

A tríade conceitual nas performances do coletivo artístico Gob Squad: ator, vídeo e espectador

por Renata Ferraz⁴¹

Resumo: Tenta-se analisar, neste ensaio, as produções em video-teatro do coletivo Gob Squad, partindo das obras resultantes de processos exploratórios da fusão entre as matrizes do audiovisual e das artes performativas, tomando o público como gerador de tensão e de transformação da ação do *performer*. Busca-se problematizar dois pontos fundamentais no trabalho do grupo em questão. O primeiro concerne à participação ativa do espectador, partindo das considerações que Jacques Rancière (2010) apresenta em *O espectador emancipado*, questionando a inclinação contemporânea quanto à participação do público na obra de arte; a segunda questão diz respeito à prática comum da cena performativa contemporânea, por meio da inserção do vídeo como um elemento cênico que auxilia na organização da narrativa. Partindo dessa observação, pergunta-se: como conceber a criação em vídeo para que ele deixe de ser apenas um elemento cênico e passe a ser, aliado à ação do *performer*, o ponto de partida da construção narrativa? Para tanto, utilizam-se como exemplo as obras produzidas pelo Gob Squad, que constrói a narrativa tomando como elementos fundamentais o vídeo e a ação do *performer* em tempo real.

161

Palavras-chave: *performance*, vídeo, espectador, interatividade.

Abstract: We try to analyze this test video productions in theater collective Gob Squad starting with the works that are the result of exploratory processes of fusion between the headquarters of the visual and performing arts, taking the audience as voltage generator and transforming action of the performer. We seek to discuss two key points in the work of the group in question. The first concerns the active participation of the viewer, leaving

⁴¹ Atriz, *performer* e educadora, formada em Educação Artística, com habilitação em Artes Cênicas, pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (IA-Unesp). É uma das fundadoras do Corrosivo, coletivo de artistas de diferentes áreas, tendo participado de diversos projetos no Brasil, em França, Argentina e Espanha. Desde 2007, desenvolve trabalhos em videoarte, com participação em algumas exposições mundiais. Cursa mestrado em Arte Multimídia, com especialização em Audiovisuais, pela Universidade de Lisboa, Portugal, cujo foco centra-se nas fronteiras entre vídeo e teatro.

the considerations that Jacques Rancière presents in *The emancipated spectator* (2010), questions the contemporary inclination regarding public participation in the work of art, the second question concerns the common practice of performative contemporary scene: by inserting the video as just a scenic element that assists in the organization of the narrative. Based on this observation, the question arises: “How to design in creating video so it ceases to be just a scenic element and becomes the starting point of the narrative construction along with the action of the performer?” For that, we use as an example the works produced by the aforementioned collective that build the narrative taking as fundamental elements of the video and action performer in real time.

Keywords: performance, video, spectator, interactivity.

Um dos pioneiros da *Net Art*, o norte-americano Mark Napier, escreveu certa vez, numa declaração como artista, que “ao interagir com a [sua] obra, os visitantes moldam a peça, levando-a a mudar e a evoluir, muitas vezes de forma imprevisível” (JANA; TRIBE, 2007: 70).

A tendência em direção a uma prática colaborativa e participativa é, inegavelmente, uma das principais características da arte contemporânea. Tais práticas estão, cada vez mais, voltadas para motivar o público a participar ativamente do meio social em que essas *performances* acontecem, diluindo, dessa forma, a fronteira entre o espectador e o artista. Estamos lidando com inúmeras tentativas de questionar e transformar a separação entre eles. Dessa forma, a arte, tal como concebida em nossos dias, busca um nível de interação que possibilite que a obra se modifique a ponto de se transformar em outro objeto, podendo até guardar semelhanças com o original, mas que também está sujeito a se tornar algo radicalmente diferente daquele previsto inicialmente pelo artista. Mas será que necessariamente toda interatividade pressupõe um comportamento ativo do espectador e toda observação, um comportamento passivo? Será que precisamos tornar o espectador mais um artista para, só então, podermos problematizar a hierarquização dos elementos que compõem um objeto artístico?

Para nos debruçar sobre essas questões, optamos por analisar alguns trabalhos do coletivo Gob Squad, tendo como norte conceitual as reflexões propostas pelo filósofo francês Jacques Rancière em *O espectador emancipado* (2010).

Rancière questiona exatamente a interatividade que a arte

contemporânea tanto tem buscado. Na medida em que se tenta eliminar a fronteira entre o ator e o espectador, esses projetos de teatro correm o risco de criar uma distância que alegadamente viriam suprimir em seguida.

Entretanto, ao contrário daquilo que tendemos a imaginar, manter a posição dos artistas e da plateia não é, necessariamente, dar mais valor ao ator em relação ao espectador. É, antes de mais nada, valorizar e pressupor a existência de ambos para que as artes performativas aconteçam. Nesse sentido, o trabalho do Gob Squad representa uma das experiências estéticas atuais que buscam por em xeque nossas ideias acerca da experiência entre o ator e o espectador.

Formado por artistas ingleses e alemães no início da década de 1990, o coletivo Gob Squad trabalha com *performance*, teatro e instalação que são resultados exploratórios da tríade espectador, ator e vídeo. Embora possuam um roteiro para os trabalhos que propõem, ele é radicalmente alterado a partir da relação dos atores com os espectadores.

Mais do que a interatividade entre espectador e ator, o trabalho do Gob Squad causa-nos enorme interesse pela experiência que nasce do contato entre os dois. O que os artistas do coletivo propõem não é uma mera participação do espectador; é, antes de tudo, uma alteração radical do roteiro criado por eles, alterando os rumos prévios da narrativa. Parece-nos que o coletivo está pouco interessado em levantar a bandeira de que o espectador tem de sair de sua cadeira e subir ao palco, pois só assim ele estaria tomando as rédeas da sua própria história. Antes disso, os artistas do Gob Squad propõem um jogo em que eles perdem o controle da sua própria criação. Dito de outro modo, os artistas do Gob Squad não se colocam numa posição paternalista, não se propõem a libertar o espectador de sua alegada passividade. É exatamente o seu contrário. São afetados e modificados pelo encontro com o público.

Os atores optam por trilhar um caminho desconhecido – a partir do contato com o público –, tendo como ponto de partida um roteiro preelaborado. Entretanto, em nenhum momento, dissolve-se a fronteira entre o espectador e o artista. Talvez aí esteja o ponto mais tocante do trabalho do Gob Squad: cumplicidade e valorização do papel do público, sem que seja necessário transformá-lo em espectadores supostamente emancipados.

Em *Super Night Shot*, por exemplo, a *performance* inicia-se no saguão do teatro, quando alguém da produção pede ao público para aplaudir, clamar, jogar confetes e serpentinas nos atores que estão

prestes a chegar ao local. Eles chegam com câmeras nas mãos, correndo, muito eufóricos, e entram no teatro sem dizer uma palavra sequer. O público, ainda sem entender o que se passa, acompanha-os. Dentro do teatro, notam uma sala convencional, à meia-luz, onde já não é possível identificar a presença dos atores, onde já não resta mais nada a fazer a não ser ocupar os assentos da plateia. No palco, vemos uma tela onde se projetam quatro imagens simultâneas gravadas por quatro *performances*, 60 minutos antes do horário previsto para o público chegar ao teatro. Portanto, aquilo a que o público assistirá é a ação que acabou de acontecer, em quatro vídeos, sem edição de imagem, apenas com edição de áudio. O que vemos projetado é um esquadrão composto de quatro atores que saem às ruas de uma determinada cidade com o objetivo de produzir um vídeo contra o anonimato observado nas grandes cidades. Cada um dos atores, seguindo a lógica dos heróis mitológicos, que mais tarde emprestarão suas virtudes e seus destinos aos heróis cinematográficos, revelam ao público a tarefa a ser cumprida. Para os espectadores que se encontram no teatro, a única coisa que lhes compete fazer é observar os transeuntes fora do teatro sendo convidados pelos artistas a contribuir com o filme que está sendo gravado naquele instante. Para os atores, não é possível continuar o filme se não receberem ajuda dos espectadores. Quando um transeunte concorda em propor algo para a narrativa, o ator também deve aceitar o que é oferecido pelo espectador e continuar construindo a história com as propostas sugeridas. É interessante notar que os transeuntes, primeiramente, são convidados a ser espectadores, ou seja, é narrado para eles o que está se passando e, só então, podem dar a sua contribuição.

Portanto, o público do *Super Night Shot* é composto de dois grupos: o que observa da plateia e o que participa nas ruas que circundam o teatro. É evidente que a participação das pessoas que compõem uma ou outra plateia é diferenciada. Mas será que as pessoas que estão dentro do teatro são menos ativas se comparadas às que estão fora só porque apenas assistem ao filme?

Rancière inverte o que é comum pensarmos hoje em relação ao papel do público. Ele chama nossa atenção para o fato de que ao consideramos o espectador como passivo apenas porque ele observa implica a sustentação da crença que olhar é o oposto de conhecer e de agir. Nesse sentido, pensamos que um espectador sentado observando seria necessariamente um espectador que não age, enquanto o ator em

cena estaria em constante ação. Problematizando as e “equivalências entre público teatral e comunidade, entre olhar e passividade, exterioridade e separação, mediação e simulacro, oposições entre coletivo e o individual, entre a imagem e a realidade viva, a atividade e a passividade, a posse de si e a alienação” (RANCIÈRE, 2010: 15), é que podemos não apenas chegar à emancipação do espectador, mas, sobretudo, chegarmos à dissolução das hierarquias que fazem com que algo como a emancipação se torne uma exigência estética e política. Por isso, Rancière defende que mesmo o espectador que apenas observa é capaz de ressignificar os diferentes signos presentes na obra e aprender com a própria experiência, isto é, trata-se de um espectador não tutelado, que dispensa a opressão prévia que supõem todos os projetos libertadores. Por isso também, o pensador francês nos mostra que a *performance* pode não ser feita com base no suposto saber transmitido do artista para o espectador, uma vez que ela é o objeto que nenhum dos dois é dono, é algo desconhecido para os dois, eliminando assim qualquer relação de causa e efeito. No trabalho do Gob Squad, esse jogo do qual ninguém é dono evidencia-se no roteiro das *performances* que, na totalidade das vezes, pressupõe um elemento que cause desequilíbrio e force os atores a improvisarem. O imprevisto poderia vir do jogo com outro ator, poderia resultar de um estímulo sonoro ou de um adereço de cena. Mas a escolha aqui diz respeito ao espectador, alguém que não participou do processo de criação, mas que se coloca em pé de igualdade com o ator ao interagir com ele. Dessa maneira, o público se torna mais um elemento da encenação e, no caso do Gob Squad, um elemento tão importante quanto a ação do ator ou a projeção do vídeo.

Se o espectador ganha destaque na narrativa, isso não significa que o vídeo seja apenas o dispositivo pelo qual se conta a história, que, por sua vez, transforma-se em personagem na mesma medida que o público e os atores. Entretanto, do mesmo modo que o espectador mantém o seu estatuto ao longo da *performance*, o vídeo não deixa de ser vídeo, todos o reconhecem como tal, e, no entanto, *Super Night Shot* não existiria se não fosse esse dispositivo.

Gob Squad sabe, como poucos grupos, combinar o mundo do teatro com as possibilidades eletrônicas do vídeo. O dentro e o fora do espaço apresentam-se fundidos um no outro. Indo na contramão das tendências contemporâneas das artes performativas que buscam, a todo custo, levar a arte para as ruas, *Super Night Shot* traz a rua para

dentro do espaço cênico. Impossível pensar em fazer algo do gênero antes da criação do cinema. Mas, então, *Super Night Shot* poderia ser considerado um filme resultante da *performance* ocorrida uma hora antes da exibição? Não há dúvida que esse trabalho seja um filme. Mas ele é mais que isso. *Super Night Shot* não elimina a ação performativa, na medida em que os atores, aos poucos, vão sendo reconhecidos dentro da sala escura da projeção.

Vale lembrar que se o vídeo é o registro da *performance* isso não significa que a *performance* tenha sido tragada pelo vídeo, sobretudo se nos recordarmos de que antes de os espectadores entrarem na sala de exibição eles defrontavam-se com os atores, por assim dizer, de carne e osso.

Seguindo essa mesma ideia de concepção cênica, outro trabalho que merece destaque, por pressupor a mesma estrutura fundamental de vídeo, ator e espectador, é *Room Service*. O subtítulo desse trabalho – *Help Me Make it Through the Night* – já traz em si a perspectiva do espectador. Nessa *performance*, dois homens e duas mulheres estão em seus respectivos quartos de um mesmo hotel. Cada um deles está sozinho, com apenas uma câmera de vídeo e um telefone que dá acesso ao serviço de quarto, que só os espectadores estão autorizados a atender as chamadas. A tarefa desses heróis é a de se manterem acordados ao longo da noite. O público assiste aos quatro vídeos ao vivo no saguão do hotel e são eles os responsáveis por ajudar os atores a manterem-se acordados ao longo da noite.

Aqui existem dois pontos que gostaríamos de sublinhar. O primeiro diz respeito ao jogo cênico proposto, que por ter regras bastante explícitas desde o início – parte delas revelada no próprio título da obra – faz com que o espectador sinta-se como mais um jogador, com o mesmo objetivo dos atores, e que durante o período em que a *performance* acontece, faça parte do coletivo Gob Squad. É importante frisar que os espectadores e os atores ocupam diferentes posições neste jogo, embora tenham a mesma importância para a concretização e êxito da *performance*.

Esse comportamento ativo do espectador – mesmo que seja apenas como observador – não é um dado novo nas artes performativas e já estava presente nos primórdios do teatro, nos festivais gregos de Comédia e de Tragédia. O próprio edifício teatral era construído de tal modo que os olhos da multidão deveriam confluír para o centro do palco,

ali onde acontecia o jogo teatral. A plateia já conhecia todas as histórias mitológicas que seriam encenadas, e o jogo era descobrir de que forma este ou aquele autor contaria a história conhecida por todos.

Mais tarde, na Inglaterra Elisabetana, homens, mulheres e crianças conversando muito alto, com comida e bebidas em punho, aglomeravam-se em pé, diante dos atores, que tinham de ter atuações exímias para não serem vaiados ou não terem a cabeça acertada por coxas de frango que voavam da plateia para o palco. Não é por acaso que, na primeira cena da grande maioria das peças de William Shakespeare, acontece sempre algo da ordem do extraordinário, como é o caso da briga entre Montecchios e Capuletos, na cena inicial de *Romeu e Julieta*, a aparição do fantasma do rei, em *Hamlet*, ou a tempestade e as três bruxas em *Macbeth*. Shakespeare conhecia muito bem o público de sua época, o que gerava certamente implicações na sua escrita.

A cena contemporânea vem, de certa forma, devolver ao público aquilo que o teatro realista do século XIX tentou de todas as maneiras esconder: a influência de uma plateia composta de pessoas de carne e osso que, só por estarem ali, já influenciariam a atuação dos atores e a escrita dos dramaturgos.

Com a criação do conceito de *quarta parede*⁴², o teatro realista separou definitivamente o espectador do ator, criando um vão que, só mais tarde, com as vanguardas do século XX, seria ultrapassado.

Mas mesmo o teatro realista, que ignora a presença da plateia, possui suas regras, que são claras e objetivas, não deixando dúvidas de como os espectadores deveriam se comportar. Retomemos pois Rancière:

Quanto a emancipação, essa começa quando se põe em questão a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem elas próprias à estrutura da dominação e da sujeição. A emancipação começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O

⁴² Presume-se que o termo tenha surgido no século XIX com as experiências de teatro realista. Trata-se de uma parede imaginária situada à frente do palco do teatro, pela qual os espectadores assistem ao espetáculo como se o fizessem por meio de um buraco de fechadura, ou seja, seus olhares não seriam notados pelos atores. Dessa maneira, a quarta parede deveria ser invisível para o público e opaca para o ator. Apesar de ter surgido no teatro, o termo é usado também no cinema para se referir à fronteira existente entre a ficção e a plateia.

espectador também age, como o aluno ou o cientista. Observa, seleciona, compara, interpreta. Liga o que vê com muitas outras coisas que viu noutros espaços cênicos e noutra gênero de lugares. Compõe o seu próprio poema com os elementos do poema que tem à sua frente. Uma espectadora participa na *performance* refazendo-a à sua maneira, por exemplo, afastando-se da energia vital que esta supostamente deve transmitir para dela fazer uma pura imagem e associar essa imagem para um história que leu ou sonhou, que viveu ou que inventou. Deste modo, ele e ela são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes activos do espetáculo que lhes é proposto (RANCIÈRE, 2010: 22).

Portanto, se pensarmos que observar também é agir e que o sujeito/espectador pode também gerar conhecimento, o que difere de teatro realista das *performances* do Gob Squad, do ponto de vista de participação do espectador?

Nesse ponto, deveríamos deslocar o ponto focal da discussão do espectador para a encenação. O espectador, mesmo nas encenações realistas, nunca é ignorado, e o espetáculo é concebido em função dele, mesmo que seja para ignorá-lo. Pois bem, aos nossos olhos, o que difere os inúmeros tipos de teatro praticados ao longo desses 2500 anos é a hierarquização dos elementos cênicos. É ela que fixa um determinado lugar, uma determinada função e um determinado valor para os diferentes elementos que perfazem as experiências cênicas.

Então vejamos o que está em jogo nos trabalhos já citados do Gob Squad. Como espectador, vemos a nós mesmos em duas posições, que aparentemente seriam antagônicas e não poderiam ocupar o mesmo tempo e espaço: sentimo-nos seguros no escuro da sala de exibição, pois os atores se encontram do outro lado da projeção e, ao mesmo tempo, estamos vulneráveis, pois podemos ser, a qualquer momento, requisitados para entrar em cena.

O vídeo proposto como elemento fundamental para a criação de suas *performances* traz um signo indissociável à linguagem audiovisual: ele separa ator e espectador. Entretanto, reconhecemos as pessoas que estão na projeção – independente de serem os *performers* ou os espectadores, que estão ou estarão do lado de cá da tela. Tais pessoas reagem a estímulos daqueles que os assistem, quebrando não só a

quarta parede invisível das artes performativas, mas também a tela de projeção, parede visível que separa a cena gravada da presença ao vivo do espectador.

Nos trabalhos analisados, fica evidente que os artistas do coletivo tentam, insistentemente, fixar o mesmo valor ao ator, ao público e ao vídeo. São esses três elementos que impulsionam a concepção das cenas sobreditas.

O coletivo Gob Squad utiliza o poder da imagem como aliado e inclui nela a experiência entre o ator e o espectador, tão cara aos nossos dias. É como se nos dissessem que enquanto encontrarmos frestas nas *quartas paredes* impostas por um meio ou outro, enquanto compararmos os signos conhecidos com os desconhecidos, poderemos garantir que experiências estéticas outras possam ter lugar na ordem do mundo, desde que não fixemos as hierarquias entre os componentes cênicos.

Referências bibliográficas

169

- BAZIN, André. O mito do cinema total. In: *O que é cinema?* Lisboa: Livros Horizonte, 1993, p.23-6.
- BHAGAT, A. *Gob Squad's room service*. Available online at www.leftlion.co.uk, 2005.
- FRIELING, Rudolf; GROYS, Boris; ATKINS, Robert; MANOVICH, Lev. *The art of participation: 1950 to now*. São Francisco: The São Francisco Museum of Modern Art, 2008.
- GEADA, Eduardo. *O cinema espetáculo*. Lisboa: Edições 70, 1987.
- JANA, Reena; TRIBE, Mark. *New media art*. Cologne: Taschen, 2007.
- KNOPF, Robert. *Theater and film, a comparative anthology*. New Haven and London: Yale University Press, 2005.
- MARTIN, Sylvia. *Vídeo art*. Cologne: Taschen, 2006.
- MATE, Alexandre. *Histórias na história do teatro mundial: processos, disputas, lugares, experiências, atravessamentos*. São Paulo: 2010. Disponível em: <<http://www.ia.unesp.br>>.
- QUIÑONES, Aenne; SQUAD, Gob. *The making of a memory*. Berlin: Erstaussgabe, 2005.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.