paródica *robô-garra* que imitava o “terceiro braço” de Stelarc. Daí vem a denominação *Webback* (jogo de palavras com o *Webback*, o ‘costas molhadas’ mexicano), o imigrante ilegal que trespassa as fronteiras de uma Internet que reproduz a mesma cartografia injusta e não-igualitária do mundo real⁵.

Poderíamos retomar agora o papel determinante dos computadores na formação das mentalidades, na concepção do pensamento e da acção, na criação artística e até na constituição das ciências. Além do incremento dos recursos expressivos, a informática leva-nos também a localizá-los numa arquitectura combinatória que converte o acto de pensar em algo mais dinâmico e flexível, afastado da articulação fechada e monológica. Para Pierre Lévy (1998a: 17), a informática desenvolve uma forma de escrita (a ‘ideografia dinâmica’) definida pelos seus movimentos e metamorfoses.

Abre-se assim o que Gemini chama “juego de incerteza”, porque o âmbito da *performance* permanece perenemente aberto a qualquer inovação tecnológica, de acordo com a ideia de que entre tecnologia e arte é estabelecida uma inter-relação inevitável, íntima e intensa, de experimentação. Esta permeabilidade verifica-se num amplo leque de possibilidades que vão desde a participação até à interactividade, desde o teatro tradicional até à *performance on-line*, mesmo sendo evidente que o mais habitual é se situar no que a autora chama de *cena electrónica*, que presume a mediação de uma máquina entre o actor e o espectador.

Forma do relacionamento	Forma de performance
<i>Interacção</i> homem-homem (performer-espectador)	Performance teatral clássica e vanguardista
<i>Interacção tecnológica</i> homem-máquina (performer-máquina e/ou espectador-máquina)	Radio-drama, tele-teatro, vídeo-teatro
<i>Interacção mista</i> 1. homem-homem (performer-espectador) 2. homem-máquina (performer-máquina e espectador-máquina)	Cena electrónica
<i>Interacção tecnológica / tecnologia interactiva</i> homem-máquina-homem (performer-máquina-espectador)	Performance on-line

Apud Gemini, (2003: 174)

⁵ Pode ver-se no seu último livro o conceito do «ethno-techno». Mas já antes tinha explicitado as estratégias de resistência ante a neocolonização que pratica a Internet (ver o seu manifesto «Remapping Cyberspace», 2000: 258-259). Leia-se este fragmento de *Supernintendo Ranchero* (2000), que põe em cena aquilo que Gómez-Peña chama *Mexi-cyborg*: «(Opera singer sings Mozart interweaved with a soundbell of Japanese Technomusic. Roberto Sifuentes stands on top of a metallic pyramid. He wears a laboratory coat and teched-out glasses, and speaks in a computer-processed, mechanical voice. Guillermo Gómez-Peña enters dressed as El Mad Mexterminator, riding a motorized wheelchair. He moves across the stage in a mechanical video-game-like pattern, responding to gestural commands from Sifuentes)» (2000: 25). Cf. a sua página web <http://www.pochanostra.com/>.

Virtual II: O actor e o seu duplo

Deve o actor estar presente no palco? Béatrice Picon-Vallin perguntava-se em 1998 se estávamos destinados à desapareição do actor “em carne e osso”, substituído pela profusão de sombras projectadas sobre o ecrã, duplos ou avatares virtuais que pareceriam culminar as velhas aspirações de desumanização e de ‘arte total’ da vanguarda teatral⁶, e em todo caso se a utilização das novas tecnologias não obrigava a uma reformulação de conceitos tais como *presença*, *ilusão* ou *espectador*: «La virtualité implique un type nouveau de spectacle, de perception et de participation où la figure de l’acteur — de l’«interacteur» — devient centrale, alors qu’elle conteste celles du spectateur et de l’auteur» (1998: 12). A incorporação da informática conduz a uma *performance* mediatizada onde a distinção entre meios (por exemplo, entre teatro e cinema) atenua-se ou desaparece (Auslander, 1999). Em 1998, Robert Wilson estreava *Monsters of Grace 1.0* (o seu título procede de um erro no recital de um verso do *Hamlet*, “Angels and Ministers of Grace”, cometido pelo director uns anos antes durante o seu célebre “one-man-show”), ópera digital com música de Philip Glass e libreto do poeta místico sufi do século XIII Jalaluddin Rumi, onde o público, habilitado com uns óculos 3D, assistia à encenação de alguns poemas persas protagonizada por ‘actores de síntese’, numéricos, em projecção estereoscópica. O espectáculo, de um custo enorme, constava de treze quadros, oito dos quais criados através de um filme em três dimensões de sessenta e oito minutos de duração. O resultado não

foi de todo satisfatório para o próprio Wilson, que perdeu em seguida o controlo sobre a parte animada, que realizaram durante um ano vinte especialistas da Kleiser-Walczak Construction Company⁷. A ‘virtualidade’ acrescentada seria semelhante a querer recolocar o teatro no debate à volta da imagem (e da sua voracidade), que caracteriza o (pen-)último pensamento do século XX.

Imagem digital de *Monsters of Grace* disponível no CD-ROM.

A utilização destas práticas chega a transformar consideravelmente os métodos de criação, já que o espectáculo de teatro torna-se algo móvel e aberto, um *work in progress* constante. Em concreto, o numérico (Picon-Vallin, 1998: 24):

offre des possibilités inédites de collage et de montage, d’apparition et de disparition d’objets et de personnages, ainsi que le moyen de court-circuiter le réel comme référent de l’image. De la représentation à la présentation... Soumettre le plateau à ce principe de transformabilité, et non plus seulement à celui de la reproductibilité, est une nouvelle épreuve qui implique sans doute le renforcement de la nature même du spectacle, éphémère et changeante chaque soir.

Existe um teatro virtual?

Na descrição que Pierre Lévy faz do ciberespaço (1998), a ciberarte enquanto *sistema caótico* é concebida a partir da participação na obra de quem a experimenta,

interpreta, explora ou lê. Tratar-se-ia, nos casos mais extremos, de uma co-produção no sentido mais estrito, porque a ciberarte põe em andamento todo um processo de criação colectiva e aberta à interacção e à transformação num contexto virtual. Tomando como ponto de partida as ideias de Lévy, entre outros, Gabriella Giannachi define o teatro virtual como uma variedade de formas que compartilham «the characteristic of being open works in which the viewer is variously participating to the work of art from within it» (2005: 4). Deste modo, o teatro virtual é ao mesmo tempo *remediado*, *imersivo* e *interactivo*: o seu conteúdo é o próprio meio ao tempo que a sua relação com outros (meios), e o seu carácter é metadiscursivo, intertextual e intermedial;

o *performer* encontra-se dentro da obra de arte, não metafórica senão *ontologicamente* (2005: 7), através de uma realidade virtual que só aparece quando ele está dentro de uma simulação; a participação pode supor além do mais a *telepresença*, a conjugação, graças às novas tecnologias, de dois ou mais espaços diferentes afastados entre si⁸.

A interessante caracterização de Giannachi é demasiado extensa e por causa disso não é estranho que os produtos analisados variem entre os hipertextos, os vídeo-jogos ou os MUDs ou MOOs, até aos exercícios pioneiros de realidade virtual, ao estilo de *The Adding Machine* (1994), um texto de Elmer Rice sobre a luta entre o homem e as máquinas, ou *Wings* (1996), dois espectáculos com cenogra-

⁶ À parte das consabidas referências a Meyerhold ou Piscator, Picon-Vallin refere-se às instalações e às *performances* da vanguarda norte-americana. Em 1965 é estreado, onde Carolyn Brown, Barbara Lloyd e Steve Paxton dançam diante de um balão-sonda em que são projectadas imagens de actualidade. Em *Spring Training* Robert Rauschenberg projectava diapositivos sobre um ecrã portátil pendurado nas costas dos bailarinos. Ver também o “*cine ampliado*” de Robert Whitman, que indagou desde o seu *Cinema Pieces* nos limites intermediais das artes (*Window*, 1963; *Shower*, circa 1964); os *filmes-cena* de Robert Blossom, o *happening* fílmico... Em 1958 Josef Svoboda inventava as técnicas do poli-ecrã e desenvolvia-as em espectáculos sem precedentes da *Laterna Magika*. Sobre as relações entre *performance* e vídeo é imprescindível consultar o livro de Josefina Alcázar (1998). A autora defende que a incorporação de projecções de vídeo, que pressupõem a plasmação dos ideais vanguardistas, implica levar à cena uma ‘quarta dimensão’ teatral, como já tinha apontado Erwin Piscator, além das duas dimensões, espacial e temporal. A sua classificação em modalidades de uso (superposição, contradição, interacção, montagem e *close-up*) é muito útil, e o seu repaso pelas distintas formas do ‘teatro de imagen’ é sempre pertinente. Acrescenta Alcázar: «Las innovaciones científicas y tecnológicas que se desarrollan en la segunda mitad del siglo XX, dieron un duro golpe al imperio de la linealidad y la secuencia. Marshall McLuhan señala que con la automatización se introduce el principio de la retroalimentación, o *feedback*, que marca el inicio del fin de la linealidad. La retroalimentación consiste en un circuito de información que introduce un camino de retorno donde antes sólo existía un camino lineal de información» (1998: 73). Pode ver-se também Picon-Vallin (2001).

⁷ <http://www.kwcc.com/works/sv/mog.html> - Assim descrevia o espectáculo o crítico de *The New York Times* Bernard Holland: «The episodes of “Monsters of Grace” are disconnected and tell no story. Disembodied tubes or vessels lead to a giant amputated hand rendered so close that it might chuck us under the chin. Helicopters roam a gauzy Himalayan landscape. A table set with chopsticks hovers near. A polar bear lounges, a shoe drops, a snake slithers. Mr. Wilson’s trademark crossing bars of light present themselves. (They hint at the intersection of time and space, he said at a pre-event panel discussion.)». Em <http://www.kwcc.com/works/sv/mog1.html>.

⁸ Deve ser citado como antecedente directo do trabalho de Giannachi o livro de Brenda Laurel *Computers as Theatre* (1993), onde se desenvolve uma ‘teoria dramática’ da actividade humana com computadores, elaborada, muito significativamente, a partir de alguns conceitos derivados da *Poética* de Aristóteles.

fia de Mark Reaney, professor de teatro e cinema na Universidade de Kansas, que utilizavam a tecnologia da realidade virtual para ampliar consideravelmente as possibilidades espaciais da ficção teatral. Os espectadores, dotados de cascos 'catódicos', visualizavam imagens que enquadravam a interpretação dos actores, de modo que a representação alternava com a simulação: em «Catastrophe», a primeira sequência de *Wings*, era presenciada uma sucessão alucinatória de céus em movimento, relógios que voavam ou veículos que se deslocavam por todo o lado... Em seguida, assistimos a uma consulta médica na qual o próprio espectador é o paciente (segundo a descrição de Franck Bauchard, 1998)⁹.

Imagem de *The Adding Machine* disponível no CD-ROM.

Imagem *Wings* disponível no CD-ROM.

Ainda que no seu excesso, o livro de Giannachi pode servir não obstante para redefinir a problemática da *performance* desde as suas origens, desde os experimentos de John Cage, Merce Cunningham ou Robert Rauschenberg até as propostas interactivas de Nam June Paik (*Participation TV* (1966); *Video Synthesiser* (1969-1970)). A ideia de interactividade é chave para entender a evolução da arte alternativa desde os anos 60, e tem-se vindo a acentuar com a competência das novas tecnologias do divertimento. Para Guillermo Gómez-Peña (2005: 54)¹⁰, que sempre se mostrou crítico com o uso 'utopista' das novas tecnologias, a ilusão de interactividade mudou a relação entre a *live art* e o seu públi-

co, uma vez que, sobretudo se se for jovem, resiste-se cada vez mais a permanecer passivo ao contemplar uma *performance*:

They've been trained by TV, SuperNintendo, video games, and the Internet to "interact" and be part of it all. They see themselves as "insiders" and part-time artists. They've got the most recent software to make digital movies and compose electronic music. They burn their own CDs and design their own websites. To them there is nothing esoteric about art. Therefore, when attending a live art event, they wish to be included in the process, talk back to the artist, and, if possible, become part of the actual performance. These new audience members are always ready to walk on stage at any invitation from the artist and do something, particularly if participation involves impersonating other cultures or taking off their clothes. It's karaoke time. It's like a live computer game with the added excitement that people, "real people", are watching.

Isto pressupõe um importante repto para os artistas, que devem incluir a qualquer preço a interacção entre os procedimentos operativos do seu espectáculo. Desde a perspectiva da participação activa do espectador, Guillermo Gómez-Peña pôs em funcionamento *performance-installations* como *Temple of Confessions* (1994), na qual o público era convidado a explicitar os seus "temores e angústias interculturais" refugiando-se num destes três meios: a gravação das suas vozes com microfones ao longo da instalação

(depois essas vozes eram convenientemente alteradas electronicamente para proteger o seu anonimato); a escrita de uns postais que eram depositados numa urna; ou um número oitocentos à disposição do público vinte e quatro horas por dia. As confissões, escolhidas por Gómez-Peña e Sifuentes, eram declamadas no decorrer do espectáculo, tal como os próprios explicaram (Gómez-Peña, 2000: 35-ss.).

Imagem da página web de *Temple of Confessions* disponível no CD-ROM.

De igual interesse são as manifestações a que Giannachi chama *cyborg theatre*, o teatro que procura modificar ou implementar o âmbito do corpo humano através da interacção com um ambiente tecnológico. A sétima das nove operações a que foi submetido Orlan em *The Reincarnation of St. Orlan*, intitulada “*Omni-presence*” (1993), foi retransmitida por satélite

a treze galerias de arte de todo o mundo, incluindo o *Centre Pompidou* de Paris ou o *McLuhan Center* de Toronto, com a intenção de converter o seu rosto em motivo de um debate público que fizesse incorporar a audiência¹¹. Também nos podemos remeter às amplamente comentadas experiências performativas de Stelarc, desde os seus “*corpos pendurados*” até projectos como *Extra-ear* (1997) ou as suas “*Internet performances*” (*Telepolis*, 1995; *Fractal Fresh*, 1995; *Movatar*, 2002)¹²; ou às de Marcel.Í Antúnez Roca¹³, denominadas por Mathew Causey (1999) *performances mediadas*, que parecem apontar para a “*a morte da carne*” em benefício da interacção com um espaço virtual. Steve Dixon refere-se a estas práticas (poderiam ser acrescentados os nomes de Guillermo Gómez-Peña, Istvan Kantor, Laura Kikauka ou Momoya Turimitsu) como *metal performances* em volta do tema da *humanização dos robôs/maquinização dos humanos* focado

⁹ Para uma completa informação sobre o trabalho de Reaney, pode ser consultada a página do *The Institute for the Exploration of Virtual Realities*: <http://www.ku.edu/~ievr/>. Aí pode ser lido o artigo do próprio Reaney «Théâtre et réalité virtuelle: un art en temps réel» (2000) e «Virtual Scenography: The Actor/Audience/Computer Interface» (1996), onde se define a RV como «a computer simulation of real or imaginary environments and [that] these simulations are ‘interactive’, capable of being navigated or manipulated in real-time rather than being pre-recorded». É interessante confrontar as experiências de Reaney com as de Brenda Laurel em *Placeholder* (1992; cf. http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/), uma instalação em que o público era realmente o protagonista e na qual não existia, em rigor, um começo ou um final.

¹⁰ Num trabalho extremadamente útil, Eskelinen e Tronstad (2003) puseram em relação o vídeo-jogo com o *happening*. Em ambos os casos, se atendemos, por exemplo, às reflexões de um Allan Kaprow, estamos face aos produtos que não necessitam de um público para serem levados para frente, que não implicam o desenvolvimento de uma tarefa interpretativa e cujas acções são ‘puntuadas’ pela inclusão de contínuos ocios (‘gaps’) narrativos.

¹¹ Cf. <http://www.orlan.net>. Ali é definida a ‘arte carnal’ como «self-portraiture in the classical sense but made by means of today’s technology. It swings between defiguration and refiguration. [...] The body has become a “modified ready-made”, no longer seen as the ideal it once represented, not ready enough to be adhered and signed».

¹² Na sua página web, <http://stelarc.va.com.au>, podem ser lidos os manifestos de Stelarc e pode fazer-se um percurso pelos seus espectáculos.

¹³ Cf. <http://www.marceliantunez.com>.

na perspectiva do monstruoso, transgressivo, violento ou sexual, com uma perspectiva que não escapa à exibição do artificial e do exagerado. Em ambos os casos, os *performers* podem contar com a interacção do público, que controla em parte os movimentos em cena, as próteses ou as câmaras utilizadas em cada evento.

Imagem de "O terceiro braço" de Stelarc disponível no CD-ROM.

Imagem de Quarto durante a 7ª operação de Orlan disponível no CD-ROM.

Imagem de Fotos da sétima operação de Orlan disponível no CD-ROM.

A telepresença é outro dos traços destacado por Giannachi para caracterizar o teatro virtual. Ainda que os exemplos possam ser remontados a Allan Kaprow (*Hello, um 'multi-site' happening* retransmitido em 1969 pela televisão), a autora descreve algumas experiências de Paul Sermon com os novos meios, semelhantes aos que desenvolveu em Espanha *La Fura dels Baus*¹⁴. Em *Telematic Vision* (1992), Sermon colocava dois sofás idênticos em dois lugares distantes, mas ligados entre si através de uma câmara de vídeo: quando os espectadores se sentavam, a sua imagem ficava misturada em três monitores de televisão, que rodeavam os sofás, de modo que conseguiam ver-se a eles próprios acompanhados de uma pessoa só 'telepresente' no ecrã, mas com a qual podiam interagir. *Telematic Dreaming* (1992) respondia a parâmetros parecidos:

A double bed is located within both locations, one in a blacked out space and the other in an illuminated space. The bed in the light location has a camera situated directly above it, sending a live video image of the bed, and a person ("A") lying on it, to a video projector located above the other bed in the blacked out location. The live video image is projected down on to the bed with another person ("B") on it. A second camera, next to the video projector, sends a live video image of the projection of person "A" with person "B" back to a series of monitors that surround the bed and person "A" in the illuminated location. The telepresent image functions like a mirror that reflects one person within another person reflections.

Em *The Tables Turned* (1997) são cadeiras, e não sofás, situadas diante de uma mesa, e a interacção entre os dois públicos através de quatro monitores era ainda maior. No 'teatro digital' de La Fura (veja-se o seu projecto «*Work in Progress*»),¹⁵ com o auxílio da Internet «los actores pueden interactuar estando en lugares y tiempos diferentes... Las acciones de dos actores situados en dos lugares y tiempos diferentes coinciden en la red de tiempos infinitos y espacios virtuales». O teatro digital permite a interacção "dentro e fora da rede", de maneira a criar-se «un teatro interior en el que el sueño deviene realidad (virtual)» que iria transcender as limitações do corpo humano.

Imagem de *Telematic Vision* disponível em CD-ROM.

Imagem de *Telematic Dreaming* disponível em CD-ROM.

Imagem de Esquema de *The Tables Turned* disponível em CD-ROM.

Resta-nos ver se estas propostas conduzem a uma nova consideração do género teatral, além dos códigos voluntariamente periféricos da *performance*. Geralmente, tratar-se-ia também de repensar a ideia de artista como produtor, não só por ter-se incorporado num trabalho de realização colectiva ou de equipa, mas também por a sua função se ter diluído num fluxo contínuo em que qualquer participante pode tornar-se actor de um processo intertextual sem limites. O produto variará consideravelmente, inclusive na relação *do um com o mesmo* ou *o igual*, do singular e o repetido. Como assinalou recentemente José Luis Brea (2005):

en vez de constituirse como memorias de lectura, como una seriación matricial de efectos repetibles que aseguren la reiteración del pasado en el presente, (la memoria acumulada de la humanidad como patrimonio y tradición en cuyo espacio se escribe obligadamente el despliegue de nuestra vida) los nuevos dispositivos de la cultura tienden y deberán tender cada vez más a actuar como memorias de proceso, como dispositivos inductores de novedad, iteradores más bien del tránsito presente-futuro (y sin duda ello desplaza un interés creciente sobre la cultura juvenil como, realmente, el único modo futuro de la cultura).

É trabalho dos teóricos do teatro analisar esta situação, tal como fez recentemente José Luis García Barrientos (2004), que, ao mesmo tempo em que aplaude os exercícios de experimentação digital como “provocação”, lembra a dificuldade de enquadrá-los num “teatro genuíno”, já que não respondem exactamente a conceitos chave como *espectador*, *presença*, *actor-actuação* ou até *imediatez*. Um possível teatro digital pareceria afastar-se do teatro para explorar novas vias de ficcionalidade, que não exigissem nem a presença do actor nem a co-presença do público. Não obstante, há indícios que apontam a posição de relevância cada vez maior da corporalidade (assim o reconhece La fura) como geradora de energia artística: a máquina está aí para questionar em todos os sentidos as possibilidades do corpo humano como lugar de representação do mundo. Assim nos é advertido por Gómez-Peña (2005: 26): «In my opinion, no actor, robot, or virtual avatar can replace the singular spectacle of the body-in-action of the performance artist». Quando vemos Stelarc accionando a sua mão robótica ou Antúnez exibindo os seus mecanismos electrónicos ou cibernéticos, depois de quinze minutos a nossa atenção dirigir-se-á para uns corpos que sofrem e, uma vez ultrapassada a novidade, talvez só fiquemos com a presença de um ser humano, ignorando as suas próteses e extensões. O público olha e

14 Pode ser visto o conjunto da sua dilatada trajectória na página web <http://www.hgb-leipzig.de/~sermon/>.

15 <http://www.lafura.com>

observa o actor, situado por último no centro mesmo do acontecemento espectacular, um lugar que nunca irá abandonar.

Bibliografía

ABUÍN González, A. (2005). *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia: Tirant lo Blanch.

ALCÁZAR, J. (1998). *La cuarta dimensión del teatro. Tiempo, espacio y vídeo en la escena moderna*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes.

AUSLANDER, Ph. (1999). *Liveness : Performance in a Mediatized Culture*. Londres: Routledge.

BARBOSA, P. (1994). «Les virtualités du texte virtuel: deux extraits du livre électronique *Teoria do homem sentado* (1996)». Em A. Vuillemin e M. Lenoble, *Littérature, informatique, lecture. De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive*. Limoges : PULIM, 236-243.

BAUCHARD, F. (1998). «Théâtre et réalité virtuelle. Une introduction à la démarche de Mark Reaney». Em B. Picon-Vallin (ed.). *Les Écrans sur la scène*. Lausanne : L'Age d'Or, 225-245.

BEST, S., e D. Kellner (2001). *The Postmodern Adventure. Science, Technology, and Cultural Studies at the Third Millennium*. Londres: Routledge.

BREA, J. L. (2005). «Nuevos dispositivos del arte. Transformaciones de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural electrónico». *Telos*, 56.

BRECHT, G. (1966). *Chance Imagery*. New York: Something Else Press.

CAUSEY, M. (1999). «Postorganic Performance: The Appearance of Theater in Virtual Spaces». Em M.-L. Ryan (ed.). *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana U.P., 182-201.

COHEN, R. (2004). *Performance como linguagem*. Sao Paulo: Perspectiva.

COHEN, R. (2004a). *Work in Progress na cena contemporânea*. Sao Paulo: Perspectiva.

DIXON, S. (2004). «Metal performance. Humanizing Robots, Returning to Nature, and Camping About». *The Drama Review*, 48, 4, 15-46.

ESKELINEN, M., e R. Tronstad (2003). «Video-games and configurative performances». Em M. J. P- Wolf e B. Perron (eds.). *The Video Game Theory Reader*. Londres: Routledge, 195-220.

GALIZIA, L. R. (1986). *Os processos criativos de Robert Wilson*. Sao Paulo: Perspectiva, 2004.

GARCÍA BARRIENTOS, J. L. (2004). *Teatro y ficción. Ensayos de teoría*. Madrid: Fundamentos.

GEMINI, L. (2003). *L'incertezza creativa. I percorsi sociali e comunicativi delle performance artistiche*. Milán: Franciangeleli.

GERVAIS, B., e N. Xanthos (1994). «L'Hypertexte : une lecture sans fin». Em A. Vuillemin e M. Lenoble (eds.), *Littérature, informatique, lecture. De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive*. Limoges : PULIM, 111-125.

GIANNACHI, G. (2005). *Virtual Theatres. An Introduction*. Londres: Routledge.

GÓMEZ-PEÑA, G. (2000). *Dangerous Border Crossers*. Londres : Routledge.

GÓMEZ-PEÑA, G. (2005). *Ethno-techno. Writings on Performance, Activism, and Pedagogy*. Londres: Routledge.

LAUREL, B. (1993). *Computers as Theatre*. Massachusetts: Addison-Wesley Longman.

- LAUREL, B., R. Strickland, e R. Tow (1994). «Placeholder: Landscape and Narrative in Virtual Environments». *ACM Computer Graphics Quarterly*. Em http://www.tauzero.com/Brenda_Laurel/Severed_Heads/CGQ_Placeholder.html.
- LÉVY, P. (1998). «Sobre la cibercultura». Em *La revolución digital. Individuo y colectividad en el ciberespacio. Revista de Occidente*, 256, 13-38.
- LÉVY, P. (1998a). *A Ideografia Dinâmica. Rumo a uma Imaginação Artificial*. São Paulo: Loyola.
- NYMAN, M. (1999). *Experimental Music. Cage et au-delà*. Paris : Allia, 2005.
- PECKHAM, M. (1965). *Man's Rage for Chaos : Biology, Behaviour and the Arts*. Philadelphia: Chilton Books.
- PICON-VALLIN, B. (1998). «Hybridation spatiale, registres de présence». Em Picon-Vallin, B. (ed.). *Les Écrans sur la scène*. Lausanne : L'Age d'Or, 9-35.
- PICON-VALLIN, B. (ed.) (2001). *La Scène et les images*. Paris : CNRS.
- REANEY, M. (1996). «Virtual Scenography: The Actor/Audience/Computer Interface». Em *Theatre Design and Technology*, 32, 1, 36-43.
- REANEY, M. (2000). «Théâtre e réalité virtuelle: un art en temps réel». Em <http://www.ciren.org/ciren/conferences/240300/>.
- VUILLEMIN, A. (1994). «La Lecture interactive et l'écrilecture». Em A. Vuillemin e M. Lenoble (eds.), *Littérature, informatique, lecture. De la lecture assistée par ordinateur à la lecture interactive*. Limoges: PULIM, 101-110.
- WATSON, P. (2000). *Historia intelectual del siglo XX*. Barcelona: Crítica, 2002.