

LINKE, Ines. Partilhas em contextos móveis. São João del-Rei: Universidade Federal de São João del-Rei. Universidade Federal de São Joao del-Rei; professora adjunta. Artista plástica e cenógrafa.

RESUMO

Neste texto investiga-se a interferência dos dispositivos móveis nos regimes ético, poético e estético da arte a partir da análise dos trabalhos *Vídeo Caminhada Alter Bahnhof* (2012) de Janet Cardiff e George Bures Miller e do teatro celular *Call Cutta in a Box* (2005) do grupo Rimini Protokoll. Estuda-se as práticas artísticas que transformam o espaço trivial em espaço cênico, criando estruturas inteligíveis, e também a dialogicidade destes trabalhos com o pensamento de Jacques Rancière. Nos trabalhos selecionados, o espectador é conduzido tanto pelo uso do dispositivo móvel, quanto por um roteiro que direciona o palco para as ruas e transformam o espectador em indivíduos atuantes. Dessa forma experiência de deslocamento pela cidade são fomentadas por um jogo de encontros improváveis coreografados que acentuam as novas formas de visibilidade e sociabilidade inauguradas pela popularização dos dispositivos eletrônicos.

Palavras-chave: Arte; tecnologia; subjetividade; partilha do sensível.

ABSTRACT

In this paper one seeks to investigate the interference of mobile devices in the ethical, aesthetic and poetic regimes of art by analysing the works *Video Walk Alter Bahnhof* (2012) by Janet Cardiff and George Bures Miller and Rimini Protokoll's cell phone play *Call Cutta in a Box* (2005). One proposes to study artistic practices that transform everyday spaces into places for theatre, creating intelligible structures, as well as the dialogue of these works with the thoughts of Jacques Rancière. In the two case studies, the spectator is guided by the use of a mobile device, which takes the stage onto the streets and transforms the spectator into acting individual. This way, the works create an experience of displacement in the city that engage audience members in a choreographed game of improbable encounters, which accentuate new forms of visibility and sociability made possible through the popularization of electronic devices.

Keywords: art and technology; subjectivity; distribution of the sensible.

Tradicionalmente associamos as experiências estéticas a espaços de arte, que transformam o espaço comum em outros lugares com intensidades que extrapolam os significados da vida cotidiana. Trata-se de uma convenção estabelecida ao longo do tempo, porém no teatro como em outras artes, observamos uma tendência caracterizada pela busca do “real”, como pelo experimento de “espaços alternativos” em que se procura a “pura apresentação” que elimina a ideia de reprodução ou representação do real (SARRAZAC, 2013). Para lidar com estas práticas, o conceito de “teatros do real” tem se mostrado importante para abordar processos que em sua gênese utilizam documentos, memórias, depoimentos, objetos e vestígios reais da e na

vida cotidiana ou estabelecem relações com “pessoas reais” em lugar de personagens. Assim, experimentos em locais comuns, vividos e/ou abandonados como hospitais, prisões e instalações industriais que investigam perspectivas que questionam o lugar teatral convencional em prol de uma busca do “real” foram criados. Mas qual a realidade em questão?

Inseridos neste contexto, *Vídeo Caminhada Alter Bahnhof* (2012) de Janet Cardiff e George Bures Miller e *Call Cutta in a Box* (2005) do grupo Rimini Protokoll, fomentam experimentos que facultam algumas maneiras de ver espaços cotidianos, concebendo vivências que utilizam os lugares da cidade, a tecnologia do telefone celular e a sugestão poética resultante do encontro improvável de tempos, objetos e lugares. Ambos trabalhos constituem passeios realizados por uma pessoa e são inspirados pela ideia de deslocamento em ambientes e infraestruturas urbanas, nos quais o espectador é orientado por meio de um conjunto de instruções que incitam-lhe movimento e descoberta.

1. Áudio passeio.

Em lugar de acessar o espaço teatral o espectador entra em um tipo de jogo a ser facultado pela presença ou ausência de objetos, pessoas e lugares. O interlocutor recebe um telefonema qualquer que lhe envolve em uma conversa que pode propiciar experiências compartilhadas em lugares e/ou países distintos. Na primeira versão, *Call Cutta in a Box* investiga as possibilidades de um encontro entre paisagem e memória via telefonia celular nas ruas de Calcutá. A chamada segue um roteiro realizado em um *call center* indiano transportando o espectador a lugares reais que se tornam palco para a conversa personalizada. Aparentemente sem contato visual o agente conduz o espectador por um bairro populoso e a um teatro em ruínas. Misturam-se narrativas do momento presente com a história de um outro tempo quando da luta de liberdade do poder colonial britânico.

Em outra instância, a segunda versão da peça em Berlim, o espetáculo circula em torno da história do Indiano Subhas Chandra Base que viveu na Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial de onde criou um exército financiado por este país com a intenção de libertar a Índia. O enredo liga as duas cidades e conecta os vestígios no espaço da cidade a uma história geral, que conduz ao diálogo, mas não controla todos os aspectos da conversa. O espectador segue as instruções precisas de escuta, e assim, é forçado exercitar olhar e audição a fim de perceber as sobras, os vestígios e acontecimentos que remetam a memória e vida de outros tempos, lugares e indivíduos. Esses acontecimentos se mesclam em função da situação criada e da aparência visual do espectador no tempo presente; uma imagem ao vivo de um olhar ausente. Mediado pelo dispositivo, as pessoas interagem e compartilham suas impressões e histórias em um diálogo íntimo que abre possibilidades de interação a partir do uso das redes de comunicação.

2. Vídeo Caminhada.

Chegamos em Kassel após uma longa viagem. Descemos do trem regional e entramos em um grande *hall* no qual avistamos inúmeras pessoas a transitar por itinerários peculiares, como também a permanecerem, aguardando ou descansando, talvez simplesmente parados em diversas lugares com fones de ouvido e um iPod levantado na altura da cabeça a fitar os olhos para lugares sem nada aparentemente visível. Pessoas a pé, sentados, contemplando elementos invisíveis da estação antiga - *Alter Bahnhof*. Instigado pela visão desses corpos suspensos no espaço, decidimos começar nossa visita a Documenta 13 pela obra *Vídeo Caminhada Alter Bahnhof* (Fig 1). O trabalho concebido pela dupla de artistas para o local/evento específico cria uma forma de arqueologia espacial que se sobrepõe ao espaço existente.



Fig 1. Cardiff e Miller, *Vídeo Caminhada Alter Bahnhof*. Documenta 13, Kassel, 2012.

Foto: Ines Linke

O espectador recebe um iPod com headphones em um balcão. Ao pressionar play é iniciada uma narrativa que lhe convida para um passeio no qual se mesclam realidade e ficção, passado e presente, ausência e presença. Os participantes observam na pequena tela do dispositivo diversos elementos e ações, mas, ao mesmo tempo, sentem eventos ausentes que se relacionam diretamente com o local onde o espectador está e onde o vídeo foi gravado. O seu olhar segue o enquadramento das imagens da tela emolduradas pelo contexto do tempo real e se perde entre as imagens, entre músicos de uma banda, bailarinos e transeunte que formam as personagens reais e fictícias da gravação e do espaço percebido simultaneamente.

A percepção dessa experiência cinematográfica física ainda é intensificada por um som multidirecional que simula os deslocamentos de pessoas, trens, músicos, bailarinas próximas ao narrador estabelecendo um ambiente sonoro com múltiplas dimensões a dialogar com o movimento da câmara perpassando as imagens em dois (ou mais) tempos. O audiovisual se entrelaça com o espaço cotidiano, apontando para seus detalhes, transformações de elementos e seus diversos usos e memórias, que aproximam o espectador ao tempo da Segunda Guerra Mundial.

3. Realidade em dispositivos móveis

Os trabalhos transformam a cidade em palco da memória, lugar dos vestígios e documentos reais. Ao estabelecer uma sequência cuidadosamente coreografada de eventos, produzem uma atmosfera de contemplação silenciosa. Um jogo que permite ao público assumir os papéis de espectador e atuante. O encontro depende da pessoa que completa o trabalho. Desvinculando os atos de ver e ouvir, de estar em um lugar e perceber uma outra imagem os trabalhos jogam com as possibilidades do evento teatral. O devir cena e o devir outro vira uma estruturação experimental do espectador onde a concretude do espaço físico, os aspectos de produção, os procedimentos artísticos, a media, a presença dos transeuntes e dos outros espectadores, assim como o funcionamento do dispositivo compõem possibilidades que expandem a percepção do espaço e das possibilidades teatrais dos espaços banais (GOEBBELS, 2009). O espaço se torna *locus* principal que se inventa e reinventa jogando com as instâncias da visibilidade e invisibilidades colocando em pauta o princípio da presença e da ausência das partilhas em contextos móveis.

Ambos trabalhos inserem o espectador num mundo de histórias e memórias, de fios soltos e invisíveis cuidadosamente coreografado. Por meio do roteiro sonoro e da narrativa audiovisual são estabelecidos fluxos entre passado e presente, perto e longe, que convidam o espectador a refletir sobre a fragilidade do momento e a maneira superficial como se lida com o mundo físico e se interage com pessoas no cotidiano. A experiência intersubjetiva é mediada pelo dispositivo eletrônico e transforma o espectador em ser atuante a contracenar com pessoas fisicamente ausentes. Desta forma, os trabalhos margeiam as transformações de pensamento e relações entre pessoas, tempos e espaços a partir dos walkmans, celulares e iPods (dispositivos comunicacionais), para então discutir as formas e modos da subjetividade nos contextos móveis. Os trabalhos ultrapassam os limites do palco tradicional, os territórios fixos e as fronteiras nacionais em uma partilha virtual e mediada que se sobrepõe a uma realidade esvaziada de sentidos e emoções.

Nas últimas décadas, a Internet e a telefonia móvel se propagaram mundialmente por vários segmentos sociais em diferentes contextos. As redes sociais funcionam muitas vezes como lugar do encontro e da sociabilidade e a Internet como espaço da informação, dos serviços mais diversos, das compras e vendas on-line, da educação a distância, da diversão e das investigações

artísticas. Os dispositivos moveis alteraram padrões comportamentais, distancias espaciais e temporais. Eles nos inserem em um mundo superficial, das aparências, das proximidades virtuais e em muitos casos substituem ou intermediam a relação com o mundo físico. Nesses trabalhos ocorrem problemas técnicos, um defeito do dispositivo, uma falha do sinal e da bateria que realçam o paradoxo desta situação. Os panes técnicos resgatam o espectador/atuante ao mundo cotidiano onde ele esta completamente descontextualizado e perdido. No momento “aqui e agora” o espectador esta sem lugar, sem ação e sem sentido. A realidade da vida cotidiana aparece como falha do sistema/programa e se contrapõe a mediação que conduz a experiência do espectador de maneira planejada e segura.

Como me oriento quando o programa não funciona, quando não existe sinal? Como me comporto? Como devo me posicionar em um mundo de aparências intangíveis? Segundo Rancière, o regime estético das artes define uma experiência sensível fora das condições normais da experiência sensível e das hierarquias às quais a arte estava submetida tradicionalmente. Para o autor, o sensível é marcado pela presença de uma “potência heterogênea, a potência de um pensamento que se tornou ele próprio estranho a si mesmo” (Rancière, 2005).

Os trabalhos não se reduzem à percepção natural do espaço vivido. Eles expandem as possibilidades de significação a partir da ativação de outras forças. Forma-se uma nova imaginação que alcança os espectadores individualizados em seus espaços privados ao oferecer acesso a potencias reprimidas e escondidas. Ao mesmo tempo temos a ilusão de uma a experiência imediata que nos aponta os limites do nosso conceito de realidade. Os dispositivos confundem os critérios que ajudam a distinguir fato e ficção. Resumimos o mundo dos fatos e das circunstâncias em cenas, imagens, um mundo imaginário que não precisamos viver. Assim, os trabalhos possibilitam pensar distintas combinações como permite discutir os efeitos das presenças incorpóreas e atópicos, bem como as praticas intersubjetivas na qual as imagens deixaram de ser alcançáveis como objetos.

Referencias bibliográficas

- DREYSSE, Miriam, MALZACHER, Florian (Eds). *Rimini Protokoll. Experten des Alltags: das Theater von Rimini Protokoll*. Berlin: Alexander Verlag, 2009.
- GOEBBELS, Heiner. “Was wir nicht sehen, zieht uns an: vier Thesen zu Call Cutta”. IN: DREYSSE, Miriam, MALZACHER, Florian (Eds). *Rimini Protokoll. Experten des Alltags: das Theater von Rimini Protokoll*. Berlin: Alexander Verlag, 2009.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Ed. 34, 2005.
- SCHAMA, Simon. *Landscape and Memory*. New York: A.A. Knopf, 1995.
- SCHARRER, Eva; MARTEN, Cordelia (Eds). *DOCUMENTA (13) Katalog/das Begleitbuch*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2012.

ARTE DA CENA:
A PESQUISA EM
DIÁLOGO COM
O M U N D O

VII Reunião Científica
da ABRACE

27 a 29.outubro.2013
UFMG - Belo Horizonte



SARRAZAC, Jean-Pierre. “A invenção da teatralidade”. *Revista Sala Preta*,
Vol. 13.1. São Paulo: USP/PPGAC, 2013.