

Identidade e Representação¹

* *Kent Sjöström*

** *Tradução: Cláudia Sachs*

Resumo

A tecnologia pode tanto apoiar como destruir a ideia de aqui e agora, quando se trata de tempo e espaço na performance. Quando usamos a tecnologia como um meio para apresentar um material cênico criamos uma tensão entre diferentes tipos de representação. Pode produzir uma lacuna criativa, mas também rupturas dolorosas. A posição privilegiada do ator para representar o mundo também é desafiada nessa abordagem. Se o texto dramático e o corpo tiveram uma posição crucial no teatro nos últimos dois séculos, vemos agora como a sala e o espaço estão em jogo. Quem possui e define o espaço performativo, quando este move-se para fora do edifício do teatro, para o ciberespaço, bem como para a rua? A palestra reflete sobre diferentes pontos de vista no que tange a discussão metodológica do ator sobre a função de uma personagem, alargando para uma discussão teórica sobre identidade e representação.

Abstract

Technology can both support and destroy the idea of here and now when it comes to time and space in the performance. When we use technology as a mean to present a scenic material we create a tension between different types of representation. It can produce creative gap, but also painful disruptions. The actor's privileged position to represent the world is also challenged in this approach. If the dramatic text and the body have had a crucial position in the theatre in the last two centuries, we now see how room and space is at stake. Who owns and defines the performative space as it is now moving outside the theatre building, into cyberspace as well as into the street? The seminar reflects on different viewpoints on the actor's methodological discussion on the function of a character, extending to a theoretical discussion about identity and representation.

* Doutor em Artes, Teatro. Professor Associado na Malmö Theatre Academy, Suécia. E-mail: kent.sjostrom@thm.lu.se

** Doutora em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Bolsista PNPd-CAPES do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: claudiasachs@terra.com.br

¹ Transcrição da palestra realizada pelo professor Kent Sjöström em Porto Alegre-RS como parte do evento "O Corpo e o Virtual: Perspectivas de Interação entre Performer e Tecnologia" promovido pelo Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da UFRGS (PPGAC/UFRGS) em 23/11/2015.

Sala e tecnologia - Quem é o dono do espaço?

Quero tentar identificar dois movimentos fora da sala de teatro tradicional. Esses movimentos são, em parte, dependentes da tecnologia: o primeiro a abarca, o outro a evita, mas apenas parcialmente. Vou abordar também a maneira como esses movimentos afetam o entendimento sobre o trabalho do ator. Por fim, vou dar alguns breves exemplos históricos de como o olhar sobre o corpo na sala de teatro mudou.



O primeiro movimento é da sala para o espaço. Em nosso século, a sala é também um espaço digital, anteriormente referido como espaço cibernético, um espaço infinito, que nenhum de nós pode facilmente mapear ou definir. Falo sobre o espaço que é acessível para nós através da World Wide Web – a internet, e os meios de comunicação dependentes dela. O espaço é aqui visto como infinito, onde não há geometria que se possa identificar. Ele caracteriza-se, entre outras coisas, por sua falta de transparência e de pontos fixos, e de uma perspectiva básica. Nesse espaço cibernético nossos corpos recebem um papel especial. Eles podem mover-se independentemente de restrições biológicas e, portanto, podem também ser vistos como infinitos em extensão. Nosso entendimento tradicional de um corpo definido no tempo e no espaço é desafiado. Há realmente uma diferença entre sala e lugar, e espaço.



No espaço virtual podemos nos tornar ou re-criar os seres que queremos ser, e estar no lugar que criamos. Cada um de vocês tem a oportunidade de se tornarem um sujeito numa sala que você mesmo tenha criado, e também de compartilhar essa performance com o mundo inteiro através do Instagram ou do YouTube. Mas quando todo mundo tem acesso a algo, seu valor pode diminuir. Cada um de nós recebe um poder menor como sujeitos. Se todos são estrelas, então ninguém é uma estrela.

Se o ator tradicionalmente conquistou o direito de propriedade da sala fictícia, no edifício do teatro tradicional, quero dizer, essa posição está agora sob ameaça. Podemos afirmar que os antigos privilégios do ator agora são compartilhados por muitos na sala virtual. Qualquer um que tenha o conhecimento técnico para criar um ambiente fictício pode fazê-lo. Nessa situação estamos enfrentando uma negociação sobre poder e privilégios. Corpos que não se encaixavam nas escolas de teatro ou de dança podem hoje atingir um grande público, o que não acontecia há 25 anos atrás.

Tecnologia democratiza o mundo da mídia.

Corpo

Nessa sala digital criada qualquer um pode também apresentar um corpo: seu próprio corpo, ou um corpo modificado ou manipulado, ou mesmo um avatar. Nós todos conhecemos o corpo bem treinado do ator ou do dançarino, sabemos como esses corpos se apresentam no palco e que impressão eles dão. Podemos identificar esses corpos e o conhecimento que até agora tem dominado a sala de teatro, esses são os corpos que educamos em nossas academias de teatro e dança. Esses corpos são mercadorias que representam um valor artístico e até mesmo econômico. Mas no espaço cibernético esse corpo não é tão valioso como no palco, porque qualquer um pode criar um ser ou um corpo e fingir ser esse corpo. Num jogo de computador que você cria o seu corpo e suas características, você pode se comunicar com outros corpos e até decidir namorar com eles. A tecnologia estende o corpo para outras salas e nos faz presente em várias delas ao mesmo tempo.

Num espaço virtual meu ego pode ser representado por cinco píxeis, e toda a ideia da representação teatral tradicional é desafiada. Mas isso é teatro? Sim, é teatro, e percebe-se que esse tipo de atuação de papéis é completamente natural para os jovens. Há uma enorme habilidade dramática que muitas vezes é baseada em escolhas espaciais. Uma das características dos jogos de RPG é precisamente essas constantes escolhas: você está na frente de cinco portas, qual você escolhe? Eu acho que alguns de vocês aqui têm experiência com Vampiros (Vampires), Nexus, Busca Fiscal e Primeira Aventura. Aqui está uma nova dramaturgia baseada em uma massa quase infinita de opções espaciais.

Além dos corpos

Mas também é possível existir sem corpo no ciberespaço. A antiga ideia de ficção científica sobre uma mente sem corpo é possível no espaço virtual: o humano descorporificado. Porque na sala virtual são ideias e conceitos que estão em questão, e ideias e conceitos são cruciais na criação da interação virtual, mas não o corpo físico.

E isso vale também para uma crescente tradição no teatro contemporâneo europeu: teóricos do teatro, ou amadores, estão tomando algumas partes do teatro de vanguarda. Eles apresentam conceitos, apresentam ideias, e questionam a representação do corpo no teatro. Esses corpos que vemos executar esse teatro conceitual não são corpos educados ou treinados. Voltarei a essa discussão sobre a representatividade mais tarde.

Então, se o teatro inovador do século XX, o teatro modernista, foi definido pelo corpo plástico, bem treinado e educado do artista na sala teatral, talvez no século XXI teremos um espaço cibernético onde o corpo seja maleável ou invisível, ou mesmo um espaço para a mente? Será que estamos além do corpo? A pesquisadora Francesca Ferrando afirma que a “Fisicalidade já não representa o espaço principal para a interação social”¹. Ou estamos vendo um self estendido como Marshall McLuhan propunha nos idos de 1964: “identidades on-line são consideradas como extensões de si, e como o segundo self”².

1 Ferrando, F. *The Posthuman: Philosophical Posthumanism and Its Others* (diss.) Università di Roma Tre, 2013.
2 McLuhan, M. *Understanding Media - The Extensions of Man* Cambridge(MA) et al.: The MIT Press, 1964.

II

Eu descrevi agora um nível onde a tecnologia influencia nossos conceitos de sala, mas também o conceito de individualidade e de representação corporal. Vou continuar fazendo um apanhado amplo sobre como a tecnologia é usada no palco, como eu mesmo experienciei isso na Europa. É claro que essas tendências podem ser encontradas em todo o mundo. Existe uma tecnologia, e vemos essa tecnologia sendo posta em uso nas artes cênicas contemporânea, e como estamos passando por um desenvolvimento rápido, aqueles de nós que são educadores nas artes cênicas devem lidar com elas.

Eu me lembro quando o vídeo foi usado a serviço da cena no início de 1990, e foi muito utilizado nos teatros de Berlim. A abordagem ainda é usada lá, bem como em todas as partes do mundo. Esse uso da técnica de vídeo moderna trouxe novos aspectos à representação cênica. Um exemplo, da Volksbühne em Berlim: O camera man segue a atriz mesmo quando ela está nos bastidores ou movendo-se dentro de um edifício no palco. Como nós, na plateia, não vemos apenas o que está acontecendo no palco, mas também o que acontece atrás dele, temos de encarar muitas dimensões na apresentação cênica. Não sabemos se o material de vídeo está mostrando um evento acontecendo ao mesmo tempo ou se ele foi gravado há vários dias. O que vejo no palco eu sei que está acontecendo aqui e agora, que essa é a verdade, digamos, mas como há esse material de vídeo gravado apresentado ao público, começamos a desconfiar da realidade da performance. Eu tomo uma atitude mais crítica em relação ao que é real ou não, e isso está muito alinhado à tradição de Bertolt Brecht. Estamos todos familiarizados com esse desenvolvimento e eu não deveria aborrecê-los com muitos exemplos, mas eu gostaria de mencionar duas performances alemãs.



Há alguns anos atrás eu assisti Heiner Goebbels e Rimini Protokoll apresentando a peça Eraritjaritjaka (foto acima). Quase todo o material nessa peça é filmado por uma câmera³, e você é enganado, levado a acreditar que o ator está saindo do teatro, pegando o seu carro para ir para casa e preparando o jantar. Mas, subitamente, o ator reaparece no palco. Aqui a tecnologia é usada como um truque de mágica.



3 No original, action camera.

Senhorita Júlia, do autor sueco August Strindberg, no Schaubühne em Berlim (foto acima), é dirigida pela diretora britânica Katie Mitchell. A tecnologia desempenha o papel mais importante nessa peça, que foi realizada no ano passado e também em São Paulo esse ano. Essa performance usa filme em tempo real e efeitos de som ao vivo para acompanhar os acontecimentos a partir da perspectiva de um único personagem, a de Kristin. Há várias câmeras no palco e detalhes dos corpos, como uma mão ou um olho, são ampliados nas telas, provocando simultaneamente a impressão de um filme e de uma peça de teatro. Os efeitos sonoros são produzidos simultaneamente por uma equipe de design de voz, que trabalha em uma mesa de maneira que o público possa ver como são produzidos. Isto é encantador, mas é um teatro terrivelmente caro para se fazer. Na década de 1960 Jerzy Grotowsky proclamou o teatro pobre, mas estamos bem longe disso agora!



Este ano o grupo experimental Gob Squad, que também já veio trabalhar no Brasil, usou um robô no palco em Berlim, na Alemanha (foto acima), e o objetivo era fazê-lo refletir sobre si mesmo e interagir com outros robôs e também com atores. Gob Squad re-trabalhou o musical 'My Fair Lady' (Minha querida dama) como 'My Square Lady' (Minha quadrada dama): "Não há Eliza, mas um robô chamado Myon que atua junto com a equipe e com cantores do Komische Oper Berlim. Gob Squad tenta fazer o robô passar por humano, utilizando todos os meios do mundo da ópera para ensiná-lo sobre a mais humana das qualidades: a Emoção.⁴"

Essas inovações técnicas não são apenas truques ou entretenimento. Elas estão produzindo uma posição mais crítica, estão forçando o espectador a parar e questionar a forma como percebemos o mundo à nossa volta. É interessante ver como a tecnologia é muitas vezes usada para criar uma proximidade, uma espécie de autenticidade mediada. Poderia-se também esperar que a tecnologia fosse utilizada na criação de ficção científica, da forma como vemos no cinema, mas isso é raramente encontrado no teatro.

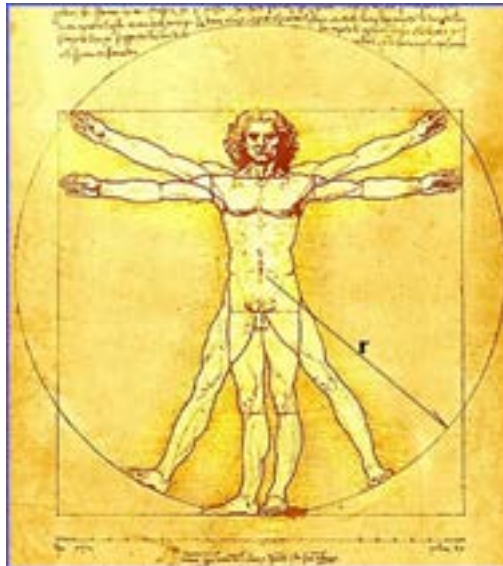
III

Quando existe um movimento numa direção, haverá sempre um movimento em outra direção. Nem todo mundo está aderindo à tecnologia. A tecnologia avançada é cara e não é acessível para todos. Portanto, há hoje também um esteticismo no teatro baseado na ideia de escapar da sala de teatro tecnicamente avançada, com todas as hierarquias que estão dentro dela e todos os gastos com os empregados e com os aluguéis dos espaços. O movimento no espaço digital e as novas dimensões ficcionais no palco, que descrevi anteriormente, são baseados em tecnologia, mas esse movimento mostra um caminho para fora da sala de teatro ficcional. Sigmund Freud afirmava que todos nós sentimos um desconforto ou mesmo frustração na cultura. Será que hoje sentimos desconforto similar nas salas de teatro? Muitos artistas e pessoas de teatro estão hoje alegando que querem questionar a sala, mas muitas vezes eles se referem aos espaços públicos, às ruas e aos centros comerciais, às cidades e às comunidades onde as pessoas comuns vivem. Esse espaço público é o lugar onde o teatro comunitário acontece, é um lugar onde o ativismo social acontece e quando os artistas penetram esse

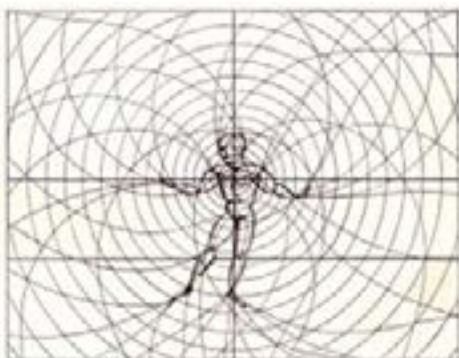
lugar, é também um ato político. É uma sala compartilhada, e o espectador é também, para citar Augusto Boal, um espect-ator⁵. O espaço público é uma sala que também é ilimitada e pode ser apropriada por qualquer um. É um lugar onde o ator ou artista deve se esforçar para tornar-se visível e você não recebe esta sala, você a toma. Nenhum silêncio respeitoso, nenhuma tecnologia avançada - bem, talvez um alto-falante e telefones celulares - e nenhum público definido. O espaço público é um lugar para o ativismo político e demanda um corpo diferente e um outro tipo de visibilidade do que uma sala de teatro. E nesse tipo de performance normalmente não há um roteiro, uma peça escrita que deve ser executada. É a própria sala que é executada/performada/atuada: o espaço social, a comunidade e os seus membros, todos se tornam uma peça de arte performática. É realmente diferente do mundo descorporificado da internet que descrevi anteriormente: aqui encontramos uma busca pelo corpo autêntico em um ambiente autêntico.

IV Resumindo

Gostaria de resumir a discussão olhando para trás, para algumas visões históricas sobre o corpo e o papel do corpo nas artes cênicas. Ele realmente não apresenta uma visão histórica completa, mas apenas alguns exemplos contrastantes.



Observe esta foto bem conhecida de Leonardi da Vinci. Qual é a abrangência do homem nessa foto? Ele não controla o mundo, mas controla a área que seu corpo consegue alcançar. Ou essas imagens do filósofo francês do século XIX François Delsarte, do movimento Bauhaus no início do século XX, do bailarino e coreógrafo Rudolf Laban a partir de meados do século XX. Posso adicionar também a mímica corporal de Étienne Decroux, ou do teatro físico que temos visto desde 1960.



Laban



Delsarte

Todos compartilhavam uma crença no corpo, mas é claro que de diferentes formas. Eles acreditavam que se eu posso controlar meu corpo posso controlar o mundo e, em seguida, controlar também a sala de teatro. Essa visão criou os treinamentos de movimento no teatro e nas academias de dança, pelos quais alguns de vocês passaram ou ainda estão passando.

O Cyborg, de tempos mais contemporâneos, estende o corpo, a tecnologia o prolonga, novas áreas são acessíveis e o corpo pode até mesmo ser controlado por um programa de computador. Que tipo de treinamento de movimento para atores e dançarinos corresponde a visões de corpo? Quando eu, como ex-professor de movimento para atores, considero essa questão, percebo que estou sem resposta! Mas ficarei feliz em ouvir algumas sugestões de vocês aqui hoje!

E então volto para a mente, uma mente anônima, ou uma mente expandindo uma ideia ou um conceito do corpo. Aqui, o gesto não é uma parte de uma sala geométrica, mas existe num espaço eterno.

Obrigado.

Recebido em 20/12/2015
Aprovado em 09/01/2016