



Tecnodionysos: transorganicidade e hibridismo tecnológico na cena digital contemporânea¹

Eli BORGES JÚNIOR²
Universidade de São Paulo, São Paulo, SP

RESUMO

O presente artigo pretende refletir sobre alguns dos principais elementos característicos da intersecção entre a comunicação digital e a arte contemporânea por meio da análise de encenações artísticas realizadas pelo Grupo de Arte Global Phila 7 de São Paulo. Partindo de uma reflexão interdisciplinar, o trabalho apresenta alguns dos aspectos fundamentais que fazem dessa companhia um dos exemplos de manifestação da arte de nossos dias aliada às tecnologias de informação e comunicação contemporâneas, abordando as questões da presença física e virtual e das novas tempo-espacialidades que caracterizam suas ambiências digitais.

PALAVRAS-CHAVE: comunicação digital; ciberarte; Phila 7; arte contemporânea; encenações digitais.

A pluralidade de discursos, a recombinação de distintas linguagens e o advento de formas múltiplas de percepção da realidade, particularmente a partir do surgimento das novas tecnologias de comunicação e informação, têm configurado as artes contemporâneas como espaço multifacetado, fugidio e que se distancia cada vez mais de uma categorização sistemática em cânones tradicionais.

Nesse cenário, a inserção das tecnologias digitais em encenações contemporâneas e sua condição de copartícipe em obras cuja classificação flutua acima dos limites convencionais, têm nos incitado a analisar a natureza dessas formas artísticas particulares e, em última instância, compreender as maneiras pelas quais a arte tem se manifestado contemporaneamente. Essa será, pois, a pedra de toque a partir da qual pretendemos discutir alguns dos principais elementos que fazem do Grupo de Arte Global Cia. Phila 7, da cidade de São Paulo, campo fértil para o estudo dessas manifestações da arte digital de nossos tempos.

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 3 a 5 de julho de 2013.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), bolsista FAPESP, email: borgesridolfi@yahoo.com.br



Dentro de uma paleta teórica de infinitos tons, procuraremos apresentar alguns autores que mais se aproximem de nosso foco de análise e, mais do que isso, possibilitemos uma reflexão mais apurada e precisa sobre a complexidade de tais obras.

O uso por si só das tecnologias na arte e, particularmente no teatro, não nos representa novidade plausível de reflexão específica. Interessa-nos, mais do que contemplar singularidades técnicas ou realizar um levantamento historiográfico de seus usos, refletir sobre as formas a partir das quais a técnica tem transformado os mais distintos âmbitos da cena contemporânea, particularmente a partir da inserção do ciberespaço, em que tempo, espaço e presença física assumem dimensões nunca antes experimentadas tanto pelos artistas quanto por quem participa como espectador (LÉVY, 2000).

No limite, pretendemos superar a visão instrumental da técnica e da própria tecnologia, princípio do qual é constituído o DNA da Cia. Phila 7. As formas artísticas que desses princípios emergem nos permitirão, pois, verificar a pluralidade da arte contemporânea e, dessa forma, fomentar nossa discussão sobre a obra de arte digital de nossos dias.

Philia da técnica; hybris da arte

Antes de nos atermos especificamente sobre os aspectos teóricos relacionados às novas formas da arte de nosso tempo, faremos um breve percurso que pretende situar o Grupo de Arte Global Cia. Phila 7 no interior desse movimento dinâmico de efervescência artística.

O grande trabalho responsável por catapultar o grupo será a montagem de *Play on Earth*, cuja primeira edição foi encenada em 2006 com a participação simultânea de outros dois grupos internacionais, o Station House Opera, de Newcastle (Inglaterra), e a Cia. TheatreWorks, da capital de Cingapura. Um mesmo espetáculo desdobrava-se em três frentes de encenação articuladas em tempo real entre três continentes distintos: América, Europa e Ásia. A segunda edição, realizada em 2008, conectaria o Rio de Janeiro a Londres, concebendo o mesmo formato de encenação.

Um dos grandes desafios segundo Rubens Velloso, diretor da Phila 7, consistiu em alinhar as direções dos três grupos, tanto no que se refere à dramaturgia quanto à própria configuração do espaço com suas marcações de cena. Os diretores se reuniram



fisicamente somente uma vez e, como não poderia ter sido diferente, articularam o trabalho dos três grupos por meio de videoconferências e conversas via Internet.

Os primeiros experimentos foram realizados pelo diretor do Station House Opera, Julian Maynard-Smith, que encenou, utilizando transmissão digital, uma série de esquetes em cômodos diversos de um mesmo prédio em Newcastle, esquetes esses inicialmente sem qualquer amarração dramaturgica entre si. Tudo era articulado em um processo posterior, em que atores e diretor, a partir do material obtido nos experimentos, buscavam estabelecer alguma espécie de costura entre os vários retalhos dramaturgicos, unindo-os em uma mesma encenação que, nem por isso, deixava de ser menos aberta e fragmentada.

Foi a partir do sucesso das primeiras experimentações que Maynard-Smith convidou Rubens Velloso e Jeffrey Tan, que vivia em Cingapura, para realizar o espetáculo entre os três continentes. Apesar de as experiências iniciais já rascunharem alguns traços de dramaturgia, Maynard-Smith privilegiara sempre o aspecto imagético da encenação, abrindo muito mais espaço para a atuação da tecnologia de transmissão em rede, da luz, da trilha sonora do que do próprio trabalho dos atores.

O processo de meses de experimentação permitiu que a encenação fosse ganhando corpo nas três cidades e, assim, definindo os elementos centrais do que se tornaria o espetáculo entre elas apresentado.

Ponto fundamental e preocupação constante de todos os participantes da encenação, dos técnicos ao diretor, era a sincronia em torno da qual deveriam orbitar as três cidades. Qualquer desvio, ou perda de controle dessa simultaneidade – já considerados todos os ruídos do *delay* próprio da transmissão via Internet –, poderia comprometer por completo a encenação. Nos três continentes, três plateias diferentes acompanhavam o mesmo espetáculo. Telas translúcidas permitiam um jogo de cena entre os atores, ora presentes fisicamente no espaço de cena, ora sendo projetados por suas imagens digitais.

A encenação combinava cenas que se davam fisicamente no palco, com imagens dos atores nas coxias dos teatros, em seus exteriores, mesclando-as numa articulação muito bem organizada com as imagens recebidas dos demais países. Vez ou outra, atores interagiam com sua própria imagem digital, numa combinação que buscava gerar tensão entre presença física e virtualidade.

Muitas das cenas procuravam fazer da presença física no palco um prolongamento do que se passava nas telas. Os próprios diálogos e mesmo os cenários



trabalhavam com essa simultaneidade, procurando confundir presença física com virtual. A diferença na natureza da presença, segundo Rubens Velloso (2011), não deve ser, no entanto, pensada como algo que em nenhuma medida privilegie sua qualidade física. Para o diretor brasileiro, se a discussão justamente gira em torno da fisicalidade da presença, que essa então seja analisada sob termos realmente físicos, no próprio nível da sua atomicidade.

Sob essa perspectiva, defende Velloso, a única distinção que se pode precisamente realizar entre ator no palco e ator na tela é, pois, com relação aos elementos químicos ali participantes: as presenças, em última instância, devem ser reduzidas a simples átomos, que ora constituem uma presença carbônica (ou física, orgânica), ora perfazem uma presença silícica (ou virtual).

É necessário esclarecer que Velloso não pretende, em momento algum, igualar as diferentes naturezas de presença, nem mesmo definir qualquer espécie de valoração de uma em relação à outra. O diretor reconhece suas distinções, mas, mais do que isso, pretende potencializar o efeito de presença no teatro, uma presença que deixa de ser só orgânica, mas que é catalisada pelo efeito do virtual silícico.

O digital como precipitador de uma nova encenação

Um dos elementos marcantes do processo de trabalho da Cia. Phila 7 refere-se às práticas de experimentação que a levaram, a partir do trabalho em colaboração com Maynard-Smith e Jeffrey Tan, a desenvolver uma forma peculiar de construção de seus espetáculos. A criação colaborativa entre os atores, as técnicas de improvisação e as formas pelas quais a encenação vai se materializando não seriam mesmo novidade se não houvesse a presença constante de um elemento que articula tudo isso e que media todas as relações de criação: a tecnologia digital.

Do início dos processos à temporada de apresentações é a tecnologia digital a grande responsável por catalisar tanto a configuração material da encenação quanto sua própria dramaturgia. Ela participa como coautora de todo o processo, deixando de assumir uma perspectiva instrumental, que marca a maioria de seus usos desde que passou a ser recurso no teatro. Sempre concebida como acessório ao espetáculo, a tecnologia parece nunca ter raramente assumido uma dimensão totalizadora nos processos de criação artística, tendo ocupado funções de segunda categoria, sendo



aliada muito mais à estrutura técnica do espetáculo do que a seu próprio processo de criação.

A Phila 7, contudo, concebe a tecnologia e, em específico, o digital, como potencializador criativo, responsável não só por compor materialmente a encenação, mas também por definir a relação entre os atores em cena e, mais do que isso, a própria estrutura do que poderia, com ressalvas, ser caracterizado como uma dramaturgia do espetáculo. Os processos de trabalho da Phila 7 parecem nos revelar uma postura de inseparabilidade entre humano e técnica, distanciando-se, portanto, do pensamento antropocêntrico ocidental que insiste em reafirmar aí uma oposição diametral (DI FELICE, 2009).

Na linha deixada por Heidegger (2002)³, a técnica é vista como parte integrante do próprio habitar do homem, sendo suas obras no mundo projeções de si próprio. Natureza e técnica aparecem em harmonia simbiótica, o que, em certa medida, traz-nos à memória os trabalhos de Bill Viola e suas experiências com imagens eletrônicas. Em suas obras percebemos como imagens da natureza integram-se à tecnologia do vídeo: suas formas de registro, em nenhum momento, afirmam um contraste com aquilo que documentam. Tudo parece se complementar. Sobre a obra de Viola, afirmaria Fernando Gonçalves: “A natureza vai funcionar aí como uma “tecnologia”, por meio da qual o calor, os sons e a luz funcionam como verdadeiros filtros que provocam alterações na recepção, dando uma sensação de estranhamento e plenitude que parece sustentar as imagens” (GONÇALVES, 2009, p. 103).

Foi a partir das experimentações com as tecnologias de transmissão e sua operação por meio dos softwares e hardwares adequados que a Phila 7 faria precipitar não só os elementos que concorreriam para a visualidade do espetáculo, mas também o que de alguma forma dava liga dramática à encenação: foram os experimentos com tais tecnologias que levariam a equipe de *Play on Earth* a definir como tema de trabalho “a incomunicabilidade humana na era pós-moderna”.

O efeito do texto dramático, no entanto, dissolve-se em meio à visualidade que explode no jogo organo-silícico das presenças dos atores, aliado a uma trilha sonora absorvente e mesmo catalítica e um trabalho de iluminação que busca, com o apoio da transmissão em rede, transcender o espaço e se aproximar de uma cena quase que em

³ Um dos principais teóricos a se referir à inseparabilidade entre homem e técnica é M. Heidegger, que delinea sobre o tema em ocasião de sua conferência “A questão da técnica”, oferecida na Escola Técnica Superior de Munique (Alemanha) em 1953.



suspensão. Não há, pois, participação de qualquer dramaturgia predefinida, sendo que, em momento algum, o texto assume qualquer forma de centralidade dentro da encenação.

O espetáculo digitais da companhia, particularmente os da série *Play on Earth* – nosso objeto central neste artigo –, evidenciam um desfavorecimento da estrutura narrativa tradicional, subvertendo mesmo as formas do cânone dramático. Ali, mais do que a história propriamente contada, emerge como foco central a relação entre o humano e a tecnologia, que é claramente exibida a partir das telas e monitores de projeção, microfones, *spots* de luz e cabos elétricos. Sobre essa superação do teatro dramático, Jacó Guinsburg afirma que a própria compreensão da realidade, que no drama envolve a relação entre pessoas, será ultrapassada. A reação ao drama criaria:

Um novo espaço, uma paisagem em movimento, em que todos os elementos estruturantes da cena – sejam psicológicos, técnicos ou cênicos – são igualmente relevantes para a compreensão da obra e, por extensão, da realidade sobre a qual se faz a reflexão (FERNANDES, GUINSBURG, 2010, p. 266).

Em *Play on Earth*, a tarefa da fruição do espectador ultrapassa e, muitas vezes, desvincula-se quase que diametralmente da interpretação do texto ou da narrativa apresentada. Ali as significações se reconstróem constantemente. Nenhum significado está definido, previamente acabado. Há uma série de signos que explodem na obra encenada: tecnologias digitais, projeção de vídeos, luz e som serão apenas alguns desses dispositivos. No limite, trata-se, como diria David Harvey, de uma desatenção ao significado propriamente dito e um privilégio do significante. A compreensão da realidade não se daria mais de maneira uniforme, totalizante, universal, mas, antes, plural, fugidia, caótica e esquizofrênica. Tal característica:

Enquadra-se na preocupação pós-moderna com o significante, e não com o significado, com a participação, a performance e o happening, em vez de com um objeto de arte acabado e autoritário, antes com as aparências superficiais do que com as raízes (HARVEY, 2010, p. 56).

Esse movimento particular de compreensão da realidade ao qual as encenações da Phila 7 nos convidam, revela mesmo uma transfiguração das próprias percepções comuns de tempo e espaço. A partir do uso do digital e da transmissão em rede, atores em espaços geográficos diferentes articulam-se numa mesma encenação, participando de cenas que se constroem a partir das presenças física e virtual. Movimentos, marcações de cenas e diálogos transcendem as territorialidades físicas e constituem uma metaencenação, que une continentes e provoca a suspensão de seus tempos



cronológicos: ali em cena, futuro e passado encontram-se, mesclando-se num mesmo presente.

Ao inglês que se sentava na plateia de Newcastle, por exemplo, era possível acompanhar uma mesma cena que se passava tanto na própria Inglaterra, como no Brasil e em Cingapura. Como que numa evasão das fronteiras do tempo, assistia-se ao diálogo de falas consecutivas entre atores dos três continentes; uma mesma cena se dava no passado de Cingapura, no presente da Inglaterra e no futuro do Brasil.

A utilização das tecnologias de transmissão digital, no mínimo, indaga-nos sobre o próprio fazer artístico contemporâneo nas suas diversas dimensões, em especial quando o relacionamos às questões de tempo e espaço. Os trabalhos da Phila 7, como afirma Velloso, são imbuídos por uma forte teatralidade, o que não significa, todavia, que devam de alguma forma ser classificados como “teatro”, ou mesmo “teatro digital”. O diretor e mesmo a equipe possuem um posicionamento teórico bastante contundente nesse sentido e rechaçam qualquer tentativa de sistematização de suas obras: afirmam que os trabalhos reúnem sim uma forte teatralidade, acompanhada, contudo, por elementos performáticos bastante presentes, recursos de videoarte e, em grande parte das encenações, acentuada influência de uma linguagem bastante próxima do cinema.

Apesar de não reduzirmos o trabalho da Phila 7 a uma categoria teatral, parece ser inevitável, no entanto, deixar de analisar alguns dos elementos de suas obras que, em certa medida, põem em xeque as formas tradicionais de arte e, em particular, do próprio teatro dramático. E a primeira inquietação que nos acomete é justamente essa espécie de transgressão que a transmissão digital inaugura sobre o espaço convencional da cena, pelo menos no que se refere a seu aspecto da fisicalidade e da natureza da presença.

Para Patrice Pavis (2010), um dos pontos de emergência na discussão sobre as tecnologias de informação e comunicação na encenação contemporânea concentra-se sobre a temática do *live*, o “ao vivo”, que, segundo ele, não pode ser diferenciado entre uma produção teatral e uma transmissão de TV ou vídeo. O *live*, portanto, não está ligado à mídia que o veicula. Dessa forma, o ator pode estar fisicamente ausente no palco, mas absolutamente presente em outro lugar. Sua presença não está mais ligada a um corpo que pode ser visto.

Ao desenvolver sua análise, Pavis nos fornece exemplos de espetáculos com uma estética e uma construção bem próximas às obras da Phila 7, encenações que utilizam a Internet como forma de comunicação sem que o ator esteja fisicamente presente no palco, ou ainda espetáculos em que o artista seja prolongado pela imagem



digital. Tal como nas performances do australiano Stelarc ou nas encenações do Wooster Group americano, o artista se conecta diretamente ou, em outros casos, interage com o computador, desafiando a relação entre pessoas, característica da estrutura dramática. Segundo Pavis, não é mais possível traçar limites entre o corpo natural e o corpo protético orientado pela inteligência artificial.

Nossa percepção está inteiramente determinada pela intermedialidade. Estamos no pós-humano, até no pós-dramático. Não estamos mais em condições de distinguir presença *live* e gravação, carne e componente eletrônico, ser de carne e de sangue (como dizia o poeta) e *cyborg* performático (como dizem os *performance studies* da atualidade) (PAVIS, 2010, p. 176-177).

Nas encenações da Phila 7, corpo e tecnologia se mesclam tornando fugidios os limites entre orgânico e inorgânico, corpo físico e ciborgue, labirinto ao qual a técnica nos submete, ímpeto para o instável, perda de equilíbrio. A ilusão, muitas vezes, é o efeito imagético mais imediato, como na encenação de “Os Cegos”, texto de Maurice Maeterlinck, concebida pelo canadense Denis Marleau. A antiteatralidade que o dramaturgo belga tanto vislumbrara não viria a partir de suas marionetes, mas das máscaras digitais de Marleau, as quais, diante de muitos, passaram despercebidas como sombrios atores; só o final do espetáculo revelaria, a algum curioso, que ali presença orgânica não havia: reino absoluto da inação orgânica.

Em *Play on Earth*, embora não haja subtração completa do corpo físico durante todo o espaço-tempo da encenação, parece haver uma quase transcendência do corpo material: o físico é superado com vistas à concepção de um novo ser, transorgânico, que agora transita pelos espaços paradoxais dos metaterritórios eletrônicos e submete-se a suas temporalidades próprias. Sobre essa relação corpo/tecnologia e Internet afirmaria a pesquisadora Soraia Maria Silva:

Na interação das novas tecnologias com o homem, observa-se, por exemplo, na Internet, a superação total do corpo como extensão virtual deste. Esse processo torna o espaço mental humano de uma grande elasticidade, favorecendo o cultivo de uma cinesfera interna multidimensional (SILVA, 2010, p. 119-120).

A visão de Silva inspira-nos a pensar em uma multiplicação infinita do corpo, a libertação de nossos sentidos, espécie de catalisação das faculdades da percepção, que vai muito além de captar os significados da realidade cênica, mas contribui para uma verdadeira relação de ressignificação do exercício teatral. O digital permitir-nos-ia, em certa medida, resgatar um elemento quase ritualístico, dionisíaco, esvaído com a formulação estrutural da tragédia grega, cuja engenharia principal teria na figura de Eurípedes seu principal nome.

Em certa medida, esse resgate do elemento ritualístico a partir do digital se dá também no sentido em que promove a própria reformulação dos conceitos de espaço e tempo, em que metaterritórios abrigam planos extrafísicos de atuação cênica. Trata-se da libertação do corpo físico, da transição a um nível de sensibilidade que transgride urgentemente a matéria, ecoando livremente, sem amarras temporais, sem limites fronteiriços, como em um ritual ao deus do vinho. O “espaço” do palco não é mais seu espaço físico, mas um grande transportador a dimensões não experimentadas. Nasce, pois, a partir dessas interações atópicas⁴ no espaço de cena, novas ambiências imersivas que dão à associação da arte contemporânea com o digital a singularidade que a ratifica. Tal desterritorialização representa, pois, um dos reflexos de nossa condição contemporânea, proporcionada fundamentalmente pelo digital em rede, como complementa Massimo Di Felice:

A forma atópica de habitar caracteriza-se como uma forma “transorgânica” do ser que passa a experimentar a própria essência e a própria existência por meio de uma forma híbrida e protéica, capaz de alterar a espacialidade e sua percepção pela vestimenta de uma interface ou de um software (DI FELICE, 2009, p. 228).

Esse voo transorgânico a que tal transgressão nos alça convida-nos a investigar como essas particulares relações espaciais têm se refletido justamente naquele que, pelo menos se partirmos da Grécia Antiga, fora concebido como o “lugar aonde se vai para ver”. Na encenação de *Play on Earth*, o significado próprio de *théatron* (θέατρον) (BERTHOLD, 1974, p. 26), que perdura mesmo até a nossa época, perde por completo seu sentido. Ora, se *théatron* não deixa de aludir ao lugar físico do espetáculo, como então permanece a própria definição a partir da inserção da representação virtual, por meio da rede? Já temos elementos bastantes para não nos deixarmos seduzir pela classificação clássica, mas como analisar, no entanto, uma encenação em que atores contracenam de territórios geográficos distintos por meio de uma conexão de Internet?

Esse é um dos principais desafios a que encenações como as das Phila 7 nos incitam. Suas singularidades acabam por nos apresentar caminhos estranhos, desconhecidos. No exercício de sua fruição, vemo-nos lacônicos: são formas indizíveis, linguagens atípicas, espaços lacunares.

Talvez a resposta esteja no caminho da elaboração de novos pressupostos teóricos para se analisar uma arte que não mais se anuncia em cânones previsíveis, pré-

⁴ De *atopos* = lugar atípico, estranho, paradoxal, fora de lugar, conceito explorado por Massimo Di Felice em *Paisagens Pós-urbanas* (2009).



formatados e mesmo axiomáticos. Uma teoria da arte que dê conta de expressar, contemplando suas idiossincrasias, os fenômenos de natureza espetacular contemporâneos.

A concepção de trabalho da Cia. Phila 7 e sua linguagem estética sugere-nos algumas das direções nas quais a arte contemporânea, em interação com a comunicação digital, tem caminhado nas últimas décadas. Dentro desse contexto, urge ainda mais a importância de novos pressupostos que desviem a teoria da arte da armadilha da classificação, aprisionando novas formas artísticas em grilhões já bastante enferrujados pelo tempo. Afinal, como nos diria Jeff Wall, “agora a arte se desenvolve deixando para trás critérios já estabelecidos” (WALL, 2006, p. 28).

Nesse sentido, rotular trabalhos artísticos como os da Cia. Phila 7, que insiste em não ser concebida como um “teatro digital”, mas uma hibridação de diferentes manifestações de arte a partir das tecnologias digitais, é, no mínimo, reduzir sua própria margem de criação artística. É sim esvaziar a singularidade que a torna tão curiosamente estranha e fascinante aos olhos e ouvidos de um tempo que emana efemeridade, fluidez e ausência de limites.

REFERÊNCIAS

BENTES, Ivana. Arqueologia do invisível: Território do Invisível. **Catálogo da exposição de Bill Viola no Centro Cultural do Banco do Brasil**. Rio de Janeiro: CCB, 1994.

BERTHOLD, M. **Historia social del teatro**. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1974.

DI FELICE, M. **Paisagens pós-urbanas**. São Paulo: Annablume, 2009.

FERNANDES, S.; GUINSBURG, J. (orgs.). **O pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2010.

GONÇALVES, F. N. Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, abril de 2009, n. 38. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/5307/3877>>. Acesso em: 13 mar. 2013.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. São Paulo, Loyola: 2010.



HEIDEGGER, M. “A questão da técnica. In: **Ensaaios e Conferências**. Trad. Emmanuel Carneiro Leão e outros. Petrópolis: Vozes, 2002.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 2000.

PAVIS, P. **A encenação contemporânea**. São Paulo, Perspectiva: 2010.

SILVA, Soraia Maria. A linguagem do corpo. In: FERNANDES, S.; GUINSBURG, J. (orgs.). **O pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2010.

VELLOSO, R. Grandes experimentais da cultura digital & livre: Rubens Velloso. Entrevista concedida a Leonardo Foletto. Disponível em: <<http://baixacultura.org/2011/06/07/grandes-experimentais-da-cultura-digital-livre-1-rubensvelloso/>>. 2011. Acesso em: 12 mar. 2013.

WALL, J. **Depiction, object, event**. ‘s-Hertogenbosch: Hermes Lecture Foundation, 2006.