

## PERFORMANCE COMO *DESIGN*: A MEDIATURGIA DE *FIREFALL* DE JOHN JESURUN

## PERFORMANCE AS DESIGN: THE MEDIATURGY OF JOHN JESURUN'S *FIREFALL*

Bonnie Marranca (The New School/Performing Arts Journal)

Tradução de Ana Bernstein

### Resumo

O artigo examina *Firefall* (2009) de John Jesurun, trabalho em que texto e cena são construídos a cada espetáculo por meio da internet, e propõe o conceito de *mediaturgia* para performances nas quais a mídia é parte inextricável tanto da dramaturgia quanto da cena.

**Palavras-chave** | John Jesurun | mediaturgia | teatro norte-americano contemporâneo

### Abstract

The articles examines John Jesurun's *Firefall* (2009), a performance in which text and staging are built every night using the live internet. The author proposes the concept of *mediaturgy* to think critically about performance works in which the composition method embeds media in the performance rather than simply using it as illustration.

**Keywords** | John Jesurun | Mediaturgy | North-American contemporary theater

**Bonnie Marranca** é editora fundadora da revista *Performing Arts Journal: A Journal of Performance and Art* e da editora Performing Art Journal Publications, ambas premiadas por um Obie. É autora de *Performance Histories, Ecologies of Theatre* e *Theatrewritings*, além de diversas antologias, incluindo *New Europe: plays from the continent, Conversations on Art and Performance, Interculturalism and Performance, Plays for the End of the Century* e *The Theatre of Images*. Ela ensina Teatro em The New School for Liberal Arts/Eugene Lang College e é Guggenheim Fellow e Fulbright Senior Scholar.

**Bonnie Marranca** is founding publisher and editor of the Obie-Award winning PAJ Publications and *PAJ: A Journal of Performance and Art*. Her essays are collected in *Performance Histories, Ecologies of Theatre*, and *Theatrewritings*. In addition, she has also edited several anthologies, including *New Europe: plays from the continent, Conversations on Art and Performance, Interculturalism and Performance, Plays for the End of the Century*, and *The Theatre of Images*. A Guggenheim Fellow and Fulbright Senior Scholar, she is Professor of Theatre at The New School for Liberal Arts/Eugene Lang College.

## Performance como design: a mediaturgia de Firefall de John Jesurun

Bonnie Marrantca

Tradução de Ana Bernstein<sup>1</sup>

John Jesurun trabalha há mais de duas décadas em Nova York como autor, diretor e mídia artista, criando produções teatrais que incorporam vídeo e filme na performance ao vivo como *Deep Sleep*, *Snow*, e *Slight Return*, e reimaginando clássicos em *Faust* e *Philoctetes*. Jesurun escreveu e montou mais de sessenta episódios de *Chang in a Void Moon*, trabalho por ele definido como “um filme seriado ao vivo”. Um pioneiro do uso da mídia em performance teatral, Jesurun tem explorado estilos teatrais que vão desde contar histórias ao drama, ao teatro musicado e ao teatro computadorizado, por meio de seu desafio constante da “realidade” do espaço da performance.

Sua mais recente montagem de *Firefall*, produzida em fevereiro de 2009 no Dance Theater Workshop, em Nova York, é um exemplo inovador de um trabalho que se empresta ao que chamo de “mediaturgia”. Este termo refere-se à ênfase particular nos métodos de composição em trabalhos de mídia que espero sugerirão novos modelos críticos de compreensão e escrita sobre os mesmos. No presente contexto, distanciei-me do uso familiar de “dramaturgia” devido a suas ligações históricas com o drama, e prefiro usar agora “mediaturgia”, que situa a mídia como centro do estudo, embora esteja agudamente consciente da tensão entre estes dois termos. Propus o conceito pela primeira vez em uma entrevista com Marianne Weems, diretora artística de *The Builders Association*, em referência ao uso de texto e imagem e de performers vivos e virtuais em *Super Vision*, um trabalho que embute mídia na performance ao invés de usá-la simplesmente como ilustração e decoração.

Da mesma forma, *Firefall* é uma peça inteiramente ativada por meio do uso do tempo real da Internet ao longo de toda a duração da performance. É um exemplo raro de um dramaturgo criando um trabalho gerado por computador usando um texto dramático como ponto de partida,

---

<sup>1</sup> Este ensaio foi apresentado como palestra no Seminário Internacional de Novas Dramaturgias em Murcia, Espanha, 2009.

ao invés de uma colagem ou uma coleção fragmentada de cenas em que muitos outros artistas trabalhando com mídia no teatro frequentemente fiam-se. Em sua poética idiossincrática, a escrita de Jesurun aponta para uma nova linguagem teatral contemporânea – saturada de mídia – que reflete a forma como atualmente as pessoas comuns pensam e falam numa espécie de circuito dissociado. *Firefall* é a representação deste mundo, em que personagens alimentam-se de um corpo de informação vasto – literatura, ciência, geografia, pintura, religião, filme e negócios misturados com suas próprias tentativas de desenhar uma narrativa – que alcança o ponto do absurdo (ou *pathos*) em sua incapacidade de fazer algum sentido para eles. Onde eles estão? Quem são eles?

Esta é a configuração de *Firefall*: há oito personagens, um dos quais aparece somente em vídeo. Alguns deles têm nomes, outros se distinguem apenas por letras, como “K” e “F”. Eles possuem certas instruções para seu comportamento, que podem consistir em espalhar o caos ou transformar a realidade percebida do que está ocorrendo na performance. Os performers sentam-se em frente a laptops individuais equipados com conexão de internet em diversas mesas no espaço da performance. São usados computadores Apple, com exceção de um Dell, alterado para trabalhar com os outros.

Há dois projetores de vídeo e uma câmera ao vivo. Atrás e acima dos performers há uma grande tela de aproximadamente 9 metros de comprimento por 4.5 metros de altura, que desde o início mostra um “corpo” de sítios da web maior em termos de escala que o corpo humano. Cada projeção é dividida em quatro imagens separadas por meio de um “quad splitter”. Assim, quatro imagens diferentes e separadas de qualquer um dos quatro diferentes laptops dos performers são projetadas simultaneamente. As oito imagens são de fontes pré-gravadas e imagens ao vivo. É um processo completamente automático em que computador, câmera ao vivo e imagens pré-gravadas interagem e sobrepõem-se umas às outras.

Um website foi criado durante os ensaios e a temporada da performance funcionando como um arquivo composto do texto dramático, notas de ensaio, documentos, imagens, e-mails, *clips* de vídeo e de música

e arquivos diversos. Cada personagem tem seu próprio website ao qual novo material pode ser adicionado. Qualquer material pré-gravado disponível durante a performance é armazenado neste polo central da Web e pode ser usado durante a performance. Toda a comunicação se dá por meio da internet e é sempre visível ao público. Os laptops dos performers são equipados com câmeras e eles se comunicam uns com os outros por meio de iChat. Quando o público entra, os performers estão diante de seus computadores enviando e-mails, navegando, fazendo compras, buscando documentos e daí por diante – enfatizando desde o início a não diferenciação entre as atividades pessoais e profissionais dos atores. A transmissão ao vivo pela internet é continuamente ativada pelos performers, com adição do *site* pessoal do diretor que também pode prover material. Jesurun tomou a decisão de *não* contribuir com transmissões ao vivo durante a performance, de modo que as escolhas da internet feita apenas pelos performers determinem o resultado do trabalho. Embora o ponto de partida para *Firefall* seja a peça de Jesurun, o próprio trabalho se desdobra como um texto coletivo que durante o curso da performance está sendo refeito a partir de seleções do arquivo global digital e da memória humana. A internet transmite atos como um fluxo de consciência, como se fosse, criado por todos os atores que, por sua vez tentam controlar e regular o fluxo narrativo. Por vezes a ação ao vivo para e apenas a tela está ativa – as imagens podem ser estáticas ou em movimento.

O resultado desta estratégia textual aberta é que o problema da autoria é colocado em questão pela recusa de Jesurun em controlar o resultado do trabalho. Também não há mixagem ao vivo feita por um técnico durante a performance. Entretanto, um performer, chamado Pee Wee, possui em seu bolso um controle remoto chamado “Wii” para enviar frequências que interagem com as projeções na tela. A interatividade do elenco possui a qualidade de um calculado esquema duvidoso de jogo. Cada performance é uma performance diferente. Desde os primeiros minutos da performance muitas das técnicas de *Firefall* são evidentes: o uso tanto de material pré-gravado quanto de material ao vivo, a multiplicidade de imagens ao acaso, a desconexão dos performers com a realidade e seus padrões de fala disjuntivos na medida em que realizam interfaces – ao som

de *Loan Me a Dime* de Boz Scagg, tocada na guitarra de um dos performers. *Firefall* continua dessa forma por uma hora.

À medida que *Firefall* se desenvolve, as projeções divididas na tela começam a funcionar como um “personagem” cuja articulação toma a forma de uma linguagem audiovisual que enfatiza estratégias composicionais. Elas estão constantemente em jogo com páginas sobrepostas da Web que são dimensionadas e redimensionadas em escalas variadas à medida que se movem horizontalmente e verticalmente por toda a parede de tela. Por vezes há até duas dúzias de *sites* sobrepostos em camadas em “diálogo”, para o público olhar ou ler enquanto escutam as falas dos personagens simultaneamente. Com frequência é apenas a tecnologia que está exposta mais do que qualquer conteúdo ou trabalho artístico, como, por exemplo, uma fotografia ou imagem de um filme. Neste mundo dessincronizado o público está olhando, lendo, ouvindo – confrontado pela narrativa da performance ao vivo no espaço e o contínuo fluxo narrativo de imagens da Web – uma atividade fixa, outra aleatória – com a complicação adicional dos performers também aparecendo como imagem e voz ao vivo na tela do computador, encenando agora o dilema da “produção de presença” [“*liveness*”].



*Firefall*, de John Jesurun, Dance Theater Workshop, Nova York (2009). Foto: Paula Court.

Aqui está uma lista parcial da imagens que são tanto *sites* “ao vivo” quanto “cenas” encontradas:

- Páginas de documentos, notas de e-mail, buscas com Google;
- Discurso do Presidente Lyndon Johnson sobre os incidentes raciais no sul dos EUA;
- Noticiário da CNN;
- Entrevista com o músico de rock Jimi Hendrix;
- Imagens de figuras contemporâneas, como o investidor corrupto de Wall Street, Bernard Madoff;
- Dados científicos, diagramas, mapas;
- Uma imagem de um crânio;
- Uma foto de Gandhi;
- Bandas de rock cantando;
- Cenas de rua;
- Cenas de documentários;
- Primeira página do *New York Times*.

Comparando *Firefall* com uma forma política dos anos 1930, a tela pode ser lida como uma versão contemporânea do “Living Newspaper”, embora uma política didática não seja seu objetivo. Em nossa própria época o acréscimo desses dados, comparável à expansão do arquivo digital, é talvez melhor considerado como o equivalente de uma fonte aberta de material [*open-source material*]. Olhado de outra forma, este processo composicional é uma forma de corte literário agora digitalizado numa colagem ao vivo. Nenhum desses *sites* tem relação uns com os outros, mas existem como pesquisa dos próprios atores e arquivos salvos em seus laptops assim como também novos arquivos que eles encontram durante a performance. As páginas da Web aparecem em configurações diferentes a cada noite; material pode ser adicionado ou subtraído. Densidade é mostrada como superfície. As imagens tendem a não ilustrar ou aprofundar

a compreensão e não criam senso de profundidade. Tudo é o que é. Há apenas o fluxo de páginas ao longo da tela. A cena é realizada como *site*. Informação é diálogo. A mediaturgia de *Firefall* seria impossível de imaginar sem o conceito de globalização cujo universo de imagens faz desmoronar tempo e espaço e qualquer senso de história, fazendo a realidade parecer obsoleta. Gera a experiência que denomino "íconemia".

Há apenas tempo de performance no qual os personagens põem em relevo indiscriminadamente sua presença humana ou presença eletrônica. Eles são forçados a apreender sua própria imagem pixelada. *Firefall* coloca a questão de se o fluxo infinito da web torna o espaço menos real, expondo os equívocos do espaço cibernético como espaço de performance. Num desafio para qualquer ator, os personagens estão falando o texto memorizado e ao mesmo tempo surfando na web, fazendo da multitarefa um estilo de performance. Isso é ainda mais complicado do que a prática dos atores do Wooster Group de observar diferentes monitores de TV durante a performance ou receber textos falados por meio de um transmissor de ouvido. A mediaturgia de John Jesurun demanda do elenco uma abordagem radical, flexível da performance, que não se baseia no trabalho com um texto estável ou com um conjunto de imagens que se desvelam durante o tempo real do evento. O conceito de personagem está ligado a sua configuração pelos performers no espaço virtual à medida que o evento teatral direciona-se para a construção de seu próprio website. Algumas cenas são gravadas e reproduzidas como documentação do próprio evento.

Todo o trabalho é uma elaboração com base em mediações; em outras palavras, um trabalho em processo no qual os performers lutam com a criação de uma nova forma de dramaturgia – isto é, "mediaturgia" – na qual os elementos familiares da vida teatral apontam para elementos recém-descobertos do teatro com base em computador. Um dos elementos intrigantes de *Firefall* é a integração de formas novas e antigas. Em *Firefall* o conflito dramático se trava antes em imagens que competem entre si na tela do que no espaço da performance. O ritmo do computador agora cria a tensão dramática. Os princípios da mediaturgia como aparecem em *Firefall* demonstram a *performance como design*.

Os performers interagem com as telas dos computadores de várias formas:

- Um personagem vivo fala com uma imagem de um personagem na tela ou um ator vivo é interpelado pela imagem na tela;
- Personagens sentam-se e assistem a projeção na tela ao vivo;
- Numa tela dividida, dois monólogos ocorrem em sequência, como no início da peça com Mary e "F" mostrado em imagens pré-gravadas;
- Usando suas câmeras pessoais de internet, os personagens distorcem suas próprias imagens na tela. Uma imagem pode estar fora de sincronia com a fala ao vivo de um personagem enquanto é alimentada através da internet em iChat e dirige-se a personagens sentadas em outros laptops;
- A disposição em camadas de imagens por toda a tela interrompe e integra o fluxo do diálogo;
- Quando um website com som domina a tela os personagens têm que parar e escutar o que está sendo dito;
- Personagens podem estar em competição com o website e o real versus o virtual é então colocado em conflito como diferentes níveis de realidades;
- Naquilo que pode ser concebido como uma atualização do conceito pirandelliano de personagem alguém compara-se a sua imagem na tela. A tela é agora o espelho da sociedade. "Estou dizendo isso ao website", diz o homem jovem conhecido como "K", e que por vezes funciona como *raisonneur* na peça. Pode também prover uma máscara num mundo de identidades escondidas.



Alex Anfanger, Kyle Griffiths e Stephanie Silver em *Firefall* de John Jesurun, Dance Theater Workshop, 2009. Foto: Paula Court.

“A idéia é pegar alguém e fazer algo dele/dela. Para você mesmo. Fazer algo a partir da alma de outra pessoa” – a personagem Mary dá o tom para o mundo de seus colegas, uma realidade falsa feita de linguagem encontrada, onde a réplica é valorizada sobre a coisa real e as vidas das personagens em romances são usadas como substituto para a experiência pessoal. A preferência é por simulação. Letras de canções, imagens de pinturas, poemas e eventos históricos estão todos misturados em suas mentes, que parecem mais como bancos de dados do que repositórios de memória poética. As personagens têm identidades variáveis e por vezes veem a si mesmas em imagens de espécies cruzadas como macacos e burros. Um deles, Noseworthy, é transexual. Formando antes um grupo do que uma comunidade, as personagens de *Firefall* são jovens descontentes que parecem existir fora do tempo real mas que estão agora tentando organizar o mundo do futuro. “Como sabemos, a cada dois anos há uma nova geração, um novo sistema de pensamento e ser”, diz um homem jovem chamado Iscariot.

Essas personagens perdem gradualmente suas personalidades individuais em sua vontade de conformação e aquilo que elas admiram

perversamente como a pureza da vacuidade. A letra da música de Lou Reed, "Oh, it's such a perfect day", é um refrão constante na performance que serve como contraponto irônico das circunstâncias infelizes das personagens. Educadas, altamente verbais e petulantes, elas não sabem se são pessoas reais ou personagens, ou onde estão. Algumas delas parecem compartilhar um passado, outras são contratadas para fazer um trabalho que não é nunca descrito. Todas concordaram em manter em segredo de forma que ninguém possa ser comprometido. Elas trabalham para uma organização? Uma corporação? Uma seita religiosa? De onde vêm suas instruções? Uma coisa é certa, que elas trabalham "aqui em baixo", ao invés do alto do edifício que as abriga.

O centro de poder de *Firefall* é invisível, diferentemente daqueles sistemas de controles anteriormente centralizados com seus comportamentos e códigos de punição e personalidades demasiado humanas fora do comum. A visão de poder de Jesurun emana do espaço virtual. De um outro lugar. É o autoritarismo frio, abstrato da futura ordem mundial que representa antes o poder institucional não identificável do que o velho opressor humano cujas diretivas arbitrárias ocorriam no mundo real. *Shadowland* [Terra das Sombras] – um tipo de inferno contemporâneo.

No narcisismo de sua autoestima estas personagens destituídas de charme tentam construir uma história em que desejam acreditar desesperadamente. Esta história, cujos fios estão sendo permanentemente perdidos, é confundida com Jesus e Maria Madalena e os Apóstolos. Anna Karenina também está sempre aparecendo na história, assim como um texto sobre Atlantis. Esta se apresenta absurdamente como uma narrativa fundadora num mundo desordenado de significantes flutuantes. Alguém está falando sobre poder, um outro sobre um cachorro (chamado Lúcifer), outro um poema e uma outra ainda especula no website como um fantasma. *Firefall* é a busca da narrativa por pessoas que não podem mais se comunicar numa linguagem racional, expressiva mas que, impotentes, duplicam fragmentos que são como fantasmas sempre em vias de desaparecer. A quebra da ordem social está refletida na perda de diálogo significativo e na dependência de um banco de dados de *ready-mades*.

Quando duas personagens se engajam num diálogo romântico sua linguagem soa como uma citação de uma outra época. Ainda assim, num mundo como este a necessidade de uma estória prevalece como desejo humano.

É importante observar que em anos recentes mudanças culturais no mundo todo produziram uma transformação da concepção da fala no teatro. Nos casos mais convincentes a linguagem dramática serve como crítica à realidade. Uma peça que vem à mente é *Far Away*, da escritora britânica Caryl Churchill. Em seu retrato de um catastrófico futuro totalitário, a jovem Joan fala numa sintaxe distorcida que reflete a perversão da ordem natural. Eis o modo como ela descreve a paisagem:

[...] havia pilhas de corpos e se você parasse para descobrir havia um morto por café ou um foi morto por pinos, eles foram mortos por heroína, petróleo, motoserra, spray de cabelo, água sanitária, dedaleiras, o cheiro de fumaça era onde estávamos queimando a grama que não serviria [...].

Uma seleção de *Firefall* de Jesurun demonstra de forma semelhante à nova ordem mundial. Aqui temos uma conversa entre algumas personagens:

Noseworthy: Somos parte de um clima, uma colorização, uma lavagem.

F: Você não pode apenas se perder nela, nas luzes piscando, e ser feliz?

Iscariot: Estou indo para Funkytown [cidade funk]!

K: É o que Biggie Smalls ou Hobbes disse: "a guerra de todos contra todos".

R: Podemos mudar de assunto?

Noseworthy: Sinto muito, mas vamos ter que rescrever você.

No mundo das personagens, metáfora, sintaxe, palavra e ação estão misturadas e descoladas da realidade. Notavelmente neste novo comportamento gramático, que a meu ver reflete a extensão no século 21

por Jesurun dos interesses da linguagem e esoterismo do teatro do ridículo, as personagens absorveram a retórica da linguagem e dos comandos do computador. Se a conversa vagueia e um personagem deseja retornar à história, ele instrui aos outros para “rebobinar”. Uma personagem pode falar sobre a necessidade de “cortar isto” ou “apagar”, como se editasse um texto. “Checar os fatos” é outra forma de controle. Qualquer um pode “apagar” outra personagem.

Na impermanência deste mundo, qualquer pessoa, imagem ou texto está a uma tecla de ser apagado. Descorporificação é a condição permanente de ser uma personagem ou uma imagem. Se “busca” é o termo operativo, certamente existe tanto no sentido existencial quanto digital. O processo, no entanto, não reflete a busca de autoconhecimento da literatura dramática. O *uploading* de camada após camada de páginas de texto e imagens não leva a um sítio epistemológico, ou a uma descoberta pessoal, mas a um fluxo infinito excedido apenas por sua falta de conteúdo. A acumulação de informação não é uma forma de produção de conhecimento. Não há uma visão de mundo dialética, mas antes uma queda da graça da vida social.

*Firefall* pode ser apenas tão expansiva quanto a imaginação dos atores e os riscos que estes tomam em suas escolhas de material. Cada performance é um comentário sobre a criatividade e inteligência do elenco, com seu potencial para descobrir novas dimensões nas habilidades organizacionais da mente humana. A mediaturgia de hoje demanda do espectador a compreensão de um evento que tem lugar no espaço físico e no espaço virtual, ao mesmo tempo que não oferece uma perspectiva fixa – apenas modos alterados de percepção do espaço e do tempo, imagem e texto, corpos e sua desapareição. De fato, a própria noção de presença é invocada para afirmar a si mesma no excedente de imagens sempre à beira do desaparecimento progressivo.

O que Jesurun oferece é um retrato do *homo mídia*, uma ontologia do personagem mediado: como o ser humano existe linguisticamente, visualmente, espacialmente e digitalmente em nossa era global.

**Notas**

Há muito me preocupo com a relação entre texto e imagem, a começar do meu livro *The Theatre of Images* (1977). A ideia de um teatro de imagens surgiu da minha visão de que há muito mais linguagens do palco que apenas o drama e de que o teatro fundado em imagens oferecia modos complexos de percepção e uma nova gramática visual. O conhecimento estava nas imagens. Também concluí que não poderia existir sem o benefício da tecnologia e talvez no futuro experimentos levassem a um teatro total de imagens, com a holografia talvez liderando o caminho. Eu mal podia imaginar há três décadas onde as novas tecnologias nos levariam.

Pouco tempo depois deste livro ser publicado eu explorei abordagens de escrita crítica que considerava como “imagens ensaísticas” ou imagens ensaios. Escrevi um desses ensaios sobre *Recent Ruins* de Meredith Monk (1980) e outro sobre *The Forest* de Robert Wilson e David Byrne (1989). Ao criar esses ensaios comecei a usar fotografias e escrever pequenos comentários baseados nas imagens; algumas vezes eles eram organizados nas páginas com novos formatos tipográficos e arranjos espaciais.