

**GUIMARÃES, Daniela.** Teias de um jogo aberto: o pensamento do vídeo e a improvisação cênica em tempo real. Salvador: UFBA; CAPES; Mestrando; Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ivani Santana. Bailarina e Coreógrafa.

## RESUMO

Este artigo está implicado na contínua busca pela multiplicidade de modos de ver, relacionar e criar espaços e tempos no campo da arte improvisacional. Na contemporaneidade, os modos de lidar com o conhecimento e a informação se fazem de maneira prismática, fragmentada e subjetiva. Os mesmos assuntos podem, devem e ganham desdobramentos distintos através de percursos variados. Desta observação e de estudos continuados sobre a improvisação cênica em tempo real nascem pistas intersemióticas que pretendem traçar um percurso dramático nas relações da improvisação com o audiovisual, o vídeo em particular. Neste caminho, a dramaturgia parte dos embates entre corpo e ambiente que, em interação na cena em tempo real, produzem camadas de semioses, termo conceitualizado pelo filósofo americano Pierce como a ação inteligente do signo. Estas camadas correspondem então à ideia de organização das cenas como em uma *Timeline*: programa de edição de imagens. O modo com que o vídeo lida com a imagem e suas possibilidades de uso apresentam-se, pela metáfora conceitual da *Timeline*, como uma maneira de se pensar na dramaturgia da improvisação. Articula com os pesquisadores Edgar Morin, António Damásio, Santana, Roubine, Lehmann, Aumont, Dubois e Machado; Paxton, Nelson, Smith e Duck pelos estudos prático-teóricos em improvisação.

**Palavras-chave:** Improvisação. Dramaturgia. Corpo. Vídeo. *Timeline*.

## ABSTRACT

This article has been implicated in the continuing search for the multiplicity of ways of seeing, relating and creating spaces and times in the field of improvisational art. In contemporary times, ways of dealing with knowledge and information to do so prismatic, fragmented and subjective. The same issues can, should and earn developments through distinct pathways varied. This observation and studies for the real-time Scenic Improvisation born intersemiotic seeking clues to trace a route dramaturgical relations with the audiovisual improvisation, the video in particular. In this way, the drama of the clashes between body and environment, interacting in the scene in real time, producing layers of semiosis, term conceptualized by the American philosopher Pierce as a sign of intelligent action. These layers are then the idea of organizing such scenes on a timeline: image-editing program. The way the video deals with the picture and possibilities of its use are presented, the conceptual metaphor of the timeline as a way of thinking on the Dramatic Improvisation. Articulates with the researchers Edgar Morin, Antonio Damásio, Ivani Santana, Jorge Vieira Roubine J. Lehmann, Aumont, Dubois, Machado and; Paxton, Nelson, Smith, Duck by practical and theoretical studies in improvisation.

**Keywords:** Improvisation. Playwriting. Body. Video. Timeline.

O pensador e pesquisador Edgar Morin traz para esta reflexão uma proposta de perceber o método como algo que “detecte e não que oculte as ligações, as articulações, as solidariedades, as implicações, as imbricações, as interdependências, as complexidades” (2008, p. 29), método articulado com um modo de viver, de pensar do e no mundo. Partindo desta ideia, Improvisação e Vídeo se interligam como uma possibilidade estratégica de se pensar em uma Dramaturgia da Improvisação em tempo real.

O enfoque deste artigo, como também todos os estudos e discussões dentro das pesquisas em Improvisação, conecta ou busca conectar um pensamento de vida coerente com o pensamento da arte que investiga. Compreender ou observar conduz a uma potencialidade de interação. Estas relações, como se prevê, estão pautadas na instabilidade entre a busca por coerência e verdade entremeadas por momentos de alienação ou de não percepção. Desta forma, as ações e os embates surgidos e vivenciados na cena carregam modos de vida e, da mesma maneira que em nosso cotidiano, tornam-se desafios a serem transpostos.

Tanto a arte quanto a vida são regidas na contemporaneidade pela instabilidade, pelo risco e a incerteza. Morin nos estimula a sermos “ignorantes, incertos e confusos” para que uma nova consciência seja estabelecida, pois:

A incerteza torna-se socorro: a dúvida sobre a dúvida dá à dúvida uma dimensão nova, a da reflexão; a dúvida através da qual o sujeito se interroga sobre as condições de emergência e de existência de seu próprio pensamento que constitui, a partir de agora, um pensamento potencialmente relativista, relacionista e autoconhecedor. Enfim, a aceitação da confusão pode se tornar um meio de resistir à simplificação mutiladora. Se, no início não dispomos de um método, pelo menos podemos dispor do antimétodo, pelo qual ignorância, incerteza, confusão tornam-se virtudes (MORIN, 2008, p. 29).

Neste estudo, a definição de Improvisação é considerada como criação de uma performance através de ações cênicas, em tempo real, momento presente, sem combinações prévias, pautada nas descobertas individuais e coletivas em interação. Aberta às incertezas, perturbações, instabilidades e acasos. Corpos e ambientes (luz, texto, objetos, música, outro corpo, imagem projetada) que, através da Improvisação, contaminam e são contaminados e, por meio destas relações estabelecem uma trama cênica construída em tempo real.

O corpo (do bailarino, do ator, do músico, do iluminador, do cinegrafista ou do editor de imagens) ao estabelecer relações com o ambiente (a música, o texto, a arquitetura, a iluminação, a cenografia, a imagem [fotográfica, cinematográfica, videográfica] ou outro corpo) cria cenas através destes embates que, ao se organizarem em uma linha no tempo e redimensionarem o espaço da cena, imprimem na obra a sua própria construção. A Improvisação entra como uma maneira de o corpo fazer escolhas em tempo real: a tomada de decisão em como, onde, por que e quando agir na cena, e isto acontecendo não *a priori*, mas quando se está em cena.

A cada pesquisa proposta são delimitados os conceitos que serão trabalhados na cena, as qualidades de corpo, a seleção de textos, o uso da câmera, as intervenções na imagem, os objetos a serem usados, ou seja, um universo demarcado para o trânsito da criação. Desta maneira, improvisar é compor através das ações que surgem de prévias delimitações, processos de investigação e jogos de percepção corporal que trarão conhecimentos, descobertas e apropriações para se improvisar. No entanto, a criação e organização da obra são realizadas pelo improvisador no ato da cena.

A concepção de uma Dramaturgia da Improvisação parte dos embates entre corpo e ambiente que, em interação na cena em tempo real, produzem camadas de semioses, termo conceitualizado pelo filósofo americano Charles Sanders Peirce<sup>1</sup>, que significa a ação inteligente do signo, “por meio de um processo de continuidade que compreende a tríade signo-objeto-interpretante”, e Santana completa:

O signo é um sistema aberto, passível de trocas de informação com o meio, que carrega parte do fenômeno, e que levado à mente interpretadora, por sua vez, o devolverá ao mundo, como um signo modificado que estará carregando-a também. Portanto, um signo poderá ter vários objetos, os quais, através do interpretante, poderão desencadear um novo signo, e assim por diante (2006, p. 75).

A Dramaturgia aqui apresentada surge tanto dos embates com o ambiente, com os quais o corpo do improvisador dialoga produzindo semioses; quanto da conectividade nas cenas e entre as cenas, através da interação dos significados gerados que se configuram em intersemioses. Estas camadas intersemióticas correspondem à ideia de organização das cenas como em uma *Timeline*, linha do tempo na linguagem de vídeo onde é construída uma narrativa entre imagens.

Segundo Dancyguer, professor da New York University, o cinema, logo ao ser inventado, não apresenta nenhuma preocupação referente à Dramaturgia. O cinema nasce em 1895 (segundo uma corrente de pensamento, embora outra afirme ter surgido bem antes, com as exposições da lanterna mágica), mas o fato de somente apresentar imagens em movimento já era a grande novidade de sua gênese. Sem preocupação com mudanças de planos, os pioneiros irmãos Lumière e Thomas Edison fizeram seus primeiros filmes apenas de um plano, “a câmera filmava um acontecimento, uma ação ou um incidente” (2007, p. 14).

O vídeo, segundo o pensador e estudioso em cinema e audiovisual Dubois, situa-se em uma zona intermediária entre o cinema e o computador. Depois de várias tentativas de se buscar uma “identidade” ou uma “especificidade” para o

---

<sup>1</sup> Charles Sanders Peirce (1839-1914), possuidor de uma imensa obra que percorre todas as áreas da filosofia e quase todas as ciências de seu tempo, fundador da moderna semiótica geral e aplicada, elaborou uma sofisticada rede de relações na sua classificação dos signos. “Como teoria científica, a Semiótica de Peirce criou conceitos e dispositivos de indagação que nos permitem descrever, analisar e interpretar linguagens” (SANTAELLA, 1996, *apud* HÉRCULES, 2005).

vídeo, praticantes e críticos constataram que não era o melhor a se fazer. O vídeo se apresenta sob as mais variadas formas — instabilidade, complexidade, multiplicidade, interatividade, narrativas por camadas de imagens — fatores que se pressupõe proporcionar suporte, diálogo e potencialidade ao pensamento da Improvisação investigada na cena (2004).

Outras aproximações entre o Vídeo e a Improvisação são entendidas aqui pela ausência de identidade que apresentam, pela utilização diversificada (às vezes como linguagem, outras como dispositivos) de acordo com os diferentes contextos em que são empregados e pela ideia de não serem definidos como um produto, mas como um “estado”. Segundo Machado (2009, p. 3), o Vídeo se apresenta como “uma maneira de ser da imagem” e que parece funcionar também para a Improvisação, como uma maneira específica de ser do corpo. Algo que surge das competências específicas que este corpo deve apresentar para agir em tempo real. Estas afinidades entre Vídeo e Improvisação chegam a um desfecho através da proposta de uma analogia entre a forma organizativa da Improvisação na cena e a maneira de editar, organizar imagens no Vídeo, através do recurso da *Timeline*.

A *Timeline* do Vídeo apresenta, de forma cronológica, as sequências abertas de um projeto de edição, e é possível aplicar múltiplas sequências em cada projeto. Quando é aberto o programa, a *Timeline* disponibiliza uma pista para vídeo e duas para áudio, mas é possível trabalhar até com noventa e nove pistas de cada segmento, ou seja, pode haver uma sobreposição de noventa e nove imagens e/ou de sonoridades em um espaço de tempo. Essas possibilidades de sobreposição, incrustação, multiplicidade de imagens (informações) é que configuram sua narrativa: não linear, múltipla e aberta.

O modo com que o Vídeo lida com a imagem, segundo o pesquisador em semiótica Arlindo Machado, é pelo “[...] lugar da fragmentação, da edição, do descentramento, do desequilíbrio, da politopia (heterogeneidade estrutural do espaço), da velocidade, da dissolução do Sujeito, da abstração (não-figurativismo)”. Apresenta-se neste estudo, pela metáfora conceitual da *Timeline*, como uma maneira de se pensar na Dramaturgia da Improvisação (2007, p. 12).

Quando se descobre um modo de organizar as cenas, enquanto elas são criadas, a analogia à *Timeline* funciona como uma “imagem organizativa” daquilo que surge na cena. Na verdade, cada improvisador ao construir, criar algo na cena, busca coletivamente organizar tais criações no tempo da performance, ou seja, organizar uma *Timeline* que se configurará na performance daquele dia. A ação do corpo ao improvisar é a de editar aquilo que surge pelos embates de um processo complexo de decisões realizadas, entre todos os envolvidos, em tempo real.

Desta maneira, o jogo cênico está na busca por esta construção dramatúrgica através das relações entre as semioses geradas. As intersemioses, produzidas pelas inter-relações entre semioses de diferentes linguagens, constroem a *Timeline* neste jogo de criação narrativa em Tempo Real. As relações são

estabelecidas pelas tomadas de decisões dos improvisadores com o objetivo de uma criação lógica cênica própria que surge no e do corpo que improvisa. O corpo, ao mesmo tempo em que articula uma forma de escrita ao construir as composições cênicas propriamente ditas, adquire também uma qualidade corporal específica resultante desta criação. Ao mesmo tempo em que o corpo constrói a cena, a cena reconstrói o corpo.

Esta Dramaturgia, entendida como uma *Timeline* da Improvisação Cênica em Tempo Real, se apresenta de maneira análoga por meio de uma lógica organizativa pautada na multiplicidade, simultaneidade, incompletude, bifurcação, acasos, não-hierarquia, retroações, descontinuidade, fragmentação, instabilidade, caracterizada por princípios do pensamento contemporâneo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AUMONT, Jacques. **A imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.
- BENOIT, D'Agnes. **Nouvelles de Danse**. On the Edge, n. 32/33. Bruxelas: Contradanse, 1997.
- COHEN, Renato. **Working in Progress na Cena Contemporânea: Criação, Encenação e Recepção**. São Paulo, SP: Perspectiva, 2004.
- DAMÁSIO, António. **O Erro de Descartes**. São Paulo: Companhia das Letras: 1996.
- DEBOIS, Phillipe. Cinema, Vídeo e Godard. São Paulo: Cosac e Naify, 2005.
- HÉRCOLES, Rosa Maria. **Formas de Comunicação do Corpo – Novas Cartas sobre a Dança**. Tese Doutorado – Comunicação e Semiótica (PUC – SP), 2005.
- KERKHOVEN, Marianne Van. **Nouvelles de Danse**. Dossier Danse et Dramaturgie, n. 31. Bruxelas: Contradanse, 1997.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo: Cosac e Naify, 2007.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.
- MARTINS, Cleide. **Improvisação Dança Cognição**. Tese de doutorado – Comunicação e Semiótica (PUC – SP), 2002.
- MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. São Paulo: Cortez, 2007.
- PALLOTINI, Renata. **O que é Dramaturgia**. São Paulo, SP: Brasiliense, 2006.
- ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o Teatro Contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Editora da UFBA, 2006.
- SPOLIN, Viola. **Improvisação Para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.