



## Performance Não-semiótica

Michael Kirby Universidade de Nova York in "Nonsemiotic Performance,"  
Modern Drama 25.1 (March 1982)

(Trad. Humberto Issao – Rev. Tatiana Toledo)

Ao falar de uma das minhas peças mais recentes, pretendo demonstrar duas importantes questões teóricas. A primeira é que, apesar do recente interesse generalizado pela semiótica da performance, a semiótica não se aplica necessariamente a toda performance, há apresentações que podem ser referidas como "não-semióticas." Com o segundo ponto – muito menos controverso – gostaria de destacar e dar exemplos da maneira pela qual a teoria estrutural, derivada da análise de várias obras, pode-se ser "reciclada" para se tornar a fonte de criatividade e fundamento prático de uma determinada produção.

Considero a análise semiótica baseada em um modelo de arte como comunicação. Nesse modelo, há um emissor, uma mensagem (codificada pelo remetente), e um receptor (que decodifica – pelo menos em algum grau – a mensagem). A semiótica pode ser vista lidando principalmente com esse processo de decodificação de mensagens codificadas.

Desde que eu estou a ponto de dizer que eu não envio conscientemente mensagens em minhas peças, eu não quero ignorar ou negligenciar a possibilidade de que mensagens podem ser enviadas de forma inconsciente. Há vários pontos importantes aqui. Primeiro, a intenção de enviar uma certa mensagem controla, em grande medida, o material inconsciente. Existe um contínuo desde o plenamente consciente até o completamente inconsciente, e a mensagem que é enviada conscientemente tende a "puxar" o material inconsciente. Um artista psicótico pode ser uma exceção, mas na maioria dos casos a mensagem intuitiva, irracional e inconsciente apoia e expande a mensagem consciente ao invés de contradizê-la. A mensagem da qual o artista está consciente age como elemento centralizador, atraindo material inconsciente para ele.

Isso não decorre da aceitação de mensagens inconscientes que contradizem ou, na verdade, um arco diferente dos atos conscientes. Se aceitamos as mensagens inconscientes, isso não significa que elas contradizem ou mesmo que elas são de uma natureza minimamente diferente das mensagens conscientes.

Em segundo lugar, a comunicação deve ser distinguida, tão rigorosa quanto possível, da interpretação. Uma mensagem “recebida” não necessariamente foi enviada; muitas mensagens são meras projeções ou leituras no trabalho (lidas no trabalho ou leituras do trabalho – não sei qual passa melhor a ideia de uma leitura externa ao trabalho q foi acoplada ao trabalho). Em “Uma Teoria da Semiótica,” Umberto Eco tenta lidar com o problema da inferência. Ele explica que certos atos de inferência devem ser reconhecidas como atos semióticos, “mas só quando elas são culturalmente reconhecidos e sistematicamente codificados”<sup>1</sup>. Isto coloca a ênfase em um código, culturalmente estabelecido e distingue da privada interpretação pessoal idiossincrática da análise semiótica. Semiótica, então, não é a exegese do sentido, mas a demonstração de como o significado deriva de um código especial; a menos que o próprio código seja claro, só temos interpretações.

Terceiro, o diretor da peça é ele mesmo um analista, conhecedor de muitos, se não de todos, dos códigos para decifrar as mensagens inconscientes. Sendo que a criação de uma performance não é, na maioria dos casos, um ato espontâneo, mas sim, envolve os ensaios, o remetente da mensagem também torna-se seu receptor, estudando o “objeto semiótico” mais e mais. Isto significa que as mensagens não-conscientes podem ser rastreadas e controladas de uma forma que não é verdade, por exemplo, com o comportamento espontâneo da vida cotidiana.

Um quarto e último ponto sobre a mensagem inconsciente – um ponto derivado de certa forma a partir do segundo ponto, que relaciona todas as comunicações a um código culturalmente estabelecido durante a tentativa de diferenciar comunicação e interpretação – é que uma peça, ou qualquer obra de arte, pode ter várias interpretações sem ter uma “correta”; “mensagens” contraditórias podem ser igualmente corretas. Especialmente para aqueles que acreditam que a arte deve ter uma mensagem – aqueles que têm sido levados a acreditar que a arte-como-comunicação é o único modelo possível – é muito difícil não ver uma mensagem em qualquer trabalho, mesmo que nenhum tenha sido intencional. (Se a mensagem não aparece,

---

<sup>1</sup> Umberto Eco, *A Theory of Semiotics* (Bloomington, 1976), p. 17.

a experiência é rejeitada e/ou a obra denegrida.). Assim, as técnicas de codificação de mensagens podem ser utilizadas e a decodificação pode ser esperada, ou até mesmo procurada, sem que uma mensagem tenha sido realmente enviada.

À luz dessas questões teóricas, vamos olhar para a minha peça *“Double Gothic”*. *“Double Gothic”* foi realizada em uma estrutura muito específica e pouco usual. Fixamos seis grandes cortinas pretas paralelas uma a outra separadas por noventa centímetros. Esse arranjo criou cinco corredores paralelos de noventa centímetros de largura em que os atores poderiam atuar. Três luzes, apontado diretamente para baixo e coberto por máscaras cônicas, foram penduradas altas em cada passagem. O conjunto foi fechado em plástico preto. Espectadores sentavam em lados opostos da construção, olhando um em direção ao outro, embora eles não pudessem se ver. Os atores estavam falando em voz baixa, e as duas secções de audiência permitiam o maior número de espectadores possível de chegar tão perto quanto possível da performance. Os espectadores podiam ver dentro da caixa de plástico-e-cortina somente se uma luz fosse acesa lá dentro.

Esta era uma máquina para atuar que organizava o espaço e a percepção em uma forma muito específica. Não foi uma indicação semiótica de lugar, tema etc. Qualquer peça poderia ter sido feita no construto. Dado que a escuridão era mais apropriada – em um sentido semioticamente tradicional – para uma peça séria, como *“Double Gothic”* mais do que teria sido para uma comédia, mas a maioria das minhas outras peças poderia ter sido feita muito bem nela. A apresentação física foi uma variável mais ou menos independente não intensionada para expressar um tema central ou transmitir parte de uma mensagem unificada; derivado das preocupações com a organização da experiência mais do que com as preocupações com a transmissão de informações.

As estruturas primárias duracionais ou temporais de *“Double Gothic”* foram desenvolvidas a partir de leitura de *Morfologia do Conto*, de Vladimir Propp. (Aqui, chegamos à segunda questão: o uso da teoria estrutural para produzir um espetáculo. A partir de agora essa questão vai se entrelaçar com a explicação do conceito de uma peça não-semiótica. Os dois – processo e resultado – estão intimamente relacionados). Propp postula que todos os contos de fadas russos são compostos de variações sobre um número limitado de eventos. Nenhum desses eventos são obrigatórios, mas aqueles que são utilizados devem ocorrer em uma ordem particular. Este conceito chama a atenção para a estrutura de eventos subjacente a qualquer gênero de literatura ou dramaturgia.

Podemos levantar a hipótese de que qualquer gênero faz uso de um número limitado de eventos e que estes ocorrem em uma ordem particular. Esta é uma das características que distinguem o trabalho individual como parte de um gênero e identificam o gênero em si. Mesmo que esta teoria não fosse verdadeira, o conceito poderia fornecer a base sobre a qual construir uma peça estruturalista como “*Double Gothic*”. Na arte, as ideias não têm que ser corretas ou verdadeiras para serem utilizáveis.

O segundo conceito utilizável encontrado em Propp é o que ele chama de “função” da personagem. Propp explica função como “um ato de caráter, definido a partir do ponto de vista de sua importância para o curso da ação.”<sup>2</sup> Em outras palavras, as personagens não são considerados em termos da sua unicidade, personalidades individuais idiossincráticas, mas em termos de como eles funcionam, como eles se relacionam com a história. Em termos de personalidade, o herói de uma história pode ser bem diferente do herói em outra, mas ambos funcionam como heróis. Embora as variações psicológicas e situacionais sejam infinitas, o número de funções da personagem é limitado.

Para trabalhar com a estrutura de eventos, eu precisava usar mais de uma história. Um único evento, embora tenha sido desenvolvida através de uma análise da estrutura do evento, seria apenas uma representação dessa estrutura. Tudo tem uma estrutura, e a estrutura de uma sequência particular de eventos em uma história não atrai atenção em si, aumenta sua visibilidade ou sua dinâmica. Contudo, se mais de uma história foi contada e essas histórias, embora superficialmente diferentes, tenham a mesma estrutura-evento, essa estrutura se tornaria visível, uma coisa em si, dominante.

Quando comecei a trabalhar com os conceitos de Propp, comecei a escrever uma peça em um gênero diferente do gótico. Afinal, o gênero em si não era importante. Eu começava a escrever “*The Morphology of Science Fiction*”, que apresentava três histórias simultâneas que eram idênticas na sua estrutura de eventos, mas totalmente diferentes na maneira como os eventos foram reunidos. Uma história se passava em um reino submarino, uma em uma cidade oculta na Cordilheira dos Andes, uma perto de uma lua de Marte (água / terra / ar). Os heróis das três histórias eram uma mulher, um androide, e um homem. Assim, as três versões do mesmo “evento” – contrários, é claro, em todos os seus detalhes superficiais de localização, situação e personalidade – podiam ser vistos ao mesmo tempo, lado a lado. As três histórias, compostas pelo mesmo número de eventos “idênticos”, que começavam e terminavam simultane-

---

<sup>2</sup> Vladimir Propp, *Morfologia do Conto*, trans. Laurence Scott, 2<sup>a</sup> ed.

amente. A escrita parecia ir bem, mas logo percebi que, para ter um diálogo que não se sobrepusesse, pelo menos dois terços de cada cena tinham que ser em ações sem palavras. Esta condição em si não era um problema. Eu tenho escrito, intencionalmente, peças que foram essencialmente visuais e tinham poucas falas. Mas o visual ficou muito complicado e proibitivamente caro. Eu deixei o projeto de lado.

“*Double Gothic*” foi um desenvolvimento mais prático dessas ideias, usando um gênero diferente. Duas histórias com a mesma estrutura de eventos seriam suficientes para demonstrar essa estrutura, para torná-la manifesta. Eu decidi alternar as duas histórias, representando uma cena de uma e depois a “mesma” cena da outra, em vez de apresentá-los simultaneamente.

No ensaio, uma história foi definida para ser apresentada em um dos lados da caixa preta e a outra para o outro lado. Uma história era para ser em primeiro plano e a outra o pano de fundo para cada uma das duas audiências. Quando nos mudamos para a construção em si, uma das atrizes, Ela Troyano, destacou que as histórias poderiam ser apresentadas assim que eles começassem em lados opostos da caixa e evoluindo cena por cena, corredor por corredor, para o lado oposto, assim passando uns aos outros. Isto é o que nós fizemos. O movimento de cada uma das histórias se distanciava de um público e caminhava para a outra audiência – a clareza e visibilidade das cenas controlada pelo número de intervenientes paredes de tecido – era uma estrutura puramente formal. Não tinha nada a ver com o significado ou uma mensagem. A alternância de histórias adicionou uma dinâmica de antecipação. Uma vez que o espectador percebia que a segunda história era uma versão da primeira, certos elementos podiam ser esperados. Esta funcionalidade se relacionava com a visibilidade e a audiabilidade relativamente baixa nos corredores distantes. O que não era muito disponível para os olhos e ouvidos podia ser preenchido, em certa medida, pela mente e imaginação. Se alguma coisa não foi percebida por causa da escuridão, do baixo nível vocal e a intervenção das paredes de tecido, poderia ser considerado como semelhante ao que foi percebido claramente na cena mais próxima.

As funções dos personagens foram mantidas a um mínimo. Cada história tinha uma heroína, um antagonista e um ajudante do antagonista. A decisão de usar somente mulheres foi completamente arbitrária. (Eu gosto desse tipo de decisão.) Meu espetáculo anterior, “*Identity Control*”, teve apenas homens nos papéis. Por que não usar apenas mulheres em “*Double Gothic*”? É claro, um belo homem misterioso

é um recurso padrão do gênero gótico, e a sexualidade reprimida é uma das suas características dominantes. Depois de uma performance, me perguntaram por que eu tinha colocado o material lésbico na peça. A resposta foi que o sexo era vital para o gênero gótico, e eu tinha escolhido para fazer uma (ou duas) versão (ões) apenas com mulheres. Este incidente, para mim, é um exemplo de como o pensamento estruturalista pode criar combinações incomuns de elementos que não seriam produzidos seguindo os métodos usuais de criação de mensagem, a intuição, inspiração e gosto.

*“Double Gothic”* começa na escuridão. Uma música de órgão alta para imprevisivelmente cada vez a intervalos mais curtos, enquanto uma das quinze lâmpadas a pino acende e em seguida outra revela uma única e breve ação, talvez acompanhada por uma fala. As primeiras ações relacionadas a sapatos, aos pés. Uma mulher segurando uma boneca diz: “Um de seus sapatos está faltando.” Uma mulher sentada lentamente tira uma de suas meias. Uma mulher com um casaco branco de laboratório fica olhando para os sapatos de salto alto de uma mulher, que ela segura em suas mãos. Mais tarde, quando os intervalos de escuridão e música se tornam cada vez mais curtos, serão meras imagens de luvas, de mãos. “É um anel de casamento?” Uma das mulheres pergunta. A mulher do jaleco branco tira as luvas de borracha. Uma mulher sentada admira as unhas e pergunta: “Elas são compridas o suficiente?” Esta sequência de abertura é composta de imagens que aparecerão nas mesmas luzes, durante as cenas da peça. Após as cenas, uma sequência semelhante de fechamento é composta por outras imagens que foram recorrentes ao longo das duas narrativas. Assim incorporado nas duas histórias e também separado delas tem-se uma rede temática de gestos e ações similares que são completamente não-informacionais.

O estrutura de eventos de *“Double Gothic”* é bastante simples. Na primeira cena de cada história a heroína encontra o ajudante da antagonista. Vemos uma jovem mulher cujo carro foi, aparentemente, jogado para fora da estrada. É noite, a chuva ameaça, um cão uiva, ela está sozinha. O salto de um dos sapatos dela está quebrado. Então, uma mulher que não fala aparece com uma lanterna. Aparentemente, ela é uma surda-muda. Ela dá à jovem uma mensagem oferecendo refúgio para a noite. Há trovões e relâmpagos ao saírem.

Na segunda cena – a primeira cena da segunda história, apresentada no lado oposto da construção – uma diferente jovem mulher também está só à noite. Aparentemente ela desceu de um trem esperando alguém para encontrá-la, mas ninguém

está lá. Chuva ameaça, um cão uiva. Então, uma mulher cega aparece, aparentemente enviada pelo “médico”, e pede à jovem para segui-la.

Na segunda cena de cada história, as duas mulheres – a heroína e o ajudante – passam por uma floresta à noite. Na terceira cena, eles encontram a Antagonista: em uma história, uma médica que usa um jaleco branco e luvas de borracha, e na outra história, uma mulher em uma cadeira de rodas. Na quarta cena – as histórias já se passaram uma através da outra e estão se movendo em direção à plateia-seções que podiam ser vistas apenas vagamente nas primeiras cenas – a Antagonista e sua ajudante mostram para a heroína o quarto onde ela irá dormir. Deixadas sozinhas e sem saber que está sendo monitorada, a heroína começa a se despir para dormir. Na quinta cena de cada história – representada no lado oposto do corredor, onde a história começou – o Antagonista e sua ajudante discutem. (Claro, este breve resumo do estrutura de eventos enfatiza as semelhanças entre as cenas em vez de os detalhes que eram bem diferentes.)

As sextas cenas em cada história são exatamente iguais, com o mesmo diálogo e bloqueio. A heroína é despertada pela ajudante que diz que ela deve partir. “Eu não vou fugir ...”, diz a Heroína. “Eu quero saber o que está acontecendo em aberto aqui!” A auxiliar sai. A jovem mulher pega um candelabro, uma luminária com uma chaminé de vidro. Agora ambas as mulheres estão caminhando lentamente pelos corredores de cortina enquanto a música de órgão começa. Então, a sequência final de imagens isoladas tomadas das cenas começa.

As histórias, a estrutura de eventos não têm fim. O gênero não precisa de um fim. Todo mundo sabe que nenhum dano real cairá sobre a heroína de um Gótico e que ela vai viver feliz para sempre, mas mais importante para a peça não-semiótica é que o fim de uma história é muitas vezes o que a transforma em uma metáfora e lhe dá sentido. Uma história como um todo é vista para reproduzir a vida, fazer um comentário sobre ela, para explicá-la. Sem um fim, uma narrativa perde muito do poder de se tornar uma mensagem.

Como se pode ver, eu uso várias estruturas, emprestadas e criadas, para trabalhar contra o envio de uma mensagem sobre algo. É a estrutura que é importante, não os significados envolvidos que surgem e desaparecem. Se uma mensagem pode ser construída de forma consciente, também pode ser conscientemente desconstruída.

Eu vejo o teste de Rorschach como uma metáfora para esse tipo de trabalho e para grande parte da arte moderna. Rorschach coloca tinta em um pedaço de papel e dobrou

o papel, produzindo uma imagem simétrica. Quando perguntado o que eles veem na mancha de tinta, as pessoas sempre encontram alguma coisa. Eles sempre recebem uma mensagem, mas nenhuma mensagem foi enviada, a mancha de tinta foi formada por acaso. Rorschach não alega uma resposta correta, uma mensagem em cada mancha.

Se alguém permite que uma mancha de tinta possa ser criada por acaso e não tenha nenhum significado intencional, deve-se permitir que uma representação possa ser feita por acaso ou por outras técnicas mais complexas e não tenha nenhum significado intencional. Confrontados com este tipo de performance, os semioticistas não podem reivindicar decodificar o significado mais do que ele é capaz de decodificar o significado de uma mancha de tinta. Enquanto um significado pode ser encontrado, como sempre encontramos nas manchas de tinta, não há decodificação “correta” de uma mensagem. A ênfase é sobre a personalidade e as características do receptor e não na obra de arte.

Analistas semióticos muitas vezes parecem buscar a explicação inusitada, imprevisível e única de sentido. Eles parecem sentir que seu trabalho é importante na medida em que eles podem derivar significados que são diferentes daqueles que são encontrados, decodificados e compreendido por seus pares. Isso é irônico, porque na análise do teste de Rorschach respostas incomuns e originais são muitas vezes consideradas uma indicações das neuroses ou psicoses. Certamente eles não têm mais validade ou veracidade do que as respostas mais numerosas da média.

Se uma peça “*Double Gothic*” não pretende comunicar uma mensagem, o que ela faz? Eu acho que cria um novo tipo de formalismo. Formalismo nas artes tradicionalmente se refere a composição, harmonia, equilíbrio etc. Tem sido primordialmente sensorial, lidando com relações no contínuo perceptivo da visão e audição. O formalismo de uma peça estruturalista é mental. Ela envolve as relações entre as ideias, ele está preocupado com a forma como a mente funciona para fazer conexões entre as coisas. Embora utilize significados e informações, não é sobre esses significados e informações, mas sobre as relações intelectuais entre os elementos.

Se isso não soar interessante ou emocionante, a resposta é apenas uma questão de gosto. Meu próprio gosto que me faz sentir que o trabalho deste tipo pode ser extremamente interessante e emocionante. Se eu fiz isso soar como se o teatro estruturalista seja apenas um processo cerebral, essa impressão não é verdadeira. O funcionamento da mente, as conexões de consciência que são feitas e as conexões que

são apenas sentidas ou mal percebidas – estes processos não são o lugar onde a experiência deve terminar. A maneira como nossa mente funciona é, em si, material experimental para o qual nós respondemos emocionalmente. O estruturalismo é uma forma de criar novas emoções, emoções que não podem ser derivadas da natureza ou das mensagens.

