



## A Utilização de *Objetos Técnicos* nas Criações Teatrais Contemporâneas

Julie Valero

Université Grenoble-Alpes – Rhône-Alpes, França

**RESUMO – A Utilização de *Objetos Técnicos* nas Criações Teatrais Contemporâneas** – Este artigo trata da utilização pelo ator do *objeto técnico*, através da seguinte problemática: sua utilização em cena abre caminho para novas práticas de jogo? Primeiramente, o objeto técnico é definido de um ponto de vista geral. Em seguida, sua situação é caracterizada em relação ao contexto teatral: como ele se diferencia dos outros objetos cênicos? Instrumento de jogo para o ator, ele desenvolve habilidades específicas de atuação: o trabalho teatral do Wooster Group serve de exemplo. O objeto técnico parece ser considerado como uma prolongação instrumental para o *corpo atuante* do ator: são estudadas também algumas experiências que seguem esta perspectiva.

Palavras-chave: **Objeto Técnico. Jogo. Instrumento. Ator. Computador.**

**ABSTRACT – Throwing in *Technical Objects* on Contemporary Stages** – This paper deals with the use by the actor of the *technical object*, asking the following question: does the way it is handled by the actor initiate new playing practices? First, the technical object is defined from a general point of view. Then its statute is characterized in reference to the theatrical context: in what way can it be differentiated from any other object on stage? Playing instrument for the actor, it induces particular playing skills: it is illustrated by the stage work of the Wooster Group. The technical object thus appears as an instrumental extension of the actor's *playing body*: the paper then turns to some similar artistic experiences. Keywords: **Technical Objects. Play. Tool. Actor. Computer.**

**RÉSUMÉ – La Mise en Jeu des *Objets Techniques* sur les Scènes Théâtrales Contemporaines** – Cet article porte sur l'usage par le comédien de *l'objet technique* en posant la question suivante: la prise en mains de celui-ci en scène est-elle initiatrice de nouvelles pratiques de jeu? L'objet technique est d'abord défini d'un point de vue général. Son statut est ensuite caractérisé par rapport au contexte théâtral: comment se différencie-t-il de n'importe quel autre objet scénique? Instrument de jeu pour l'acteur, il développe des habiletés de jeu particulières: le travail scénique du Wooster Group est donné en exemple. L'objet technique apparaît dès lors comme un prolongement instrumental pour le *corps jouant* de l'acteur: des expériences artistiques se situant dans cette perspective sont ensuite étudiées.

Mots-clés: **Objet Technique. Jeu. Instrument. Comédien. Ordinateur.**

Parece-me mais conveniente que o homem crie, fabrique um instrumento que o ajude a se expressar do que ele se sirva de si mesmo. Eu admiro mais o órgão, a flauta e o alaúde do que a voz humana, como instrumento. [...] Pois o homem, com seu próprio corpo, pode apenas ultrapassar pequenos obstáculos, no entanto, se servindo de suas ideias, ele pode criar invenções que ultrapassam tudo (Edward Gordon Craig, 1999, p. 74)<sup>1</sup>.

[A] mão é um instrumento; ora, a natureza, como faria um homem sábio, sempre atribui cada órgão a quem pode se servir dele. É mais sensato dar flautas a um flautista do que ensinar a tocar flauta a quem tem flautas (Aristóteles, 1990, p. 136-137).

No teatro, o objeto possui um status bastante específico. Primeiramente *acessório*, ele ganha importância na virada dos séculos XIX e XX com a emergência da encenação, ou seja, da *significação* do palco e dos elementos que o compõe; o objeto é este signo autêntico que inscreve o ator em um ambiente que introduz o corpo na cena, como observa Jean-Luc Mattéoli (Mattéoli, 2011). Brecht é o primeiro a introduzir no palco o objeto usado, que já serviu e que carrega outra história em si. Assim, o objeto protege o ator e o espectador de uma “sistematização do real, do vivo e do humano” (Mattéoli, 2007, s. p.): desnaturalizado, distanciado, o objeto é um ator inerte, familiar, mas diferente, que estimula o ator a reavaliar constantemente a qualidade de sua relação com o que está ao seu redor. Nesse sentido, o objeto gera não somente uma relação, mas também, e sobretudo, uma história, sendo o iniciador de uma narrativa sobre o homem em seu ambiente.

Ao mesmo tempo estranho e familiar, o objeto é alçado a um nível superior em sua categoria de análise cênica, “tipologizado” em um espectro maior, que vai da mais alta materialidade (como a da terra, por exemplo) a mais alta espiritualidade – objeto mencionado pelo texto, “elemento de língua armazenado” segundo Patrice Pavis (1996, p. 174). Desde os anos 1980, ele também motivou uma grande parte da criação teatral, o teatro de objetos que, entre teatro de atores e teatro de marionetes, soube encontrar suas próprias vias, sua própria *voz*, e ganhar importância (Turak Theatre, Hotel Modern, etc.). Fruto do encontro entre técnicas corporais específicas de manipulação e de atuação, assim como de uma inventividade tecnológica inédita, entre inovação e improvisação, o teatro de objetos desvela universos oníricos e surpreendentes, criando experiências perceptivas

capazes de colocar em jogo a experiência tradicional do espectador – lembremos, por exemplo, do espetáculo *A House in Asia*, do coletivo espanhol Señor Serrano.

Há muitos anos que eu me interesso pelos gestos teatrais que utilizam o que se costuma chamar, na França, *novas tecnologias*<sup>2</sup>, e me pareceu necessário relacionar o conjunto destas pesquisas, sobre o objeto na história recente do teatro<sup>3</sup>, às formas cênicas que também se interessam por objetos tirados do nosso cotidiano: do gravador, em *A última gravação de Krapp*, de Beckett, aos televisores do Wooster Group, os objetos técnicos invadiram nossos palcos ao longo da segunda metade do século XX e, de forma ainda mais intensa, a partir do final dos anos 1990. Tentarei restringir este trabalho a um corpus unicamente teatral; a introdução de objetos técnicos como telas, microfones ou sensores no campo da dança ou do circo corresponde a outras características e outras problemáticas<sup>4</sup>.

No final do século XX, a transição para o digital e a popularização da internet e das conexões a distância transformaram o mundo teatral e permitiram integrar novos objetos ao palco (sensores, *webcam*, etc.) e, ao mesmo tempo, facilitar a realização e o funcionamento de sistemas digitais sofisticados, dentre os quais os que são baseados em um tratamento de dados em tempo real<sup>5</sup>. No entanto, no campo da teoria teatral, ainda há poucos estudos sobre esses objetos e as consequências geradas pela sua utilização. Certamente, as telas foram o tema de inúmeras pesquisas<sup>6</sup>, na medida em que elas aparecem nos palcos a partir da primeira metade do século XX (lembremo-nos de F. Kiesler e de sua encenação de *R.U.R* em 1922, em Berlim)<sup>7</sup>. Contudo, nem sempre esses trabalhos consideram o objeto propriamente dito, em sua materialidade e de acordo com as possibilidades que ele oferece àquele que o *manipula*:

Porque ele contém sua própria disciplina, cada objeto parece, assim, oferecer ao manipulador uma gama específica de movimentos e de ritmos que moldam seu próprio corpo. O objeto educa, mas não aliena: materialidade surda e limitada, o obstáculo que ele propõe estimula o artista a procurar o jogo livre frente ao que se impõe e submete (Charlet, 2012, documento eletrônico).

É justamente essa *manipulação* do objeto técnico pelo ator que pretendo abordar aqui: quais gestos, qual corporalidade envolve esse tipo específico de objeto? Eles são capazes de gerar novas práticas

de atuação para um ator corporalmente expandido?<sup>8</sup> Guardadas as devidas proporções, trata-se assim de aplicar ao palco a curiosidade que o objeto técnico despertou em Simondon a partir dos anos 1950: “Nós gostaríamos de mostrar que a cultura ignora na realidade técnica, uma realidade humana, e que, para desempenhar seu papel completamente, a cultura deve incluir os seres técnicos sob a forma de conhecimento e de sentido dos valores” (Simondon, 1989, p. 9). A hipótese que apresentaremos aqui é o resultado lógico desse preceito: através da observação da utilização cênica desses objetos e da decodificação dos gestos que ela requer, poderemos compreender melhor tanto as relações que o ator desenvolve no ambiente técnico, no qual ele se encontra de maneira cada vez mais frequente, quanto as relações entre teatro e técnica. Assim, poderemos compreender a desconfiança frequente que ainda rege as relações entre o ator e o objeto que o expande.

Para isso, parece necessário, primeiramente, considerar a peculiaridade desses objetos, bem como as questões de ordem epistemológica que eles colocam: o que é um *objeto técnico* em cena? Existe realmente uma especificidade da tela ou do smartphone em comparação com qualquer outro objeto de cena, cadeira ou peruca? Se for *conectado* (computador, sensor, etc.), ele tem um modo de ser diferente? Apresentarei, para começar, algumas hipóteses que, sem responder a essas questões, comprovam a diversidade das práticas envolvidas e a criatividade dos artistas de teatro que fazem uso destes objetos; é isso que gostaríamos de destacar aqui, mais do que respostas definitivas.

Dividir o palco com telas, computadores ou drones requer algumas habilidades de atuação específicas e frequentemente cria resistências no ator: em um segundo momento abordarei os gestos envolvidos na relação a esses objetos e a sua utilização no espaço teatral, a partir de três experiências: de Agnès de Cayeux (*Piper Malibu*, 2015), de Antoine Defoort (*Cheval*, 2007) e de Barbara Matijevic e Giuseppe Chicco (*Forecasting*, 2011).

### O Objeto Técnico em Cena: um objeto perfeito?

O próprio termo *objeto técnico* é problemático. O objeto técnico pode ser uma *ferramenta*, ou seja, qualquer instrumento que tenha um objetivo específico, mesmo em relação a uma técnica rudimentar,

como os arpões improvisados pelos Shuaras de *Lances Du crépuscule* [*As Lanças do crepúsculo*] (Descola, 1993). Assim, a expressão não envolve um nível mínimo de técnica, no entanto, foi exatamente esse termo genérico que Gilbert Simondon escolheu em 1956 para seu livro-síntese sobre a técnica no século XX, *Du mode d'existence des objets techniques* [*Do modo de existência dos objetos técnicos*] (1958). O filósofo parte da seguinte constatação: os objetos técnicos são ao mesmo tempo desvalorizados e temidos pela nossa sociedade (estamos então nos anos 1950). Reduzido a uma *combinação de materiais* com uma ou diversas utilidades, o objeto técnico não tem uma existência própria e, nem mesmo, valor. No entanto, consideramos que ele é hostil ao homem e fazemos dele um ser mítico e imaginário, dotado de vontade própria e capaz de controlar seu criador: uma *máquina*. Assim, para Simondon, trata-se de mostrar ao leitor a realidade humana que esse objeto possui, para terminar com a oposição falsa e sem fundamento entre homem e máquina, cultura e técnica:

A máquina que possui uma alta tecnicidade é uma máquina aberta, e o conjunto das máquinas abertas necessita do homem como organizador permanente, como intérprete vivo das máquinas em relação umas com as outras. Longe de ser o supervisor de um rebanho de escravos, o homem é o organizador permanente de uma sociedade de objetos técnicos que precisam dele assim como os músicos de uma orquestra precisam do maestro (Simondon, 1989, p. 11).

Para diferenciar o objeto técnico da ferramenta arcaica não seria mais apropriado falar de *objetos eletrônicos*, dentre os quais o computador pessoal seria o pioneiro? O status único desse objeto, que hoje em dia é múltiplo, é bastante conhecido e despertou o que Éric Sadin descreve como uma reviravolta na história das mentalidades frente à técnica (Sadin, 2013, p. 104). Para ele, o computador pessoal abre uma era completamente nova na nossa relação com a técnica: não se trata mais de apenas ficarmos cercados de máquinas destinadas a aliviar nosso trabalho diário e a facilitar nossas comunicações e deslocamentos (máquina de lavar roupa, batedeira, telefone, fax, etc.), mas de literalmente mergulhar no que Jacques Ellul denominava de o “ambiente técnico”, um ambiente “que nos restringe de todos os lados e que toma conta de nós, e do qual não podemos mais nos separar” (Ellul, 2012, p. 36). Assim, os objetos técnicos são definidos como “aparelhos”, que buscam “substituir” o homem (Ellul, 2012, p. 36). Entre eles, “[...] aqueles relativos à informação (máquinas



operacionais que substituem o homem em suas operações de criação, transformação ou transmissão da informação)” nos despertam um interesse especial (Ellul, 2012, p. 36).

Retomando: o objeto técnico seria um instrumento ou uma máquina, capaz de substituir o homem em certo número de operações quotidianas. Mas, ainda assim, ele seria uma máquina imaginada e orquestrada pelo homem. Levemos mais adiante nossa definição do objeto técnico como instrumento e/ou máquina no campo do teatro: sabemos que o objeto cênico se caracteriza antes de tudo pela possibilidade de ser *manuseado* pelo ator. A partir do momento em que ele parece grande demais, pesado demais ou inapreensível, o objeto torna-se um elemento de cenografia, saindo dessa esfera intermediária que ele cria, entre o figurino e o cenário. Utilizaremos aqui a mesma distinção: o objeto técnico do qual tratamos é um objeto apreensível pelo ator, mais ou menos facilmente manipulável por ele.

Mas a respeito de qual especificidade *técnica* estamos falando? A ferramenta improvisada representada pelos arpões dos Shuaras constitui um *objeto técnico* como compreendemos aqui? Se o *objeto técnico* gera um problema, é porque ele parece não poder ser definido de forma rigorosa, quer ele seja ferramenta, instrumento ou máquina. Portanto, vamos defini-lo em relação aos outros objetos cênicos. Observemos, em primeiro lugar, seus pontos comuns: assim como os outros objetos cênicos, ele pode ser trazido do mundo exterior (os televisores do Wooster Group) ou confeccionado para um projeto específico (as cabines sonoras do grupo Temporary distorsion, de Nova York, por exemplo). Desconectado de seu contexto prático inicial, o objeto técnico em cena é um objeto que pode funcionar em um contexto diferente daquele para o qual ele foi criado: as inúmeras colaborações entre pesquisadores e artistas comprovam que artistas são utilizadores criativos de tecnologias que, em princípio, eram destinadas a usos bastante distintos<sup>9</sup>.

Tentemos agora identificar as especificidades desse objeto técnico em cena. Hoje em dia, as *máquinas* de Simondon, os *aparelhos* de Ellul, tornaram-se, mais do que ferramentas ou instrumentos, provedores de serviços, criadores de novos usos, “neo-objetos” para retomar a expressão de Jean-Louis Fréchin, designer e arquiteto:

As transformações tecnológicas e digitais do século XXI conduzem ao surgimento de um novo ‘sistema dos objetos’

que hibridam funções, serviços e novas interações, com novos usos. Isto perturba o papel, a concepção e a fabricação destes objetos que se tornaram serviços, e as relações entre utilizadores e ‘neo-objetos’ (Fréchin, 2012, p. 45).

Voltados a uma utilização individual, os neo-objetos também forçam seus utilizadores a estabelecer uma relação diferente com seu ambiente e com a realidade que os cerca. No palco, o objeto técnico, assim definido, se caracteriza pela sua capacidade de produzir um efeito sonoro, visual, olfativo ou multissensorial: ele torna-se equivalente a um instrumento musical capaz de perturbar, modificar a percepção da realidade, seja sonora ou visual. É primeiramente a essa perturbação que o ator deve se adaptar, à maneabilidade de seu instrumento.

Outra particularidade observável deste objeto técnico: “O que se pode fazer (o *feel*) é superior ao que se pode ver (o *look*)” (Fréchin, 2012, p. 49), ou seja, nem sempre ele apresenta uma expressividade funcional – frequentemente ele *se molda* ao corpo humano sem reproduzir os contornos – e o próprio design dele é inteira e exclusivamente voltado à sua utilização: como imaginar outra coisa além de telefonar ou tocar na tela sensível de um *smartphone*? Se o objeto teatral, como o bastão de Arlequim, tende a representar outra coisa que ele mesmo, o mesmo não ocorre com o objeto técnico, envolto em uma forma de sacralização: jogar um telefone no chão ou caminhar sobre um computador não provoca sempre um estremecimento na plateia?

Portanto, o que esperar da utilização de um laptop ou de um tablet em cena? Em 2008, Lucille Calmel, autora e performer francesa, propôs uma experiência cênica única no teatro Paris Villette<sup>10</sup>, intitulada *Jetedemandededemedemander*. Instalado em uma das salas do teatro, como se estivesse em sua própria casa – o cenário representa uma peça entre sala e quarto –, Lucille Calmel conversa assuntos sem importância com desconhecidos, pela internet. Ela vive, come e dorme nesse lugar que, à noite, se torna um espaço de representação; os espectadores observam Lucille em frente de seu computador, escrevendo e manipulando ao vivo essa escrita. A tela do computador é projetada no fundo do palco: ela mostra uma interface lúdica que possibilita que a artista manipule ao vivo tanto informações escritas (mails, chats, doodle, etc.) quanto imagens, sons e vídeos. Combinação heterogênea de conteúdos, essa escrita multimídia feita ao vivo desconstrói a hierarquia dos objetos e perturba a leitura. Ela forma

uma espécie de quadro heterogêneo, uma verdadeira *web-escultura*, como pode ser visto na imagem abaixo:



Imagem 1 – Captura de tela. Fonte: Calmel (2008).

Se a performance *Jetedemandedemedemander* se apresenta, em primeiro lugar, como uma experiência de Net arte completa, envolvendo procedimentos de escrita digital, tendo como base a contribuição e a colaboração de um ou de diversos usuários e que propõe uma forma original de telepresença, ela também questiona sua relevância para o campo teatral. Arquivista meticulosa, Lucille Calmel queria encontrar uma forma de *syntaxe* das conversas e das relações que ela mantinha há anos com desconhecidos pela internet. A ambição de sua performance era tornar pública essa relação, *apresentar um momento* aos espectadores em um espaço físico determinado.

No entanto, a exposição dessa relação ordinária não é a sua representação e, tendo decidido literalmente viver no teatro, Lucille Calmel borra imediatamente a fronteira que separa o teatro da vida, durante a representação do tempo real. O que os espectadores vinham assistir (às 21 horas, no teatro) era justamente uma relação entre uma pessoa presente e uma pessoa ausente, conexão que às vezes já havia começado antes mesmo da entrada do público; mais do que os usuários, aqui são os espectadores que são colocados em uma posição de voyeurs, impotentes, passivos e externos a essa relação, que eles se contentam em observar. A troca entre duas comunidades, que caracteriza a relação teatral, se desloca para uma troca entre a plateia e um espaço inacessível aos espectadores durante a representação. Aqui, o computador pessoal é o vetor dessa relação, seu suporte. Reforçando



a relação que Lucille mantém com os usuários conectados, o computador aumenta o que Éric Sadin denomina seu *raio pessoal de ação*:

O objeto que possui um funcionamento digital, também inaugura parcialmente o duplo fenômeno pós-moderno da mobilidade e da individualização, através da portabilidade que induz uma forma de liberação do corpo, neste caso não de ordem sexual, mas baseada em um crescimento da autonomia ou do 'raio pessoal de ação' (Sadin, 2013, p. 55).

Tendo incorporado totalmente a lógica da máquina, a presença física de Lucille Calmel em cena é indicada por um sistema de sensores que medem a litragem de seus pulmões. Esta medida é mostrada no site do espetáculo, em um gráfico que representa, em tempo real, o ritmo da respiração da performer. Como se o próprio corpo tivesse sido absorvido pelo objeto com o qual ele atua. E, enquanto Lucille Calmel produzia ao vivo uma escrita original, associando os conteúdos de diversas mídias, ela era acusada de *não fazer nada* e frequentemente questionada: mas o que Lucille Calmel apresenta? O computador teria esse estranho poder de ausentar o corpo, ou mesmo, de anular sua presença em cena?

Ao trazer a questão da natureza da relação estabelecida com os espectadores enquanto ela mesma está simultaneamente ligada a outros indivíduos, fisicamente ausentes do teatro, Lucille Calmel questiona intensamente a distância necessária a esta relação. Pesquisadores, como Méliissa Van Drie, afirmaram recentemente a hipótese de que a crise que atingiu a forma dramática na Europa, no final do século XIX, e da qual a escrita de Strindberg, Ibsen ou ainda Tchekhov é sintomática, deveria ser relida sob o prisma da emergência de novos modos de comunicação, como o telefone (Van Drie, 2010, p. 41). De fato, como não tratar do impacto de uma reviravolta do diálogo quando a palavra falada ao outro pode se perder na inércia de um microfone telefônico? Um século mais tarde, é ainda o *hic e nunc* da representação teatral que a performer francesa problematiza ao convidar os espectadores a observá-la numa hora marcada, enquanto ela está em um chat com desconhecidos.

## O Objeto Técnico em Cena: maneabilidade e gestual

Mas *Jetedemandedemedemander* não perturba o espectador apenas ao modificar profundamente a relação estabelecida, convencional, entre observadores e observados, o espetáculo também confronta

Lucille Calmel à sua máquina, o computador, e, assim, questiona a maneira pela qual o objeto técnico em cena envolve o corpo do intérprete. Desde 1968, Jean Baudrillard interrogava a natureza e as funções dos novos objetos característicos da sociedade de consumo (eletrodomésticos, equipamentos de comunicação, etc.). Ele relatava a que ponto o corpo humano não era mais solicitado da mesma forma, no conjunto de sua morfologia e de seus esforços:

Experimentamos em nossas práticas o quanto a mediação gestual entre o homem e as coisas está enfraquecida: eletrodomésticos, automóveis, gadgets, equipamentos de aquecimento, de iluminação, de informação, de deslocamento, tudo isso requer muito pouca energia e uma intervenção mínima. Às vezes um simples controle da mão ou do olho, nunca uma abordagem direta, no máximo um reflexo. Quase como no mundo do trabalho, o mundo doméstico é dirigido pela regularidade dos gestos de comando ou de controle remoto. O botão, a alavanca, o comando manual, o pedal, ou nada, somente minha aparição no caso de um sensor fotoelétrico, substituem a pressão, o choque, o equilíbrio do corpo, o volume e a distribuição de forças, a habilidade (o que se exige é rapidez). A preensão dos objetos que interessava todo o corpo foi substituída pelo contato (mãos ou pés) e o controle (olhar ou, às vezes, a audição). Ou seja, somente as 'extremidades' do homem participam ativamente do ambiente funcional (Baudrillard, 1968, p. 69).

Se as áreas da dança e da performance souberam se apropriar dessa nova corporalidade – podemos citar o trabalho híbrido da artista croata Barbara Matijevic<sup>11</sup> – o teatro parece continuar indeciso frente a estes gestos de controle, considerados pouco espetaculares: o que apenas uma mão pode mostrar em uma cena teatral? Retomando a expressão de Jean-Luc Mattéoli, qual “gama específica de movimentos e de ritmos” é oferecida por esses novos objetos?

O Wooster Group, grupo experimental de Nova York, se diferenciou desde o seu início através de uma utilização audaciosa e crítica das tecnologias de som e imagem. Em suas criações, essas tecnologias servem sistematicamente para a releitura crítica de textos da tradição dramática ou literária de Shakespeare a Gertrud Stein, passando por Racine e Tchekhov. Suas relações com as telas (quase sempre monitores de TV) foram bastante exploradas por vários pesquisadores (especialmente Arfara, 2013); para o grupo, esses objetos representam uma oportunidade de questionar a presença física do ator, fragmentando-a ou, ainda, descontextualizando radicalmente o

comportamento físico do ator em relação a seu discurso. No entanto, o uso que o grupo faz de microfones sem fio foi menos pesquisado. O transmissor e a cápsula receptora que integram o equipamento, com o tempo, se tornaram, para os atores do Wooster, uma prolongação indispensável do ser-ator deles. Permanentemente sonorizados, suas vozes são transformadas regularmente durante o espetáculo, possibilitando, por exemplo, que eles troquem de personagem ou aumentem suas capacidades expressivas. Conforme a necessidade, os próprios atores manipulam essa ferramenta ao vivo e sem dificuldades, ligando, desligando, etc.

Além dessa habilidade desenvolvida pelos atores do Wooster ao longo dos anos – baseada também em um conhecimento total dos processos técnicos envolvidos e em uma grande cumplicidade com a equipe técnica que, frequentemente, está em cena, como recomendava, desde os anos 1960, Richard Schechner (2008, p. 129) – é interessante observar que o microfone sem fio, como objeto, também integra outros níveis da representação. De fato, em uma das últimas criações do Wooster Group, *Cry, Trojans!* (2014), o microfone integra uma pesquisa bastante elaborada sobre os trajes dos índios americanos; o receptor do microfone, utilizado como um cinto de guerra atravessado no peito, se transforma em um verdadeiro acessório, indispensável à combinação heteróclita do figurino. Assim, o objeto técnico se associa aos materiais mais elementares para formar um conjunto heterogêneo entre figurino, ferramenta e acessório de cena.

No Wooster Group, as telas e, principalmente, os microfones, possuem um caráter não apenas de simples objetos, mas de verdadeiros *instrumentos* de jogo e é justamente a capacidade de considerar a ferramenta como um instrumento, e não mais como um objeto, que os torna mais criativos. Pois é exatamente porque ele é *manipulado* pelo ator que o objeto técnico se torna ao mesmo tempo ferramenta e instrumento: como ferramenta, ele aumenta a capacidade do ator de agir sobre o seu meio e, como instrumento, ele permite que o ator – e, em última análise, o espectador – perceba seu meio de outra forma. Mas é somente a maneabilidade que faz do objeto técnico uma ferramenta e/ou um instrumento: a televisão colocada em um canto do palco, longe do ator e sem contato direto ou indireto com ele, continua sendo uma parte do cenário, da mesma forma que uma estátua de mármore. Portanto, é justamente a habilidade do manipulador que transforma o objeto em ferramenta.

Assim como o corpo do instrumentista é às vezes definido, em etnomusicologia, como um “corpo musicante”, ponto de saída e de chegada da mediação musical (Desroches; Stévance; Lacasse, 2014, p. 8), o corpo aumentado do ator poderia ser qualificado aqui como um “corpo atuante”. Considerar verdadeiramente o objeto técnico como uma prolongação de seu próprio corpo levaria o ator a descobrir novos usos e novas práticas de jogo, como as inventadas constantemente pelos atores americanos dirigidos por Élisabeth Le-Compte. “[...] o corpo é o primeiro e mais natural instrumento do homem. Ou melhor, sem falar de instrumento, o primeiro e mais natural objeto técnico, e ao mesmo tempo meio técnico, do homem é o seu corpo” conforme Marcel Mauss (1993, p. 10); cabe ao ator explorar incansavelmente essa perspectiva e fazer do objeto técnico um cúmplice eficaz para testar seus limites. É o que fazem os artistas cujo trabalho iremos abordar adiante, para concluir.

Desde o início dos anos 2000, Antoine Defoort, artista plástico francês extremamente apto manualmente, inventa formas performativas relacionadas ao teatro. Em 2007, ele cria, com a colaboração de Julien Fournet, um espetáculo chamado *Cheval*, concebido como “um tratado abstrato sobre o ricochete”<sup>12</sup>. Para tanto, Defoort imagina um *sistema de controle interativo multimídia*, composto de duas partes: uma tela e uma mesa de controle construída a partir de um teclado antigo e de caixas de sapato de papelão (ver a imagem abaixo). Esse dispositivo permite que os dois artistas em cena fiquem completamente independentes da cabine técnica do teatro. A concepção e a fabricação desse dispositivo fazem parte da dramaturgia do espetáculo e criam um pretexto para uma cena musical, na qual o artista descreve todas as etapas de realização do dispositivo e faz uma demonstração de seu funcionamento:

Os contadores elétricos estão espalhados no chão e presos na parede, feitos em um papelão de caixa de sapatos, ligados ao computador por uma rede de fios que chegam todos no mesmo lugar, nem sempre é fácil. Ah sim! Porque, antes, nós desmontamos o teclado velho para poder conectar, no lugar das teclas em curto circuito, essas coisas que fabricamos. Então, quando eu aperto nesta aqui, é como se eu apertasse na tecla i. Depois, tem toda uma parte de programação que associa uma ação a cada tecla que é apertada. Por exemplo, se eu aperto aqui, deveríamos ver projetado na parede uma espécie de chat. Ok, está funcionando. (*Ele para de cantar*) Mas é verdade que às vezes não funciona direito e, em geral,



quando isso acontece as pessoas acham que é de propósito e que faz parte do espetáculo, o que sempre é um pouco frustrante. (*A música volta e Antoine retoma a sua canção*) Vamos olhar agora este negócio branco que, além de ser uma tela, também é um contator gigante. Ele é acionado quando a gente joga uma bola nele. Vocês vão assistir o funcionamento em cinco minutos. As imagens que vão aparecer na projeção mostram as etapas da sua fabricação. Vocês vão ver que isso não tem nada a ver com um produto de alta tecnologia e, enquanto isso, eu faço um solo de flauta doce (Defoort; Fournet, 2007, documento eletrônico).

Assim, aqui, dispositivo técnico e dramaturgia se encontram através do tema do ricochete, e o contato necessário para a produção de um evento multimídia – é preciso bater na tela para que uma imagem ou um filme apareça – é transformado, ironizado; ele se torna uma performance: a performance esportiva do arremesso de bolas. O universo cênico de Antoine Defoort é construído por interferências originais que, questionando nossa experiência da representação, também interrogam nossa relação diária com os objetos que nos cercam; a bricolagem se torna uma forma de se apropriar da técnica, de submetê-la a uma corporalidade diferente, mais lúdica e liberadora.



Imagem 2 – Antoine Defoort (à direita) e Julien Fournet (à esquerda) – O cenário de *Chevalé* é composto por uma tela de um lado e por uma mesa de controle improvisada do outro. As imagens aparecem na tela a partir de um contato: bola ou mesmo batendo com a mão na tela. Fonte: Defoort; Fournet (2007).

Recentemente, a artista francesa Agnès de Cayeux imaginou uma performance, entre teatro e cinema, chamada *Piper Malibu*<sup>13</sup>.

Se apropriando de um roteiro escrito pelo psicanalista Félix Guattari, intitulado *Un Amour d'UIQ*, e que nunca havia sido filmado, a artista decide ir aos lugares reais e fictícios que construíram essa experiência cinematográfica inédita; ou seja, ao mesmo tempo os lugares descritos no roteiro (entre os quais, uma usina), mas também os lugares reais relacionados à escrita do roteiro (o IMEC, lugar onde o texto está arquivado, por exemplo). Ela é acompanhada por uma atriz-bailarina, Maëlla-Mickaëlle Maréchal, que passeia sem rumo nesses lugares atípicos, de patins. Em janeiro de 2015, essa experiência de filmagem se torna uma performance cênica, graças a um convite do centro de arte contemporânea Georges Pompidou, em Paris. Fragmentos do roteiro foram lidos pela jovem atriz e por um ator, Arnaud Carbonnier, enquanto era projetada numa tela, no fundo do palco, uma montagem de imagens cinematográficas de arquivos relativos a voos aéreos.

Isso, porque Agnès de Cayeux realizou todo esse trabalho a partir de um objeto específico: o drone. De fato, para ela, o interesse de Guattari pelas questões de subjetividade “egoica” e “maquínica” (Guattari, 2012, p. 105-106) – já que UIQ é uma “entidade bioinformática” que entra em contato com os humanos graças ao trabalho de Axel, um biólogo, e o roteiro descreve seu aprendizado dos afetos humanos, especialmente do amor e do ódio – encontra um eco no tipo de imagens produzidas pelo drone, olho-câmera, olho-máquina que segue a atriz nos seus mínimos movimentos. Assim, ele encarna tanto o personagem de UIQ quanto algo de mais abstrato, de mais temático, que surge no roteiro e que diz respeito aos costumes relacionais dos indivíduos em uma sociedade técnica.

Calçando patins brancos, Maëlla-Mickaëlle Maréchal também parece instrumentalizada frente ao objeto *drone*. A utilização dessa técnica esportiva específica foi uma porta de entrada necessária à atriz para inventar uma relação com o drone:

No início do processo, o fato de estar de patins evidenciava esta ausência de natural no meu corpo, com movimentos quase mecânicos. Eu acho interessante fazer esta relação com algo mecânico: mecânica do corpo que gera uma mecânica da mente, construindo este diálogo corporal com o drone, controlando meus movimentos, adaptando-os a este outro e a seu modo de deslocamento (Maréchal; Valero, 2015, p. 53).



Imagem 3 – Maëlla-Mickaëlle Maréchal e o drone. Fonte: De Cayeux (2015).

Aqui, o perigo do objeto utilizado força a atriz a ter uma atenção permanente e, conseqüentemente, um gestual específico:

O fato de poder ser machucada por esta espécie de animal traz algo para meu gestual que eu não posso encontrar em nenhuma outra situação. Talvez um domador fique neste mesmo estado corporal: todos os meus músculos ficam sob tensão, meu olhar preso ao seu. As poucas vezes que eu desvio o olhar dele, eu sou capaz de situá-lo no espaço, pela percepção desta relação, mas também, evidentemente, pelo som que ele produz. Esse ronronar constante é hipnotizador. Durante as filmagens, eu não escutava mais nada, apenas a sua 'voz'. Primeiro porque ele faz muito barulho, mas também porque, durante alguns momentos, eu não estou mais em relação direta com o espaço real, mas sim com o espaço criado por este duplo deslocamento (Maréchal; Valero, 2015, p. 52).

De Lucille Calmel a Maëlla-Mickaëlle Maréchal, passando por Antoine Defoort, do computador pessoal ao drone, passando pela tela sensível, o objeto técnico existe apenas na relação que ele cria com quem o utiliza, tanto quanto qualquer outro objeto teatral. No entanto, ele pressupõe uma maior precisão e adaptabilidade, conforme se comprova na declaração acima. Barbara Matijevic, performer croata e autora de um espetáculo com computador intitulado *Forecasting*, observa que atuar com esses objetos introduz a maior imprevisibilidade possível em cena. As declarações de Antoine Defoort, na

apresentação de *Cheval*, confirmam isso: “4ª Boa Resolução: Eu vou parar de me incomodar com estes dispositivos técnicos idiotas que estão sempre estragando”. Nesse sentido, tanto o computador quanto o drone exigem uma grande precisão de gestos e uma adaptabilidade total da parte de quem o manipula. Durante a primeira apresentação de *Piper Malibu*, o drone não levantou voo e Maëlla-Mickaëlle Maréchal teve que carregá-lo e imaginar um *pas-de-deux* inédito com esse objeto inerte.

Para além da relação que necessariamente se estabelece com o manipulador, o objeto técnico também é produtor, desencadeador de uma corporalidade; justamente porque ele pressupõe uma corporalidade reduzida no cotidiano – lembremo-nos dos gestos simples de controle denunciados por Baudrillard – é necessário inventar outras no espaço do palco: é o que fazem Maëlla-Mickaëlle Maréchal, calçando seus patins, Barbara Matijevic, *conectada* ao seu computador, ou Antoine Defoort, batendo na tela sensível com uma bola de futebol. Contrariamente, Lucille Calmel escolhe atuar em uma corporalidade diminuída (ainda que *quantificada* pelos sensores), que é problemática no espaço teatral, também como uma maneira de trazer para o centro de suas pesquisas a questão da especificidade deste objeto, que é o computador, e do que nos liga a ele.

Modificando o corpo, esses objetos operam um deslocamento na relação teatral: assim como Maëlla-Mickaëlle Maréchal, Barbara Matijevic era obrigada a ter uma atenção constante no computador que ela manipulava, para que seus movimentos fossem perfeitamente sincronizados com as imagens na tela do computador. Contudo, mesmo se essas relações de tensão, descritas pelas duas atrizes, as condicionavam a se retirar do mundo real para se concentrar exclusivamente no objeto, elas afirmam que, após ultrapassar a primeira fase de trabalho e de preparação, essa relação exclusiva não as isola dos espectadores mas, ao contrário, alimenta o contato, visto que eles reagem sobretudo aos efeitos produzidos por essa relação: o exemplo escolhido por Maëlla-Mickaëlle Maréchal, do *domador*, é mais apropriado do que nunca.

## Conclusão

No século XVIII, na Comédie Française, os catálogos de tipos de personagens mostram os personagens chamados *à baguette*, ou



seja, que manipulavam acessórios codificados<sup>14</sup>. O estudo aprofundado do objeto tecnológico no palco sem dúvida também deveria ser inventariado de maneira exaustiva, mesmo que fique desatualizado. No entanto, no final do presente estudo, parece claro que drone, computador e tela não podem ser considerados sob uma mesma perspectiva, que cada um deles possui suas próprias especificidades, envolvendo de forma diferente o corpo do ator, exigindo do ator uma habilidade baseada tanto em uma grande capacidade de adaptação quanto em uma grande precisão gestual. Sobretudo, eles abrem uma reflexão tanto sobre os hábitos de atuação do ator quanto sobre a natureza de sua relação com o público; nesse sentido, eles possuem uma criatividade inédita.

Porém, se o catálogo de objetos pode parecer algo ultrapassado, é porque parece artificial apenas considerar o objeto em si ou em sua interação com o ator. Mesmo que essa etapa tenha sido necessária para mim, ela certamente será ultrapassada; o objeto tecnológico em cena frequentemente é parte de um conjunto mais importante, de um dispositivo que também deverá ser estudado. Todavia, ao generalizar demais, corre-se o risco de ver mal, e o estudo dos dispositivos às vezes falha por se manter em um nível de estudo macroscópico, impróprio para captar questões menores, mas não menos importantes. Foi sobre este aspecto que eu quis tratar aqui: compreender os inúmeros gestos que um objeto tecnológico gera quando ele é *pego* por um ator em cena.

Assim, a reflexão sobre a maleabilidade e a(s) corporalidade(s) gerada(s) pelo objeto tecnológico deve ser levada adiante. Sem isso, ele continua sendo um *acessório* ou um simples elemento de cenário que, como os outros, servirá apenas para situar a ação teatral em uma contemporaneidade. De acessório a instrumento, é justamente o ator e suas habilidades de jogo, sua criatividade corporal, que definem a verdadeira natureza desse *objeto técnico*.

## Notas

<sup>1</sup> N.T.: as citações deste artigo foram livremente traduzidas a partir das versões francesas apresentadas pela autora.

<sup>2</sup> A própria persistência desta expressão comprova uma reticência, ou mesmo, às vezes, uma resistência do teatro francês em relação às técnicas digitais. Em 2005, Chantal Guinebault-Szlamowicz observava, na revista *Théâtre/Public*: “[...] o próprio uso deste qualificativo inusitado ‘[novas tecnologias]’ (há tempos estas tecnologias não são mais ‘novas’!) representa um mal-estar. Na França, as técnicas são mal recebidas e ainda há uma relutância na maneira como se olha para as artes cênicas, sendo que nas artes plásticas o problema foi resolvido há muito tempo. No entanto, é impossível falar de arte sem falar de técnica” (Guinebault-Szlamowicz, 2005, p. 6).

<sup>3</sup> Observemos também que os historiadores do teatro estão cada vez mais voltados a uma história material dos espetáculos: para uma abordagem geral do assunto, ver Anne-Sophie Noel (2011).

<sup>4</sup> Estas duas áreas das artes cênicas foram menos reticentes à introdução deste tipo de objetos, e as relações entre dança e tecnologias ao longo do século XX são bastante conhecidas.

<sup>5</sup> Referimo-nos aqui aos dispositivos sonoros e visuais capazes de reagir em ‘tempo real’ de acordo com os eventos produzidos no palco: a voz do ator, os movimentos corporais que ativam efeitos sonoros e/ou imagens (ver, por exemplo, o trabalho cênico de um diretor como Jean-François Peyret: <<http://theatrefeuilleton2.net/>>).

<sup>6</sup> Podemos citar os trabalhos, agora um pouco datados, de Béatrice Picon-Vallin, no final dos anos 1990 (*Les Écrans sur la scène*, 1998) ou, ainda, os de Chantal Hébert e Irène Perelli-Contos sobre a obra de Robert Lepage (*La Face cachée du théâtre de l’image*, 2001). Recentemente, um colóquio organizado em Paris por Josette Féral reuniu diversos pesquisadores discutindo sobre a questão do ator e das telas (*Corps en scène, L’acteur face aux écrans*, Paris, Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, dias 3, 4 e 5 de junho de 2015).

<sup>7</sup> Este artista austro-húngaro (1890-1965), mais conhecido por seus trabalhos arquitetônicos, dirige em 1922 a peça de ficção científica *R.U.R.*, do escritor tcheco Karel Čapek: nesta peça, ele utiliza, simultaneamente, a vídeo projeção em uma tela circular e um dispositivo de ilusionismo baseado em um jogo de espelhos, criando uma espécie de videofone: as mudanças de escala e de natureza da presença dos corpos são impressionantes para o público da época.

<sup>8</sup> Chamo *ator aumentado*, o ator que baseia uma parte de seu jogo de cena na utilização de objetos técnicos como câmera, microfones sem fio, sensores, etc. capazes de *aumentá-lo*, ou seja, de levar sua voz e sua presença além dos limites naturais: o ator do Wooster Group poderia representar o arquétipo do ator aumentado.

<sup>9</sup> Citemos apenas a experiência exemplar e iniciadora da colaboração entre os engenheiros do Bell Labs e dez artistas (músico, bailarino, artista plástico, ator, etc.) durante a manifestação pluridisciplinar *9 Evenings: Theatre and engineering* (1966). Para mais informações, ver Clarisse Bardiot em: <<http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=572>>.

<sup>10</sup> O Teatro Paris Villette, dirigido na época por Patrick Gufflet, apostou em uma abertura da cena teatral ao digital, com a artista Agnès de Cayeux, responsável por um programa de pesquisa e criação, *x-réseau*, destinado a receber e apoiar projetos teatrais ligados à internet.

<sup>11</sup> Ver, por exemplo, o espetáculo *Forecasting*, de 2011: <<http://www.premierstratageme.net/forecasting-photos/?lang=fr>>.

<sup>12</sup> Conforme: <<http://entuedufard.be/cheval.php>>.

<sup>13</sup> A partir do dia 3 de outubro serão publicados alguns vídeos curtos deste trabalho, em processo de ensaios, em um link no site Vimeo (residência de criação na universidade Grenoble Alpes/*Maison de la création*, de 28/09/2015 a 02/10/2015).

<sup>14</sup> Fonte: Julia de Gasquet, Mestre de conferências em Estudos teatrais (Université Paris 3-Sorbonne Nouvelle).

### Referências

- ARISTOTE, **Les Parties des animaux**. Paris: Les Belles Lettres, 1990.
- BAUDRILLARD, Jean. **Le Système des objets**. Paris: Gallimard, 1968.
- CALMEL, Lucille. **Captures d'Écrans**, 2008. Disponível sur: <<http://www.jetedemandemedemander.fr/>>. (site aujourd'hui inaccessible). Consulté le: 13 juin 2012.
- CHARLET, Émilie. 'S'embarrasser de l'objet'. **Agôn**, dossiers, n. 4, 03 fév. 2012. Disponível sur: <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=2152>>. Consulté le: 28 sept. 2015.
- CRAIG, Edward Gordon. **De l'art du théâtre**. Belval: Circé, 1999. (1911).
- DEFOORT, Antoine; FOURNET, Julien. **Cheval**, Spectacle créé en 2007. Documents disponibles sur: <<http://entuedufard.be/cheval.php>>. Consulté le: 27 juillet 2015. Crédit photographique: Amicale de production, Guillaume Schmitt. Photographe: Olimpio Mazzorana.
- DE CAYEUX, Agnès. **Jeune Femme Vue du Ciel**, 2015. Crédit photographique: Suzanne Chauvin.
- DESROCHES, Monique; STEVANCE, Sophie; LACASSE, Serge (Dir.). **Quand la Musique prend Corps**. Montréal: Presses universitaires de Montréal, 2014.
- DESCOLA, Philippe. **Les Lances du Crépuscule**. Paris: Plon, 1993.
- ELLUL, Jacques. **Le Système Technicien**. Paris: Le Cherche midi, 2012. (1977).
- FRÉCHIN, Jean-Louis. 'Vers un nouveau système des objets, les néo-objets'. In: AIGRAIN, Philippe; KAPLAN, Daniel (Dir.). **Internet Peut-il Casser des Briques?** Un territoire politique en jachère. Paris: Descartes et cie, 2012. P. 43-72.
- GUATTARI, Félix. **Un Amour d'UIQ, Scénario pour un film qui manque**. Paris: Éditions Amsterdam, 2012.
- GUINEBAULT-SZLAMOWICZ, Chantal. Introduction. **Scénographie L'ouvrage et l'œuvre, Théâtre/Public**, Montreuil, Éditions Théâtrales, Association Théâtre Public, n. 177, p. 5-7, avril 2005.
- HÉBERT, Chantal; PÉRELLI-CONTOS, Irène. **La Face Cachée du Théâtre de l'Image**. Paris: L'Harmattan, 2001.
- MARÉCHAL, Maëlla-Mickaëlle; VALERO, Julie. Œil-machine. **MCD, Magazine des cultures digitales**, Paris, Musiques et cultures digitales, n. 78, p. 52-53, juin./août 2015.



MATTÉOLI, Jean-Luc. **L'Objet Pauvre**: mémoire et quotidien sur les scènes contemporaines. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2011.

MATTÉOLI, **Jean-Luc**. L'objet pauvre dans le théâtre contemporain. **Images Re-vues** [En ligne], v. 4, document 4, 01 jan. 2007. Disponible sur: <<http://imagesrevues.revues.org/125>>. Consulté: le 22 sept. 2014.

MAUSS, Marcel. Les Techniques du corps. In: MAUSS, Marcel. **Sociologie et Anthropologie**. Paris: Presses Universitaires de France, 1993. Disponible sur: <[http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss\\_marcel/socio\\_et\\_anthrop/6\\_Techniques\\_corps/Techniques\\_corps.html](http://classiques.uqac.ca/classiques/mauss_marcel/socio_et_anthrop/6_Techniques_corps/Techniques_corps.html)>. Consulté le: 27 juil. 2015.

NOEL, Anne-Sophie. Introduction. **Agôn**, dossiers, n. 4, 2011. Disponible sur: <<http://agon.ens-lyon.fr/index.php?id=2049>>. Consulté le: 28 sept. 2015.

PAVIS, Patrice. **L'Analyse de Spectacle**. Paris: Armand Colin, 1996.

PICON-VALLIN, Béatrice. **Les Écrans sur la Scène**: tentations et résistances de la scène face aux images. Lausanne: L'Âge d'homme, 1998.

SADIN, Éric. **L'Humanité Augmentée, L'Administration Numérique du Monde**. Montreuil: L'Échappée, 2013.

SCHECHNER, Richard. Six axiomes pour le théâtre environnemental. In: SCHECHNER, Richard. **Performance, Expérimentation et Théorie du Théâtre aux USA**. Montreuil-sous-Bois: Éditions Théâtrales, 2008. P. 121-147.

SIMONDON, Gilbert. **Du Mode d'Existence des Objets Techniques**. Paris: Aubier, 1989. (1958).

VAN DRIE, Mélissa. De Nouvelles Figures de l'Écoute (1878-1910). **Le Son du Théâtre, Théâtre/Public**, Montreuil, Éditions Théâtrales, Association Théâtre Public, n. 197, p. 38-44, oct. 2010.

Julie Valero é professora-pesquisadora na Universidade Grenoble Alpes na França. Ela publicou o livro *Le Théâtre au jour le jour, Journaux personnels et carnets de création de D.-G. Gabily, J.-L. Lagarce et J.-F. Peyret* (Paris: L'Harmattan, 2013). Atualmente, ela pesquisa as mutações estéticas geradas pelas relações entre teatro e tecnologia, na cena contemporânea. Ela também colabora com artistas franceses como Jean-François Peyret e Antoine Defoort.  
E-mail: [julie.valero@univ-grenoble-alpes.fr](mailto:julie.valero@univ-grenoble-alpes.fr)

Este texto inédito, traduzido por André Mubarack, também se encontra em francês neste número do periódico.

*Recebido em 29 de setembro de 2015  
Aceito em 25 de janeiro de 2016*