

FRANCISCO SERPA PERES

***O CORPO TECNOLÓGICO:
Intersecções entre Performer e Mídias***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Cênicas, Linha de Pesquisa Prática Teatral, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes, sob a orientação da Profa. Dr. Ana Maria de Abreu Amaral.

São Paulo

2008

FRANCISCO SERPA PERES

***O CORPO TECNOLÓGICO:
Intersecções entre Performer e Mídias***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Área de Concentração Artes Cênicas, Linha de Pesquisa Prática Teatral, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes, sob a orientação da Profa. Dr. Ana Maria de Abreu Amaral.

São Paulo

2008

COMISSÃO JULGADORA

RESUMO

Buscar uma possível fusão entre elementos midiáticos e a construção do performer. Este é foco da pesquisa, analisar conexões eficientes entre a Performance Corporal e as Tecnologias Midiáticas e Mecânicas, procurando com isso uma experiência de junção entre performer e as tecnologias do som, vídeo, luz, cenografia e o espectador.

Utilizando-se de teorias da informação, construções visuais e técnicas corporais, pretendemos analisar as diferentes potencialidades de cada elemento envolvido na montagem performática; desde o corpo e suas diversas qualidades até as aplicações e construções permitidas pelas mídias atuais na elaboração de um discurso artístico mais livre e pessoal.

Ao mesmo tempo em que sentimos a necessidade de contextualizar historicamente este trabalho em relação ao desenvolvimento artístico nas últimas décadas, buscamos um constante aprofundamento nas diversas linguagens utilizadas (vídeo, luz, som, cenografia, corpo, texto e dança, fotografia, instalação) procurando tornar o trabalho mais autoral em seus resultados.

ABSTRACT

Search for a possible fusion between media elements and performer's construction. This is the focuses of this research, that try to analyse functional connections about Corporal Performance and Mediatic and Mechanical Tecnologies, looking for an experience of integration between performer, the sound, vídeo, light and setting technologies, and the audience.

Make use of the information theories, visual construction and corporal techniques, intend to analyse the different potentialities of each elements of the performatic construction; the body and its qualities until the aplicaciones and constructions allowed by the actual medias to make a free and personal artistic discourse.

In the same time we feel the necessity of the historial contextualization of this work in the last decades, looking for a constantly atualization in the different languages (vídeo, light, sound, setting, body, text e dance, photo, instalation) to make the work more authoral in its results.

SUMÁRIO

Introdução pg 07

Corpo pg 14

corpo e mensagem pg 18

o performer conectado pg 21

Tecnologia pg 27

vídeo pg 33

cenografia pg 38

som pg 42

luz pg 47

Conexões Corpo Tecnologia pg 50

tecnologia e corpo pg 54

Conclusão pg 65

Anexos pg 66

Bibliografia pg 78

INTRODUÇÃO

Quarenta anos atrás o mundo presenciava outra realidade. A Internet tal qual a conhecemos não existia, o computador estavam limitado em função e memória e os meios de comunicação estavam acoplados ainda nas tecnologias analógicas e mecânicas.

A invenção da filmadora portátil nos anos 60 possibilitou o aparecimento de trabalhos seminais de artistas como Nan June Paik e Bruce Nauman, fascinados com a possibilidade de contestar os meios de produção artística correntes, baseados na pintura figurativa.

Seguiram-se outros artistas incorporando novas tecnologias em seus trabalhos, pondo a prova os conceitos de Arte e expandindo o campo da Performance, a linguagem então eleita para os questionamentos artísticos da época.

Seus corpos adentravam suas obras como suportes, objetos distorcidos e modificados pelas mídias.

O desenvolvimento humano sempre demandou a evolução dos meios de produção e comunicação obrigando cientistas, pensadores e artistas a acompanhar as modificações das necessidades do Homem, sejam elas o aumento da produtividade agrícola, a confecção de roupas ou a agilidade nas comunicações. As vanguardas históricas sempre tiveram a evolução tecnológica em seu encaixe, servindo-se dela à medida que se tornava disponível.

Artistas visionários buscaram conectar-se às modificações sociais e transpassavam-nas em suas obras, mostrando que a Arte além de seu caráter utópico e sonhador também é um discurso crítico da vida real: os futuristas e suas contestações revolucionárias, os dadaístas e

suas visões sarcásticas, os surrealistas e seus mundos paralelos, até as primeiras manifestações contra a própria Arte nos anos 60. Uma das grandes questões neste período dizia respeito à maneira como as tecnologias poderiam participar e modificar o campo criativo.

As décadas de 60 e 70 assinalaram uma fase para a Arte, onde os avanços tecnológicos proporcionavam novas fontes de contato, criação e desenvolvimento, oferecendo aos artistas outra maneira de pensar o fazer artístico que aquela até então vigente, realista e figurativa. Estas novas tecnologias apareceram como ferramentas capazes de produzir e transmitir conteúdos e linguagens artísticas, fixá-los em novos suportes e elevá-los a pontos antes inacessíveis.

As evoluções tecnológicas trouxeram para as últimas décadas múltiplos olhares a respeito do que conhecemos como cultura. O desenvolvimento da computação e os avanços da Internet causaram uma reestruturação no modo como interagimos com o mundo, as trocas de informação estão cada vez mais rápidas a ponto de todo o planeta estar em uma grande rede comunicativa e padrões de comportamento e opinião agora circulam livremente por todo o globo, transformando o planeta numa aldeia.

A introdução de meios eletrônicos e digitais na construção de atividades artísticas tem despertado constantes discussões a respeito das conseqüências desta contaminação.

Alguns pensadores deflagram o fim do trabalho do artista, em função de uma espetacularização da obra. A grande crítica recebida pelos artistas que trabalham com as artes eletrônicas diz respeito justamente à localização do humano e do corpo vivo em meio ao

emaranhado de fios e telas. Muitos críticos vêm aí a morte da Arte, que de passional e dinâmica, torna-se objetiva e padronizada como um pequeno quadro de 1984, de *George Orwell*.

Outros, entretanto, observam que esta contaminação é uma evolução natural, já que artistas de diversas áreas sempre incorporaram em suas obras o espírito e as descobertas das épocas nas quais viveram.

“No final do século XX, pode-se afirmar que a percepção simplista do desenvolvimento da arte moderna, em função de “movimentos”, não é mais cabível... Os “ismos” comuns associados à arte deste século, que se referem às práticas “intra-arte”, nas quais um movimento reage ao anterior, chegaram ao fim, e hoje qualquer descrição de produção de arte que não dê espaço ao tecnológico está incompleta.” (Rush, 2006: 162)

Os modelos tradicionais de construção do discurso artístico já não suprem a necessidade do homem atual de discutir sua realidade e sua evolução. Parte de seus conhecimentos provém da tradição dos séculos, mas outra parte vem de sua evolução tecnológica como o desenvolvimento da eletricidade, da tv e do computador. Já vivemos integrados às máquinas em nosso cotidiano, e é possível vê-las não como objetos frios, mas como parte do homem e extensões de sua constituição.

O princípio desta pesquisa reside na utilização de mídias tecnológicas (vídeo, luz, som, cenografia) em diálogo direto com o

performer e o desenvolvimento de interações entre estes a fim de criar uma narrativa que esteja na intersecção destes dois sistemas, o tecnológico e o corporal.

Tomando o corpo expressivo do Performer como base, utilizamos materiais e conceitos provenientes dos dois campos: o do Teatro - Dança, Mímica, Circo - aqui classificados como Artes Corporais: e o campo da Luz, Som, Vídeo e Cenografia, que caracterizamos como Mídias Tecnológicas.

Para as Artes Corporais, elegemos o conceito de Performer buscando abranger um artista polifônico, capaz de usar diferentes técnicas para expressar seus pensamentos. Como definido por Helena Katz, pesquisadora da dança contemporânea, um *Corpomídia*.

“... o conceito de Corpomídia trata do corpo fora do modelo da caixa preta, que o divulga como o meio onde uma informação adentra (input), é nele processada, e dele sai para o mundo (output)”. (Katz; 2004:1)

Os elementos tecnológicos foram eleitos por serem utilizados nas construções performáticas em geral, acreditando-se que podem exercer outras funções que aquelas de ilustrar ou servir a cena. Podem participar dela como agentes ativos, trocando estímulos com o performer e promovendo uma obra integrada e articulada em suas diferentes camadas de informação.

Impossível pensar que o espectador contemporâneo seja incapaz de apreender as ligações entre as tecnologias e seu cotidiano, bem como imaginar nossa sociedade atual sem os meios de comunicação.

Quase não conseguimos distinguir se as relações sociais impulsionam os avanços tecnológicos ou são moldadas por eles.

“Como em qualquer meio de expressão em que a tecnologia desempenha um papel importante, o trabalho mais dinâmico ocorre quando a tecnologia acompanha as visões dos artistas ou os artistas acompanham a tecnologia”.(Rush, 2006:186)

Então, porque as Artes Corporais não se apropriariam destes recursos em suas construções, e não se tornariam um meio de reflexão destas condições do homem atual?

Longe de desenvolver técnicas e conceitos, este projeto busca questionar poeticamente a utilização destes recursos tentando analisar a postura contemporânea frente a ferramentas de comunicação que muitas vezes substituem (bem e mal) a presença e a relação direta entre os homens.

Pretendendo explorar as relações que possam surgir entre o performer e as mídias e negando a utilização dos aparatos tecnológicos de forma a apenas criar efeitos, buscamos uma relação artística mais eficiente entre o corpo e os elementos midiáticos. Trata-se de desenvolver um trabalho onde estas mídias estejam em equivalência com os performers: transformá-los em fontes atuantes igualitárias. Procuramos analisar aspectos que possam gerar uma obra que comunique, que faça uso dos processos de criação e transmissão de informações e que acima de tudo funcione como um potencializador

das formas de Arte e Comunicação desenvolvidas e utilizadas pelo homem no decorrer das últimas décadas.

Estes equipamentos passariam a ser companheiros, dotados de características próprias e por vezes conflitantes com seus parceiros; e por isso mesmo impregnados de valores emocionais que os capacitam a apresentar um status de “seres”, se não vivos ao menos comunicantes. Buscamos que não só o artista seja o emissário de informações, mas todo o suporte que possa vir a tornar sua performance mais completa. A inserção das mídias tecnológicas no fazer artístico vem como uma forma de transpor os limites físicos e possibilitar uma maior liberdade de alcance criativo.

Acreditando nestas observações, procuramos explorar as sensações provocadas no performer que compartilha a cena com estes elementos de forma que estas “personalidades midiáticas” apareçam indiretamente, por suas impressões no performer como sombras que delineiam algo sem possuírem forma física.

Adotamos a visão de estabelecer esta fusão das mídias nas composições corporais não de maneira sobreposta, como formas distintas de arte, mas como meios convergentes, contaminantes e intercambiáveis; onde o corpo influencia a criação midiática e o contrário, num jogo dinâmico entre eles.

“Art, claims the Russian Formalist critic Victor Shklovsky, is a technique of defamiliarization. “The purpose of art is...to make objects ‘unfamiliar’... to increase the difficulty and length of perception because the process of

perception is an aesthetic end in itself and must be prolonged. Art is a way of experiencing the artfulness of an object... (Art) removes the automatism of perception; the author's purpose is to create the vision which results from that deautomatized perception".¹ (Shklosky;1965:3-24 in Holmberg;1998:155)

Os modelos tradicionais de construção do discurso artístico já não abrangem todas as discussões do homem atual sobre sua realidade e sua evolução. Parte de seus conhecimentos provém da sua tradição histórica enquanto outra parte vem de sua evolução tecnológica como a invenção da eletricidade, da TV e do computador. Portanto percebemos a demanda por se construir novas formas de apresentação e desenvolvimento das linguagens artísticas, como forma de preservar o frescor da discussão da realidade humana e sem a qual o depoimento do artista se torna frio e distante, por vezes ultrapassado.

A pesquisa está composta por duas partes: uma de levantamentos teóricos, aqui presente; e outra de caráter prático, constituída pela apresentação de um exercício performático na ocasião de sua defesa. Como estão intimamente relacionadas, a apreciação completa do trabalho se dará quando analisadas em conjunto, em suas ligações e referências cruzadas.

¹ Arte é a técnica da desfamiliarização. O propósito da arte é fazer os objetos "desfamiliarés"... Para aumentar a dificuldade e duração da percepção, porque o processo de percepção é uma estética finita em si mesma e deve ser prolongada. Arte é o modo de experienciar o esvaziamento do objeto. Arte remove o automatismo da percepção. A proposta do autor é criar uma visão que resulta de uma percepção desautomatizada.

CORPO

Os anos 60 presenciaram mudanças no panorama sócio-cultural mundial que transformaram o corpo numa verdadeira arma de contestação e questionamento através de ousadas e agressivas construções no campo artístico. Basta lembrar intervenções de grupos como o Living Theatre com sua montagem-protesto “Paradise Now”, criação coletiva que reforçava a revolução individual e a quebra dos tabus sexuais, ou artistas como Marina Abramovic e suas performances radicais de risco corporal para percebermos a existência de uma estrutura social baseada em padrões muito conservadores e limitantes que estes artistas procuravam romper com a utilização de seus corpos, por vezes literalmente.

O corpo causava tanto furor que apenas sua exposição, sob determinados contextos, já era suficiente para provocar discussões e conflitos, como Yves Klein com suas esculturas vivas ou Joseph Beuys e suas performances ritualísticas. Sobre esta atenção ao corpo, Lucia Santaella observa:

“O corpo humano sempre foi objeto do olhar e da criação artística. Neste século, mais acentuadamente neste final de século, quando nossos corpos atingem um nível de plasticidade extrema e de dissolução de suas fronteiras físicas, sensíveis, cognitivas, não é de se estranhar que o corpo tenha se tornado o grande tema, foco, representação, objeto performático e objeto simulado das artes”. (Santaella; 2002:204)

Paralelo a esta emancipação do corpo havia também o despontar das tecnologias emergentes do vídeo, onde Bruce Nauman foi pioneiro na utilização do corpo associado ao vídeo como instrumento de arte, com trabalhos como *Art Make-up* (1967-68), *Clown Torture* (1987), e *Rinde Spinning* (1992). Seu corpo somado as potencialidades técnicas do vídeo produzia obras que caminhavam na fronteira entre as performances corporais e as artes eletrônicas. Artistas como Vito Acconci (*Second Hand*, 1971), Nan June Paik (*TV Cello Premiere*, 1971) e Letícia Parente (*Marca Registrada*, 1975/80) também tomaram o vídeo como veículo e o corpo como sua linguagem, tornando essa intersecção um dos pilares da Arte Tecnologia atual. Muitos trabalhos de vídeo-artistas contemporâneos como Chris Cunningham (*Flex*, 2001), Matthew Barney (*Cremaster*, 1995), Janaina Tschäpe (*Sala de Espera*, 2001), voltam-se para o corpo e suas exclusivas interações com o vídeo, a fim de construir suas narrativas.



Clown Torture (1987), de Bruce Nauman

“Nos happenings dos anos 60, o corpo vivo, em atuação, era, por si e em si mesmo, arte. Nas instalações interrogativas de Beuys, os vestígios de um corpo ausente denunciavam sua inexplicável presença. Enfim, as aparições do corpo na arte do século XX são inesgotáveis. Basta, portanto, apontar para o fato de que há pelo menos duas décadas o corpo se tornou, decididamente, o grande ponto de convergência das artes, desde as artes artesanais, performáticas, instalações, até as artes que se utilizam das tecnologias de ponta para explorar a desfronteirização do corpo físico, sensorial, psíquico, cognitivo” (Santaella; 2002: 204)

O corpo se transformou em suporte, instrumento, foco e emissor de informações, negando as convenções anteriores baseadas na pintura, música e literatura. A busca por mais liberdade de criação expandiu seus horizontes a ponto de avançar para além de sua pele e ocupar espaços fora de seu alcance físico através das novas possibilidades que as tecnologias ofereciam, aliadas à linguagem performática que expunha questões particulares dos performers, amplamente utilizadas por grupos como Wooster Group e artistas performáticos como Laurie Anderson e Robert Lepage.

O corpo passou a ser tudo que o representava.

Mudanças semelhantes aconteceram no campo da dança, com as pesquisas de artistas como Merce Cunningham, Pina Bausch e Trisha Brown, mesclando técnicas clássicas a danças populares, movimentos repetitivos e naturais, e da interação entre a dança e o teatro.

Influenciados por estas experimentações e o seu impacto no modo como recebemos o discurso destes artistas, buscamos um Corpo Performático que dialogue aos avanços das Mídias Tecnológicas atuais e que esteja inserido no contexto das mudanças que o mundo sofreu por parte destes avanços nos últimos anos. Um Corpo que possa trabalhar com o máximo de informações e conexões abertas, a fim de constituir um elemento de transmissão de idéias e pensamentos tão potente quanto as formas de comunicação que possuímos, transformar-se num meio de emissão tão rico quanto o vídeo e a luz, a música e o cenário.

Não se trata de tecer uma teoria de conceitos e treinamentos físicos para tal, ainda que eles sejam imprescindíveis para se estar no palco. A linha que optamos desenvolver diz respeito às compreensões e sensibilidades diante dos estímulos oferecidos por estas mídias, pelas quais o performer possa se guiar a fim de desenvolver seu repertório particular dentro destas propostas artísticas. Não dizemos que ele está em confronto com os outros meios de comunicação, mas sim em colaboração com estes meios, trabalhando para o propósito final de transmitir idéias e pontos de vista.

Nossa questão diz respeito á busca de um Corpo Performático sensível ás interações com as Mídias Tecnológicas.

Este Corpo não é apenas sua constituição física, mas também algo que o anima e o movimenta. Um Corpo que possua uma construção artística determinada pelas suas interações com as Mídias e que seja capaz de gerar significados nestas interações.

“A partir do final do século XIX, o corpo começa a assumir sua complexidade: sujeito e objeto: suporte do eu, mas também do outro: encarnação e também representação: carne e imagem. Nas palavras de Maria Rita Kehl, um corpo é”um corpo e seu automóvel, um corpo e suas roupas, um corpo e seus remédios. E o Outro, e os outros que o rodeiam vivos ou mortos(...)Um corpo inclui o sentido e o sem sentido da vida e a dura noção da morte, que o acompanha desde a origem até ao final certoiro”. Por tudo isso, nossos corpos nos pertencem menos do que acreditamos”. (Villaça;2003: 64)

CORPO E MENSAGEM

Devido às modificações no conceito de transmissão de mensagens durante as últimas décadas, acentuadamente nos anos 80 e 90 através das mídias de massa (TV, Cinema, Telefone, Internet), a transmissão de informações passou a ser desassociada de um suporte. Houve uma separação entre mensagem e suportes físicos que provocou uma modificação no modo de gerar, receber e apreender informação, idéias e conceitos.

“Suddenly, a message could be sent without a material carrier. Strings of signs could travel without a body. The scanning principle (invented around 1840) turning the spatial, two-dimensional form of the image into temporal form is central here. The immaterial world of signs established the basis of telematic culture.”² (Weibel; 1996: 340)

A leitura de uma mensagem hoje pode ser feita em diversas camadas - estamos constantemente mergulhados num mar de áudios, textos, vídeos, fotos. Neste panorama, onde podemos produzir uma mensagem desprovida de um corpo, podemos produzir um Corpo desassociado de mensagens. Um Corpo que não carregue apenas significados prévios, históricos, mas um Corpo que possua capacidades de reacionar, reagir e integrar-se aos ambientes que habita ou percorre. Mais que transmitir informações e significados, um corpo que esteja disposto a mergulhar no espaço, aberto a receber estímulos, os processar de forma crítica e racional, codificá-los em respostas físicas e devolver ao ambiente sua contribuição, alimentando assim um ciclo de informação ativo.

Ser um viajante, não um guia.

Um ser vivo com possibilidades de constituir significados e interações com o meio, fragmentar-se, ser portador de vários discursos ou talvez nem possuir um.

² “De repente, uma mensagem poderia ser enviada sem um transportador físico de fato. Sinais em série poderiam viajar sem um corpo. O princípio do scanner (inventado por volta de 1840) tornando a imagem de uma forma espacial, bidimensional, numa forma temporal é central aqui. O mundo imaterial dos sinais estabeleceu a base da cultura telemática”

“There is a new psychological phenomenon emerging in this era of the hyper telemedia, information abundance and overload. People of all ages and walks of life are “blinking” that’s, they are shutting down or experiencing momentary ruptures of consciousness, or in very severe cases, “blinking” sometimes lasting for days. This is not attention deficit disorder (add) or daydreaming (dd), but a sudden breakdown of consciousness brought about by sensory and cognitive over-expension induced by hiper-connectivity.

People rarely choose to focus on one coherent stream of information these days, but rather gather data from multiple sources simultaneously. Instead of simply listening to the radio or watching TV, we read a newspaper, magazine or book while listening and/or wathing while we have something to eat and we have a conversation on the phone while we stroke our dog’s tummy with or bare foot. This is how we function in our leisure time – we choose to compose or immediate information environment from multiple sources, mixing our multi-layered reality on the spot.³ (Sherman:1997 in Weil,2001:58)

³ Há um novo fenômeno psicológico emergindo nessa nova era de hiper telemidia, abundancia de informação e sobrecarga. Pessoas de todas as idade e modos de vida estão “apagando”, isto é, tendo um desligamento ou uma experiência momentânea de ruptura de consciência, ou em casos severos, “apagando” por alguns dias. Isto não é déficit de atenção ou devaneio, mas uma repentina quebra de consciência pela super exposição sensória e cognitiva pela hiper conectividade. Atualmente as pessoas raramente escolhem focar em um único fluxo de informação, mas preferem reunir informação de múltiplas fontes simultaneamente. Ao invés de simplesmente ouvir radio ou ver tv, nós lemos o jornal, revista ou livro enquanto ouvimos e/ou assistimos enquanto comemos algo e conversamos no telefone enquanto acariciamos a barriga do nosso cão com os pés descalços. Assim é como funcionamos em nosso

Preocupando-se mais em deixar a audiência definir parâmetros próprios de análise da obra, centrando suas atenções não em fechar, mas em viver os significados de forma completa, o performer integra-se totalmente ao ambiente e oferece a si e aos que o observam uma obra onde cada parte que a constitui possui conteúdos específicos que contribuem para a unidade do discurso, numa igualdade de valores sem a subserviência de uma linguagem a outra. Um Corpo conectado ao ambiente.

O PERFORMER CONECTADO

*A man makes a picture, a moving picture
Through light projected, he can see
himself up close
A man captures colour, a man likes to stare
He turns his money into light to look for her
U2, Lemon*

Quando definimos performer, falamos de um artista polifônico, capaz de usar várias técnicas para expressar seus pensamentos. Historicamente, a palavra diz respeito a um artista que utiliza diferentes linguagens para construir seus discursos e materiais. Geralmente, este performer é responsável por produzir todos os elementos artísticos e inserir seu corpo neste processo.

Assim, vemos trabalhos como “*Home Of The Brave*” performance de Laurie Anderson de 1988, que elaborou todos os vídeos, escreveu as

músicas, as interpretava e representava diferentes papéis dentro da narrativa. Esta performer é ao mesmo tempo criadora e executora de suas idéias, utilizando os recursos artísticos aos quais tem acesso para exprimir seu discurso. Os elementos, mais que produtos derivados de seu discurso, estão ali para aliar-se a ela que além de pensar toda essa orquestração, aparece no quadro final como um componente do evento.



Laurie Anderson "Home Of The Brave", 1988

Hoje, com a popularização das ferramentas tecnológicas como a câmera de vídeo, o computador e os equipamentos de projeção, temos cada vez mais a possibilidade de utilizar diferentes meios para nosso discurso seja um vídeo, uma música ou uma imagem.

Mais e mais artistas circulam por diferentes linguagens levando conceitos de uma área a outra, e provocando assim o nascimento de obras híbridas. E assim novas formas de expressão aparecem, como as pinturas digitais, os conteúdos para celular e os filmes computadorizados.

Seguindo esta tendência de contaminação de meios e linguagens, vemos que existe uma lacuna ainda não preenchida na intersecção Corpo e Mídias, que diz respeito justamente em como acontece a relação entre o performer e os meios que dividem a cena com ele, como reage ao se deparar com elementos midiáticos como parceiros do seu discurso artístico. Quando falamos em diálogo Corpo e Mídias, estamos nos referindo a duas instâncias: a primeira tem a ver com o artista que arquiteta o discurso artístico, cria a narrativa, as seqüências, o que e como será apresentado e que conceitos serão expostos; e a segunda justamente na integração deste performer com a cena, sua ligação emocional e corporal com os componentes que, junto com ele, transmitem as idéias do artista-arquiteto. É corrente os dois serem a mesma pessoa.

“O corpo não é um lugar onde as informações que vêm do mundo são processadas para serem depois devolvidas ao mundo. O corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão. O corpo é o resultado desses cruzamentos, e não um lugar onde as informações são apenas abrigadas.”

(Greiner; 2005: 130-131)

Para permitir este diálogo com os elementos de mídia tecnológicos, o performer deve se preparar justamente para trabalhar com as informações que entram e saem de seu corpo, das reações e

relações que provocam no seu interior, como são processadas e como serão devolvidas.

Este trabalho exige do performer um cuidado maior do que o de simplesmente sincronizar suas ações com as seqüências programadas dos aparelhos. Ele deve analisar as reações que se passam em seu interior, os ecos que estes canais geram com as informações que ele já possui. Como observa poeticamente David Rokeby, citado por Diana Domingues em seu artigo *“Desafios da Ciberarte: Corpo Acoplado e Sentir Ampliado (Barros e Santaella(org), São Paulo, 2002)”*:

“Os artistas, em seus projetos, utilizam conhecimentos científicos e provocam uma relação mais estreita da arte com os experimentos da ciência. As produções não mais tratam somente de falar de forma metafórica sobre as forças vivas, vazios, mutações, regenerações, a dinâmica de corpos, geração de vida a partir da imaginação, em representações que beiram o sonho, o delírio, a magia ou outro estado emocional. As produções interativas usam estes conceitos como linguagem. Ao atuar de forma direta com as tecnologias, conceitos científicos vão sendo acionados na obra-sistema e os participantes da experiência agem em situações complexas com interfaces, hardware e software especialmente preparados para oferecer ao corpo um campo novo de experiências estéticas. Sinais captados do ecossistema através de ruídos, vibrações, calor, fala, toques ou outro sinal são processados e contaminam-se e são devolvidos

transformados. É como o eco sonoro do sino que vai até a floresta e retorna com as qualidades contaminadas pelas qualidades da floresta”. (Rokeby;1997, in Domingues; 2002, pg 65-66)

Reside aí a qualidade do performer dentro da estrutura que apresentamos: sua adaptabilidade e resposta frente aos estímulos. E é este o ponto que permitiria a um performer interagir num ambiente tecnológico: sua flexibilidade de respostas frente aos estímulos propostos, análise destes estímulos e gerenciamento das reações provocadas por eles.

Esta constante atenção ao que se passa ao seu redor, por vezes mais intensa que a da audiência que o observa, é o que o diferencia e o qualifica para tornar-se parte do mundo ficcional proposto através destes elementos.

Como já citado anteriormente por Chistine Greiner, “o corpo não é um meio por onde a informação simplesmente passa, pois toda informação que chega entra em negociação com as que já estão”; o performer trabalha justamente com as entradas e saídas de informação de seu corpo, alimentadas e potencializadas pelos outros elementos da cena. Como um ator de TV que encara a câmera como seu interlocutor, o performer encara os elementos de cena como seus companheiros, sinais de algo que vem ou que vai, rastros de histórias ou avisos de eventos que estão por vir. Independente de como o performer se comporta neste universo recriado, o fator principal reside em que ele realmente habite, viva neste espaço, caminhe por ele.

Em definitiva, o corpo performático é um corpo processador. Recebe imagens, sons, texturas, cheiros. Os processa e os devolve, os torna parte de seus pensamentos e os mescla, transforma som em movimento, luz em ação, espaço em estórias.

“Para Jones (2000:199), a maior parte dos artistas que ficou conhecida, nos anos 90, dispôs de tecnologias multimídia, fotográficas e instalações, tendendo a explorar o corpo e sua subjetividade como tecnologizados, especificamente inaturais e fundamentalmente não fixáveis na sua identidade ou significado subjetivo/objetivo no mundo. Na verdade, um corpo articulado de acordo com aquilo que, ultimamente, vem sendo chamado de “pós-humano” (Santaella; 2003:52).

Mas não um simples processador, que transforma a informação que entra em outra que sai, autômato, e sim a modifica, a impregna com outras qualidades que somente um corpo vivo e afetivo pode conter: significados emocionais. Então, talvez alcance o significado das obras de arte, em seus propósitos essenciais: exprimir o subjetivo, o velado, a “alma”.

TECNOLOGIA

As tecnologias midiáticas - das câmeras fotográficas aos computadores - abriram um grande campo ao mundo artístico, possibilitando diferentes formas de criação e apresentação de trabalhos artísticos.

O artista passou a ser também um técnico, aprendendo e desenvolvendo mecanismos para obter melhores resultados com suas máquinas de arte. No princípio, apresentaram-se como meios de reprodução da realidade objetiva como a fotografia, que permitiu a produção de imagens da realidade sem depender tanto do olhar subjetivo e da capacidade artística do pintor. Seguiram-se o rádio e o cinema, a linguagem que permitiu dar movimento a fotografia, levando a realidade projetada para onde se queria. Depois a TV, grande responsável por encabeçar o que chamamos de *cultura de massa*, e logo as câmeras filmadoras que permitiram criar conteúdos audiovisuais a baixo custo. Por fim, os computadores pessoais e a Internet, que possibilitaram reunir tudo o que as outras mídias possuíam numa única ferramenta.

O desenvolvimento destas tecnologias provocou uma mudança radical no modo de se observar o mundo, e como nos relacionamos com ele. Estes aparatos fizeram com que nossos sentidos de visão e audição fossem utilizados em suas máximas potencialidades, expandindo nosso alcance além do tempo e do espaço presentes.

Construídos para substituir, ampliar ou potencializar o corpo humano, os meios tecnológicos sempre mantiveram seu status de

ferramenta, de interface entre o homem e o mundo agindo como representantes e mensageiros das idéias e do corpo em si. Por mais automatizados que possam ser qualquer dos adventos que possuímos dependem de comandos humanos para realizarem suas funções. Como observado por Marshal MacLuhan, em suas reflexões sobre os meios de comunicação de massa:

“Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo” (MacLuhan; 1979: 63)

Nas últimas décadas, além de expandir nossa presença física e mental, as tecnologias da comunicação possibilitaram a criação de campos que não estavam acessíveis em outras épocas, como a animação gráfica, os ambientes virtuais e a holografia, além de impulsionar a música eletrônica e a manipulação de imagens. Ferramentas tecnológicas proporcionaram, e seguem assim, uma mutação no papel do artista que de reprodutor da realidade no século XIX passou a tomar um papel de criador no século XXI, possuidor de instrumentos que permitem uma apropriação da realidade e um maior poderio de modificá-la e expor suas idéias. Jackson Pollock em 1950, analisando as relações da pintura com o mundo contemporâneo, a considerava insuficiente para representar a atualidade que vivia.

“It seems to me that the modern painter cannot express this age, the airplane, the atom bomb, the radio, in the old forms of the Renaissance or of any past culture.

Each age finds its own technique.”⁴

Jackson Pollock, 1950.

Ele, como a grande maioria dos artistas performáticos defendiam nos anos 60 e 70, colocava a ação artística à frente do tema artístico. Priorizavam o processo, não o produto. Esta questão é relevante pelo fato de não estarmos tratando somente das qualidades artísticas dos meios de comunicação, mas de como elementos gerados e transmitidos através de equipamentos tecnológicos podem interagir e dialogar com corpos vivos oferecendo outras leituras que aquelas apresentadas em seus significados isolados, sendo analisados em conjunto e nas intersecções entre si.

Propomos com a idéia de conjunção de mídias e corpo uma certa visão dos materiais apresentados. São analisados em sua *concatenação no espaço, em sua articulação*. A autoria estaria na organização de eventos e não na produção dos materiais em si, que tanto podem ser originais como apropriações e releituras de algo já realizado por outros artistas.

Como não se trata de uma pesquisa voltada exclusivamente às mídias tecnológicas, as análises apresentadas partem da possibilidade de criação de novos significados que estas mídias possam permitir, do grau de abertura para a criação de novas mensagens nas interações

⁴ Me parece que o pintor moderno não pode expressar essa era, o avião, a bomba atômica, o rádio, nas velhas formas do Renascimento ou qualquer cultura passada. Cada era encontra sua própria forma.

entre elas e o performer. As observamos não pelo viés técnico, mas pelo potencial que possam ter ao oferecer ligações e aberturas para a criação do performer.

Expomos alguns pontos relativos à introdução destas mídias e aparatos tecnológicos na construção de uma narrativa performática.

Caracterizamos por Mídia Tecnológica todo e qualquer produto construído e concebido pelo Homem e que possa conter e transmitir alguma informação, seja ela estética ou técnica. Constituídas por convenções próprias, estas mídias podem tomar diversas formas, emular uma mesma mensagem em suas características e possuir determinadas nuances que lhes dão um caráter único, particular. Para esta pesquisa, adotamos o recorte de quatro grupos: Vídeo, Som, Luz e Cenário.

Cada um destes anteparos possui especificidades que serão discutidas sob o ponto de vista da construção performática. A estes se soma o Computador e a Rede Internet, ainda que se não presentes no palco aparecem como ferramentas para produção e manipulação destes materiais.

Foram escolhidos pelo parâmetro de serem largamente utilizados nas construções performáticas, sobretudo nas que se apresentam em espaços fechados e/ou próprios a manifestações cênicas, e por acreditarmos que mesmo estando presentes há muito nestas construções não são utilizados em suas potencialidades integrativas e sim como meras alusões ou representações da realidade. Ao invés de explorarem uma idéia ou conceito apenas servem de ilustração á realidade performática, salvo poucos artistas que exploram justamente

o potencial destes meios - Robert Lepage, Laurie Anderson e em casos brasileiros como Gerald Thomas - a grande maioria ainda mantém inexplorada esta faceta integrativa. Por isso torna-se cada vez mais necessário libertar-se da sedução dos efeitos imediatos que estas mídias possuem e desenvolver meios de apresentação e apreensão das (i)materialidades destes meios.

As interações Corpo-Tecnologia há tempos vêm tornando realidade o desejo de superação física e uma aproximação com o mundo poético perseguidos há milênios por artistas inquietos. Tomada como extensão do corpo físico possibilita ao artista ultrapassar limites antes impostos pelas condições físicas e aproximar-se de uma criação artística mais livre e descentralizada da realidade, tornando reais situações vividas antes apenas no campo imaginário.

A construção de experimentos e discursos entre o corpo artístico e os diversos meios tecnológicos se mostra um terreno muito fértil, capaz de permitir o desenvolvimento de uma arte conectada e inventiva. E estas conexões produzem um artista imerso e atento à sociedade atual, onde o meio de comunicação é tão importante quanto o conteúdo que transmite.

“Uma soma de modelos não resulta em obra de arte. Os modelos numéricos são para o artista meios poderosos e limitadores: ele terá de arrancá-los de sua performatividade científica e técnica, interpretá-los e traduzi-los em seu próprio sistema simbólico.” (Couchout; 1996: 46)

Porém produzir conteúdos midiáticos de caráter ideológico-artístico se torna tão complexo quanto dominar a linguagem da própria mídia. O que torna hoje em dia uma grande quantidade de trabalhos supostamente midiáticos vazios em suas mensagens; justamente por seus realizadores deixarem-se seduzir pela espetacularização que estas mídias podem oferecer.

É cada vez mais comum presenciar trabalhos que possuam elevados níveis técnicos e quase nenhuma construção conceitual relevante, buscando apenas certa “atualização” e “modernidade”. MacLuhan fala de “servomecanismos”, algo como ser condicionados pelas linguagens que estas mídias possuem.

“Contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la. Ouvir rádio ou ler uma página impressa é aceitar estas extensões de nós mesmos e sofrer o “fechamento” ou o deslocamento da percepção, que automaticamente se segue... Incorporando continuamente tecnologias, relacionamo-nos a elas como servomecanismos. Eis porque, para utilizar estes objetos-extensões-de-nós-mesmos, devemos servi-los, como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, como um vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio.”

(MacLuhan; 1979:64)

Justamente com este pensamento como guia, descrevemos a seguir uma pequena análise de cada um dos elementos que utilizamos nos experimentos que compuseram esta pesquisa não de forma técnica, mas sim com algumas considerações pelo viés performático e cênico. Procuramos expor algumas conexões que estas mídias permitiram, tentando ao máximo fugir da utilização destas apenas pelos seus aspectos espetaculares.

VÍDEO

O vídeo surge em seus primórdios como um meio de captar e reproduzir a realidade urgente, sem necessitar grandes maquinarias para sua produção. Aparece como uma forma de extensão dos olhos, de ver o que acontece ao vivo ou num passado não tão distante e até mesmo o que não se pode ver com os próprios olhos, sem a necessidade de estar fisicamente no local do evento.

Por permitir essa intimidade no momento de sua produção, foi largamente utilizado por artistas para expor seus momentos cotidianos, confessionais e reservados. Usado como registro de algo passado, o vídeo substituí a ação em si tornando-se uma prova do acontecido, uma marca no tempo, um instante congelado que poderia ser “reproduzido” ao infinito e superar a questão temporal.

Nam June Paik, Bruce Nauman, Andy Warhol, Vito Acconci foram os primeiros a usar, nos anos 60 e 70, o vídeo como registro de performances suas ou de outros; ou de transformar algo comum num evento, recortar e direcionar o olhar do espectador para algum evento do cotidiano.

“Nos anos 70 fazer vídeo, era descobrir o vídeo (Nam June Paik, Bill Viola), mas a videoarte só toma real impulso nos anos 80 (Viola, Garry Hill, Zbigniew Rybcynski). O vídeo experimental - a idéia do videoautor (Arthur Omar, Éder Santos, Artur Matuk, Marcelo Tass, Marco do Valle, Walter Silveira, Paulo Laurentiz, Sandra Kogut) - passa a ser reconhecido como domínio estético autônomo, domínio "impuro" em que imagens de diferentes origens, grafismos, sons, corpos, narrativas, performances se combinam, numa fusão de campos e mídias.” (Bentes,2008)⁵

Ao mesmo tempo de sua popularização ‘começaram as experimentações com a linguagem videográfica, suas possibilidades de colagem, recursividade, looping. Surgem trabalhos interessantíssimos de artistas como Dara Birnbaum, que em *Technology Transformation: Wonderwoman* (1978) apresenta uma Mulher Maravilha em exaustivas repetições para contestar o mito da mulher contemporânea, destruindo por fim sua imagem sedutora.

⁵ Ivana Bentes, acessado em janeiro de 2008 no site <http://www.artetecnologia.com.br/reportagemnoticia.asp?id=137>



Technology Transformation: Wonderwoman (1978),
de Dara Birnbaum

O vídeo passou a ser uma arma contra a cultura de massa, e a apropriação e manipulação de imagens e ícones televisivos foi um dos pilares da videoarte. Seguiram-se às manipulações da imagem, a fusão com a animação e a introdução do computador foi decisiva para gerar novos conteúdos. Linguagens foram desenvolvidas, o videoclipe assume sua forma fragmentada, a videoarte toma impulso nos anos 80 com experimentações inovadoras de artistas como Zbigniew Rybczyński com a colagem de vídeos em *Tango*(1981) e a manipulação da imagem distorcida em *Fourth Dimension*(1988).



Tango(1981), Zbigniew Rybczyński

“ Seguindo a iniciativa dos primeiros a usarem o vídeo single-channel (Joan Jonas, Vito Acconci, Hannah Wilke, Dara Birnbaum), os artistas que criavam videoinstalações no final do século usaram o meio para um exame cada vez mais profundo de si mesmos. A câmera tem a propriedade especial de ser um condutor do eu em tempo real; quando colocada em determinado ambiente, como uma instalação ela tem o poder de representar uma perspectiva abrangente do eu” (Rush, 2006, pg 142)

Hoje, a linguagem videográfica está presente como uma extensão do artista, como uma parte de sua ação. Muitas exposições tomam o vídeo como explorador e espectador das suas ações performáticas, como Janaina Tschäpe e Sam-Taylor Wood, artistas que exploram a solidão e o cotidiano.

O vídeo na sua imaterialidade é um importante elemento de subjetivação, direcionando o olhar para aquilo que interessa ao artista. A sua utilização nos meios performáticos se apresenta de várias maneiras, muitas vezes subutilizado como uma tela pintada do Renascimento.

Poucos performers usam as potencialidades do vídeo para construir suas narrativas, trabalhando em diversas camadas de narração como Robert Lepage, que em seu trabalho “The Far Side of the Moon” (2000) utiliza-se de vídeos para exteriorizar seus

pensamentos, mesclando materiais físicos com projeção e incluindo seu corpo. *“Há uma poesia na tecnologia, mas tentamos usá-la de forma a não eclipsar a ação no palco”*, diz Lepage.

Outro artista que explorou as potencialidades do vídeo como extensor da realidade foi Josef Svoboda, cenógrafo tcheco que entre 1960 e 2002 produziu cerca de 700 obras utilizando cenários, projeção e jogos de espelhos e elevou o vídeo à categoria de matéria intimamente mesclada com a cenografia, tornando-a viva e dinâmica.

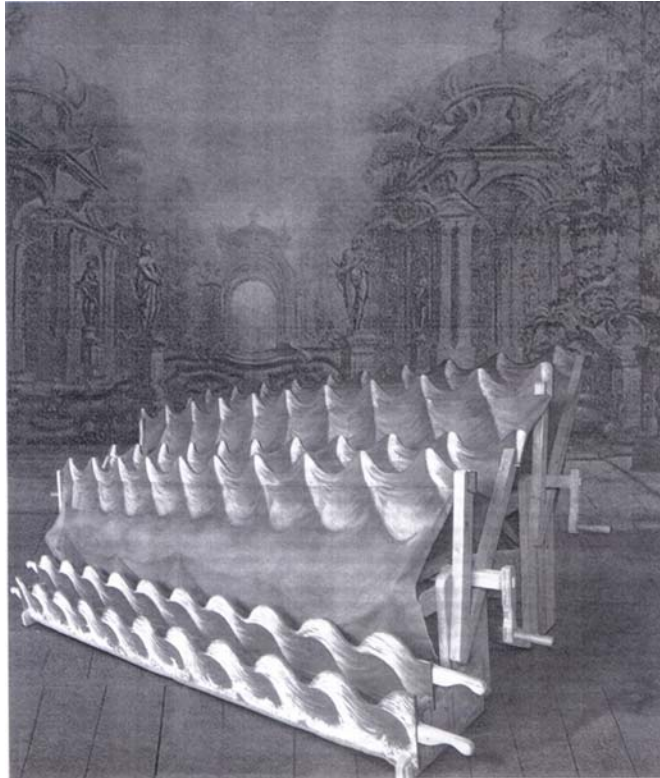
O vídeo como extensor do olhar torna-se parte essencial do campo artístico permitindo ao artista gerar, selecionar, manipular e modificar a realidade. Quando bem empregado, ao invés de forjar uma realidade ilusória torna-se constituinte do ambiente, *um comentário em ação*.

As interações que o vídeo permite são aquelas de domínio imagético oferecendo ao espectador, e ao performer, elementos que não existem em sua materialidade, mas que estão ali de certa forma. Justamente por possuir esta qualidade de imaterialidade, sua fusão com elementos reais é um ponto importante de interação, tornando o olhar múltiplo e dinâmico pela relação entre objetos em duas e em três dimensões.

Por possuir uma linguagem dinâmica e reunir qualidades auditivas e visuais apresenta infinitas formas de construções no seu discurso, considerado por isso a mais eficiente linguagem dentre as aqui selecionadas para gerar e transmitir informações.

CENOGRAFIA

Na História Teatral, Nicola Sabbattini inaugura no século XVI experimentações mecânicas que davam ao espetáculo cênico ares mágicos. Tomando o olho como principal fonte de recepção, Sabattini forja anteparos teatrais que permitem transformar o subjetivo em objetivo: nuvens que voam, mares em fúria, florestas escuras.



Máquina de Ondas, Nicola Sabbattini

“Espaço dramático, maquinaria, decoração e representação vão juntos. Organizada no interior do edifício e formando parte do seu corpo, a maquinaria se constitui nos órgãos e pulmões do teatro, cuja função respiratória se expressa no exercício da representação.”
(Jouvet; 2005:35)

Desde então, as cenografias acompanham as evoluções estilísticas dos seus executores: realistas, futuristas, dadaístas, abstratas. Sempre esteve próxima a movimentos estéticos ligados a pintura, do Renascimento e suas construções barrocas até os Surrealistas e suas montagens anárquicas. Com diversos empregos e diferentes nomes: ambientação, instalação, *environment*, sempre esteve intimamente ligada às narrativas e estéticas desenvolvidas.

Edward Gordon Craig, um dos pensadores visionários do Teatro do século XX, encarava a arte da cenografia como muito além de representar naturalmente um ambiente. A considerava como uma expressão independente da Natureza, algo concebido através de um conceito, que valia mais que a representação realista.

“Esta tendência para imitar a Natureza não tem nada que ver com Arte; é tão prejudicial quando se introduz no domínio da Arte, como talvez a convenção quando a encontramos na vida de todos os dias. É preciso compreender que são duas coisas absolutamente distintas e que é preciso que cada uma conserve o seu lugar. Não podemos esperar desfazermos-nos, de repente, dessa tendência de ser “naturais” em cena, de pintar cenários “naturais”, de falar num tom “natural”, mas o melhor meio de lutar contra ela é estudar as outras artes”. (Criag;1942: 66)

Aqui, a tomamos como um projeto de ambientação artística que visa tornar acessível e habitável uma história ou um ponto de vista integrado a uma narrativa por meio de diferentes mecanismos, sejam eles mecânicos ou digitais. O personagem também é, além de suas forças interiores, o ambiente que o rodeia.

Mas também vemos a cenografia com autonomia para narrar parte dos discursos do artista, por vezes dominando a cena e permitindo o desenrolar de uma narrativa por suas construções espaciais. E mesmo tendo sua constituição baseada em materiais físicos supostamente construídos de modo artesanal, possui aspectos tecnológicos que podem não ser evidentes no resultado, mas certamente estiveram no seu processo de produção.

“Não deixa de ser curioso como aqueles que repudiam ao tecnológico focalizam seu desprezo por determinados instrumentos eletrônicos visíveis, e esquecem que na elaboração do vestuário e cenografia na maioria das vezes se utilizam materiais obtidos por meio de tecnologias muito avançadas, ou que a luz e o som não se desenham hoje em dia sem o apoio de instrumentos computadorizados”.(Simon; 2006:11)

A cenografia quando liberta de sua função tradicional de representar um espaço realista pode conter poderosos conceitos artísticos, como no caso das instalações construídas por artistas plásticos que não deixam de ser ambientações cenográficas, mesmo quando não estão ligadas a narrativas ou espaços performáticos.

Grandes nomes desta área justamente caminharam por este viés, como o caso já citado de Josef Svoboda, que utilizou recursos de vídeo, espelhos e estruturas inusitadas para criar ambientes ricos em informação, quase funcionando como reveladores da narrativa, como suas montagens da “Lanterna Mágica” em 1958, onde utilizava telas, projeção e jogos de luz para criar ilusões ainda hoje surpreendentes.



Laterna Magika , 1958, de Josef Svoboda

No Brasil, temos Daniela Thomas que na Trilogia Kafka, de 1988, reproduz como ambiente estantes de livro gigantescas que denunciam a proporção psicológica do personagem em relação ao mundo que vive.

“Mais do que conter livros, essa biblioteca deveria ser o túmulo do pensamento ocidental, o túmulo da razão, aquela que tão racionalmente se perde em Kafka”. (Thomas, Daniela: 1988: 1).

Analisando estes conceitos, buscamos uma cenografia que não só reproduza o ambiente, mas contenha informações que denotem parte da narrativa, que contenha em sua fisicalidade informações e

configurações metafóricas que possibilitem ver além do acontece realmente dentro do espaço performático.

SOM

O som é sem duvida uma das primeiras fontes de contato entre os homens, que já ouvem ainda no útero de suas mães. A fala, som articulado que representa um conceito ou idéia, é sem dúvida o mais poderoso meio de comunicação que possuímos. Artisticamente, música e som estão ligados por laços estreitos de ritmo, melodia, andamento, bem como palavras articuladas, gritos, rugidos, sussurros, gemidos. E, atualmente, samplers, ambientações, sons naturais e sons artificiais. Em suma, falamos de estímulos aos ouvidos.

A evolução do som acompanha a tecnologia tão intimamente, que quase não se é possível falar de um sem o outro. Carros geram sons que não existiam antes deles, fábricas fazem barulhos típicos de fábricas, a música também sofreu modificações drásticas com o aperfeiçoamento das técnicas de gravação, do microfone às mesas, dos equipamentos aos ritmos.

“At first, mediated work was a mere copy of the live experience, including “natural” sounds such as the rustle of the audience. Portability and easy of access to equipment then fostered the development of a new vocabulary for this kind of culture production. Artists gradually started using recording as a full-fledged medium, adopting techniques of sampling, collage and remix; making full use of recording and editing tools; and

dismissing the notion that the only “real” performance is the live one.” (Weil; 2001: 61)⁶

O teatro, a dança e a performance sempre mantiveram relações estreitas com a música seja ao vivo ou mecânica, incidental ou organizada.

Os Futuristas foram os primeiros a experimentar novas concepções de som, com as teorias do pintor Russolo, de 1912, com seu manifesto “A Arte Dos Ruídos”:

“Agora, dizia, o ruído chegara para reinar soberano sobre a sensibilidade humana. Além disso, a evolução da música seguia de perto a multiplicação das máquinas, gerando uma competição de ruídos não apenas na barulhenta atmosfera das grandes cidades, mas também no campo, que até ontem era normalmente silencioso, de modo que o som puro, em sua insignificância e monotonia, não mais consegue despertar emoção”. (Goldberg, 2006:10)

Somente com John Cage e Merce Cunningham, na década 60, veríamos novamente a utilização do som em sua polifonia e ausência como base de trabalhos conceituais de composição musical e coreográfica. Cage compunha peças para instrumentos não

⁶ No princípio, trabalhos midiáticos eram uma mera cópia da experiência real, incluindo sons naturais como o sussurro da platéia. Portabilidade e acesso fácil a equipamentos fomentaram o desenvolvimento de um novo vocabulário para este tipo de produção cultural. Artistas gradualmente começaram usando gravações como um diplomado meio, adotando técnicas de sampling, colagem e remix; fazendo uso de todas as ferramentas de edição e gravação; e quebrando a noção de que a única performance “real” é aquela ao vivo”

convencionais, como cadeiras, gravadores e microfones, enquanto Cunningham, seu parceiro em alguns trabalhos, coreografava danças que não seguiam narrativas musicais, sendo a música introduzida depois de completo o roteiro.

Na década de 80, experimentações com fitas magnéticas e gravadores fizeram a fama de DJs como Larry Levan, que criava suas próprias mixagens extendendo as partes instrumentais e vocais das músicas, pelas técnicas de “pause-play” (gravadores com dois decks, o primeiro reproduz enquanto o segundo grava e o manipulador poderia voltar a fita original quantas vezes desejasse e gravar este processo na outra, gerando as “extended versions”).

A popularização dos radio-gravadores possibilitou a composição de trilhas seguindo processos semelhantes aos da colagem, e diversos estilos se utilizaram deste potencial como o hip-hop e o que se denomina hoje turntablism (ir e voltar o vinyl enquanto o reproduz).

Alguns DJs são verdadeiros representantes dadaístas, visto suas colagens serem surpreendentemente ricas em referências as mais distintas, como DJ Faust, cujo álbum *“Man or Mith”* de 1998 foi produzido inteiramente por scratches e grande parte das 27 faixas não passa dos dois minutos, feitas pela colagem de outras faixas. Hoje temos o “grupo” Girl Talk, composto por Greeg Gillis e seu laptop Toshiba. Suas canções são um apanhado de canções de outros artistas. São artistas que se utilizam da tecnologia para transformar trabalhos de outros artistas em seus através de releituras e colagens. Música feita de músicas.

A introdução do computador como ferramenta foi tão impactante que acabou transformando toda a concepção musical anterior. Música para dançar, da *disco-music* seqüencial às experimentações *electro* e *noise* fazem do computador um instrumento importantíssimo, senão por vezes o único na produção destes trabalhos.

"If I hear one more person who comes up to me and complains about 'computer-music has no soul,' then I will go furious, you know. 'Cause of course the computer is just a tool. And if there is no soul in computer-music, then it's because nobody put it there, and that's not the computer's role. A guitar will never write a song and a computer will never write a song. These are just tools"
(Bjork,2002)⁷

Devido a essa popularização do computador como produtor de som, algumas vertentes musicais nascem nesse novo solo, como a música acusmática (abstrata, sem referências reais), eletroacústica, ambient e noise music. A música processada permitiu o aparecimento destas vertentes, e artistas experimentais como Mika Vainio (com o álbum *Kajo*, de 2000) e Ben Frost (*Theory Of Machines* de 2006, e *Steel Wound*, 2003) fazem suas composições absolutamente climáticas através de recursos que não encontrariam fora da computação.

⁷ “Se eu ouvir mais uma pessoa vir a mim e queixar-se sobre “musica de computador não tem alma” eu ficarei furiosa, sabe. Porque é claro que o computador é somente uma ferramenta. E se não há alma na musica de computador, é porque ninguém a pôs ali, isto não é função do computador. Uma guitarra nunca escreverá uma musica e um computador nunca escreverá uma música. São apenas ferramentas.”
http://www.hikin.com/bjork/html/text_001.htm último acesso em janeiro/2008

“From the crude wax disks of the 1940s to the virtually limitless sound-manipulation properties of the modern-day digital audio, recording technology has made enormous strides over the last half-century. Many of today’s listeners will have been born too late to recognize the sound of a needle descending on to vinyl, and have no other point of reference than affordable, near perfect sound.” (Black; 2005:15) ⁸

O cinema já compreendeu ha muito o poder do som, e se utiliza de seus recursos para potencializar a imagem, numa simbiose magnífica e por vezes, essencial. Recursos como *leitmotiv* (sons que caracterizam certos personagens ou eventos, e se repetem sempre que estes aparecem), *contraposição*, e *ambientação* fazem de algumas experiências cinematográficas verdadeiras sinestésias. Ingmar Bergman fala desta mescla de imagem e som de forma clara e direta:

“Film has nothing to do with literature; the character and substance of the two art forms are usually in conflict. This probably has something to do with receptive process of the mind. The written word is read and assimilated by a conscious act of the will in alliance with the intellect; little by little it affects the imagination and the emotions. The process is different with the motion picture. When we

⁸ “Dos discos de cera crua de 1940 para a virtualidade ilimitada das propriedades de manipulação do som do áudio digital dos dias de hoje, a tecnologia de gravação tem dado enormes passos nesta ultima metade do século. Muitos dos ouvintes atuais tem nascido tarde para reconhecer o som de uma agulha tocando o vinil, e não tem outro ponto de referencia que o acessível som quase perfeito”

experience a film, we make way for it in our imagination. The sequence of pictures plays directly on our feelings. Music works in the same fashion....Both affect our emotions directly....And film is mainly rhythm...I often experience a film or a play musically". 9 (Bergman; 1966:144)

LUZ

O aparecimento da luz elétrica causou uma revolução enorme no meio espetacular por permitir diferentes modos de utilização, cores, intensidades.

Inicialmente utilizada no Teatro para imitar a luz do Sol, pouco a pouco teve outras aplicações desenvolvidas, e hoje é um ponto essencial para qualquer evento, seja um show de rock ou uma exposição de quadros.

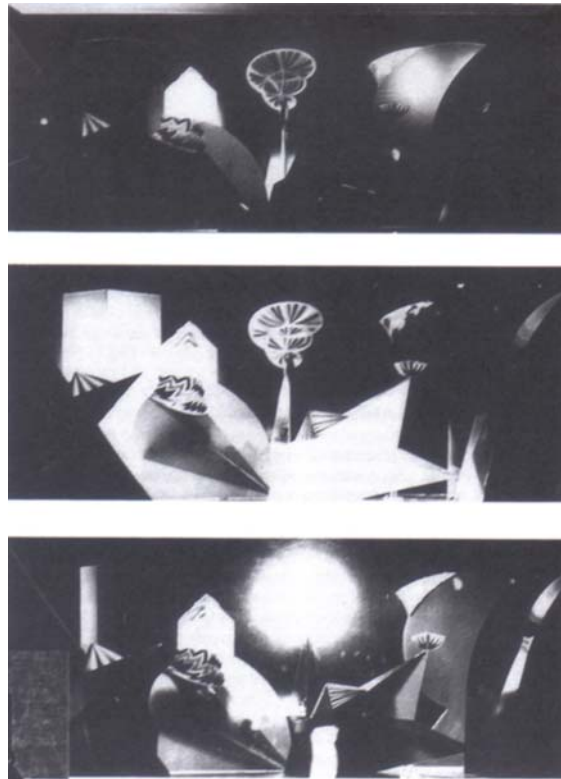
Podemos definir a Luz como um agente revelador, que nos oferece a possibilidade de evidenciar determinados espaços e objetos, e que pode revelar aspectos que não apreenderíamos sem sua ajuda.

Os primeiros a se utilizarem da luz como fonte de criação foram os futuristas, com seus cenários tridimensionais. Giacomo Balla, um dos componentes do movimento futurista russo, foi um pioneiro em utilizar a luz como elemento narrativo a ponto de produzir uma peça somente com luz e cenário.

⁹ Filme não tem nada a ver com literatura, as características e substâncias das duas formas artísticas estão normalmente em conflito. Isto provavelmente tem algo a ver com os processos perceptivos da mente. A palavra escrita é lida e assimilada por um ato consciente da vontade aliada ao intelecto; pouco a pouco isto afeta a imaginação e a emoção. O processo é diferente com o filme. Quando nós experienciamos um filme, conscientemente priorizamos a ilusão. Colocando de lado vontade e intelecto, abrimos caminhos para nossa imaginação. A sequência de quadros joga diretamente com nossos sentimentos. Musica trabalha no mesmo sentido... ambos afetam nossa emoção diretamente...e filme é principalmente ritmo... Eu às vezes experimento um filme ou peça teatral musicalmente.⁹

“Apresentados como parte do programa dos Ballets Russes de Diaghilev no Teatro Constanzi, em Roma, os únicos “performers” em Fogos de Artifício eram os cenários e luzes móveis. O cenário em si era uma versão tridimensional ampliada de uma das pinturas de Balla, e o próprio Balla regia o “balé de luzes” a partir de um teclado de controle de luz. Tanto o palco como o auditório eram alternadamente iluminados e escurecidos nessa performance sem atores. No total, a performance só durou cinco minutos, durante os quais, segundo as anotações de Balla, o público assistiu a nada menos que quarenta e nove cenários diferentes”

(Goldberg; 2006: 14)



Giacomo Balla, Fogos de Artifício, 1917

Hoje, observamos a iluminação performática e cênica como um dos pontos importantes dos eventos, mas geralmente esta dirigida à única função de iluminar. Poucas vezes é vista como um elemento de impacto revelador, por mais avançados que estejam os equipamentos e suas programações computadorizadas. O coreógrafo francês Philippe Decouflé apresentou em 1999 um trabalho intitulado “*Shazan*” onde a luz era utilizada para revelar e esconder bailarinos que estavam atrás de um espelho reflexivo, e estabeleciam assim um jogo de reflexos com outros que estavam a frente deste espelho.



Phillipe Decouflé, *Shazan*, 1999

Trabalhos como este demonstram que a luz, além de iluminar uma cena como simuladora do Sol, pode ser utilizada com suas potencialidades revelatórias para compor jogos entre imagem e cena.

CONEXÕES CORPO-TECNOLOGIA

Precisamente es quizás este período que vivimos uno de los primeros en los que el teatro no se coloca a la vanguardia em cuanto al uso e integración de las nuevas invenciones tecnológicas.

Pablo Iglesias Simon, 2006.

A discussão sobre a conexão corpo-tecnologia avança desde o final dos anos 60, quando a popularização de recursos tecnológicos como a televisão, o videocassete e as câmeras de vídeo portáteis permitiram a um grande número de artistas explorar novos recursos na criação artística. Utilizando as linguagens proporcionadas por estes meios, criaram formas originais de expor suas idéias e conceitos, explorando as potencialidades destes meios de formas criativas e inovadoras, conectados as mudanças sociais provocadas pela revolução tecnológica que ocorria no mundo.

Uma nova forma de gerar e apreciar arte se desenvolveu, acoplada intimamente as novas diretrizes sociais que o crescimento da industria e do capitalismo promoviam. Andy Warhol, contaminado por essa ascensão capitalista, tornou-se um ícone da Pop Art justamente por representar esse universo de comércio e tecnologia, e também por acompanhar as evoluções do senso de apreciação estética que aconteciam com o crescimento do consumo de produtos industrializados.

Estas mudanças se deram em grande parte devido ao constante crescimento dos meios de comunicação de massa: a TV, o Rádio e o Cinema. Como consequência da popularização das tecnologias de

comunicação , e das circunstâncias configuradas na mesma época, nascia a *cultura de massa*.

Marshal MacLuhan foi um dos primeiros pensadores a se debruçar sobre estas novas formas de Arte, interligadas a ciência e a tecnologia então emergentes. Seu livro *“Meios de Comunicação como Extensões do Homem”* lançava os primeiros olhares críticos sobre a utilização das máquinas como difusores de pensamentos artísticos e informacionais, assim como o impacto que causavam no modo de recepcionar e apreender a informação.

“Assim, a eletricidade viria a causar a maior das revoluções, ao liquidar a seqüência e tornar as coisas simultâneas. Com a velocidade instantânea, as causas vieram novamente à tona da consciência, o que não ocorria com as coisas em seqüência e em conseqüente concatenação. Em lugar de perguntar o que veio primeiro, o ovo ou a galinha, começou-se a desconfiar que a galinha foi idéia do ovo para a produção de mais ovos.”

(MacLuhan; 1967:26)

A partir desta década, seguiram-se novas formas de compreensão do mundo através das interfaces da Televisão, do Cinema, do Vídeo e do Rádio, e mais tarde pelo Computador e pela Internet. Os artistas, liberados das limitações das linguagens anteriores, falavam em uma nova linguagem a um público que se abria para novas recepções. Ao

mesmo tempo criadores e receptores dessa nova maneira de produzir arte eram alfabetizados.

Estes artistas da chamada *tecnocultura* já não buscavam reproduzir a realidade, mas utilizando os recursos destas tecnologias questionavam justamente a transmissão da mensagem buscando perverter as próprias máquinas em seus usos, como Nam June Paik ao modificar as raios catódicos das televisões e distorcer as imagens recebidas, ou Vito Acconci ao usar gravações de vídeo para “conversar” com os telespectadores como se estivesse presente.

Na constante busca por meios de libertar-se das prisões impostas pela arte clássica muitos se viram diante da oportunidade de fazê-la através de uma nova expressão: o Vídeo. Passaram a ser eles mesmos, seus braços e pernas, sexo e rosto, objetos de arte. Bruce Nauman, videoartista na década de 60, foi um dos primeiros a utilizar a câmera como instrumento artístico acompanhando suas evoluções performáticas.

“... Nauman estava interessado no que a arte pode ser, não apenas no que a pintura pode ser. Os materiais, portanto, eram ao mesmo tempo irrelevantes e essenciais porque não havia limitações sobre o que poderia ser usado para criar arte.” (Rush; 2006: 96)

Ele, junto com uma geração ávida por contestar o status artístico imposto por uma forma tradicionalista, estava mais preocupado com o estrago que poderia causar nas velhas tradições que realmente com o conteúdo de suas manifestações, mas com isso provocou uma nova

maneira de encarar a obra de arte: não como produto, mas como processo. Esse seria o germe da arte performática que logo se apropriaria destes meios para alcançar maior impacto.

Depois da euforia dos anos 60/70 provocada pela contestação das formas artísticas tradicionais, da ruptura com antigos valores de percepção e da produção artística, o artista tomou a tecnologia como sua aliada para quebrar não só os paradigmas presentes na arte tradicional como também sua própria linguagem através de outras formas de comunicação. Com a constante oferta de equipamentos de áudio e vídeo, além da revolução informacional causada pelos computadores pessoais, a geração e apreciação da arte tecnológica elevaram-se a patamares que hoje a colocam em equivalência com as chamadas artes clássicas.

“No final do século XX, pode-se afirmar que a percepção simplista do desenvolvimento da arte moderna, em função de “movimentos”, não é mais cabível... Os “ismos” comuns associados à arte deste século, que se referem às práticas “intra-arte”, nas quais um movimento reage ao anterior, chegaram ao fim, e hoje qualquer descrição de produção de arte que não dê espaço ao tecnológico está incompleta.”
(Rush; 2006:162)

O desafio hoje proposto ao artista tecnológico já não está tão focado em como produzir arte através desta linguagem midiática, mas qual mensagem transmitir através dela. Dar significado a situações, propagar emoções e fazer das máquinas não inimigos nem substitutos,

mas aliados. Segundo McLuhan, as máquinas seriam extensões de nosso corpo, expandindo nossas redes neurais pelos fios e processadores, filamentos e conexões.

As evoluções artísticas acompanham as evoluções mentais, científicas e sociais; e sua forma de questionar a condição humana varia conforme mudam essas configurações. Essa relação é tão íntima que em alguns casos não podemos dizer se o desenvolvimento social influi na criação artística ou esta que exigiu a invenção de meios para expressá-lo. O mundo muda conforme muda nosso olhar sobre ele.

“The world changes as our interface do. The boundaries of the world are the boundaries of our interface. We do not interact with the world – only with the interface of the world. Electronic art should help us to better understand the nature of electronic culture and the foundations of our electronic world.”¹⁰(Weibel;1996: 343)

TECNOLOGIA E CORPO

O Homem contemporâneo possui os meios de comunicação como extensões de sua presença no mundo, não mais questionando o que lhe é transmitido pela TV ou pelo Rádio e sim aplicando as informações que chegam aquelas que já conhecia e com isso constrói um panorama do mundo sem necessariamente viver fisicamente certas situações. Isso é o que garante o sucesso dos filmes de suspense e terror, que

¹⁰ “O mundo muda conforme nossa interface muda. As fronteiras do mundo são as fronteiras de nossas interfaces. Nós não interagimos com o mundo – somente com as interfaces do mundo. Arte eletrônica veio ajudar-nos a entender melhor a natureza de cultura eletrônica e os fundamentos de nosso mundo eletrônico.”

proporcionam sensações de medo e pavor, mas ao acender das luzes ao final respiramos aliviados por “sair da realidade provisória” que este meio nos proporcionou.

Com a Internet, lançamos nossas redes neurais a praticamente todo o globo, tornando o corpo uma presença onipresente no universo digital, bastando existir as conexões necessárias para isso. Presenciar eventos ao vivo ou pela tela tem quase o mesmo valor de recepção, às vezes com a tela oferecendo outras aproximações e olhares impossíveis de serem obtidos de outra forma.

“O advento de novos suportes tecnológicos com a presença das redes telemáticas (Web-Internet), das extensões do corpo e da mente nos novos suportes digitais, promove outras relações de presença, mediação e relação com a escala dos fenômenos. A recém nomeada tecnocultura e as navegações pelo universo “cyber” (William Gibson) colocam o interator contemporâneo em novas relações de espaço, tempo, presença, memória. Estão em causa as estruturas hipertextuais, os eventos de telepresença, as audiências refratadas, os ambientes multiusuários, o uso da hipermídia, a noção contemporânea de “tempo real”. (Cohen, 1998:28).

A transmissão de informações há muito independe dos suportes físicos para existir, e sua veracidade não é mais contestada pelo suporte e sim pelo conteúdo.

Isso implica na construção de outro corpo receptor, que não mais necessita dos sentidos completos para absorver e analisar uma

informação. Não precisamos estar presos á um engarrafamento, apenas “presenciá-lo” pela tela nos dá as informações que precisamos, ouvir seus ruídos já é suficiente para entendermos o que se passa, ou ler a notícia num site nos faz traçar outros percursos para evitar a área indicada.

Assim, a vida urbana segue seu curso, promovendo diferentes interfaces e meios de contato entre o mundo e os receptores.

Na Arte, onde a reprodução e a criação de realidades estão mescladas pelas convenções poéticas, a manipulação dos meios de comunicação para criar realidades alternativas contribui de forma gigantesca em gerar uma realidade que por pouco não deixaria de ser questionada como real, confundindo o espectador. Arte e Tecnologia inicialmente possuem os mesmos objetivos: criar algo a partir da realidade.

As primeiras projeções cinematográficas dos irmãos Lumière que fizeram a platéia correr do trem projetado, o pânico causado pela narração da invasão marciana feita por Orson Wells no rádio, as fotografias transgênicas de Matthew Barney criadas pela manipulação fotográfica são exemplos de como a Arte, utilizando meios de comunicação e tecnologia, pode manipular a realidade a ponto de causar confusão e questionamentos sobre sua veracidade.

“As mídias funcionam como interfaces entre linguagem, corpo e mundo. Elas posicionam a linguagem e o pensamento dentro e fora do corpo.”

(Kerckhove; 2003 in Domingues;2003:16).

Nessa pesquisa, a questão da veracidade é posta de lado já que uma encenação performática em si não busca corresponder à realidade, mas em recortá-la e remontá-la seguindo parâmetros eleitos pelo artista como componentes do seu discurso.

Tomando isso como ponto de partida, lançamos algumas observações efetuadas durante o tempo decorrido da presente pesquisa como resultados das experimentações envolvendo corpo performático e meios tecnológicos e de informação. Durante três anos, realizamos cinco experimentações práticas envolvendo corpo e tecnologias nas dependências dos Departamentos de Artes Cênicas e de Artes Plásticas da Universidade de São Paulo, como finalização de algumas disciplinas cursadas dentro do calendário pedagógico:

Flash Trash(2005): Vídeo e Som acoplados a Performers.

Através de um vídeo composto em linguagem Flash, dois performers incorporam conflitos infantis atuando ao mesmo tempo entre si e com objetos projetados, compondo um quadro infantil das relações de amor e ódio.

Stay Loose (2006): Vídeo e Dança

Duas projeções espelhadas do performer, em conjunto com o real, executam uma coreografia onde uma delas sai da sincronia e é repreendida. Um jogo cênico envolvendo questões da imagem real virtual, e relacionamentos entre corpo e imagem e corpo e vídeo.

POPPerformance(2006): Vídeo e Som, Texto.

Junto a uma colagem de vídeos que copiam o estilo “Michael Jackson”, acontece uma construção cênica baseada no diálogo entre corpo e vídeo, onde as ações dramáticas existem justamente nas interações entre estes dois sistemas.



POPPerformance, 2006

Tanguédia(2007): Cenário, Vídeo e Som

Somando Dança, Vídeo, Som e Cenário, este exercício oferece diferentes níveis de construção performática, utilizando os meios em relação com o performer e sobrepostos entre si, como o Vídeo em relação ao Cenário, e este ao Som.



Tanguédia, 2007

Xynóquio(2007): Cenário e Vídeo.

Performance composta sobre um conto infantil, utilizando relações entre o Performer, o Cenário e o Vídeo, além de texto e interações com a platéia.



Xynóquio, 2007

Nestes exercícios utilizamos teorias apreendidas durante os cursos para construir relações e práticas do tema pesquisado. Podemos perceber que durante estas práticas, alguns aspectos foram aprofundados e resultaram nas observações que expomos abaixo.

Dividimos estas observações em três grupos:

- 1 - Realidade Objetiva.
- 2 - Trocas de Informação.
- 3 - Composição dos Multimeios.

Tentamos descrever o que significaria cada um destes grupos, sem a intenção de fundar nenhum conceito ou paradigma, mas sim de tentar deixar claro o que entendemos por cada um destes aspectos.

1 – Realidade Objetiva.

Talvez o avanço mais significativo que encontramos nas pesquisas e experimentações com as linguagens tecnológicas e midiáticas foi o de tratar as *mídias como mídias*, e não como substitutos da realidade. Quando tomamos a liberdade de olhar os componentes de cena com a objetividade concreta, descobrimos uma qualidade que nos permite aprofundar nossas relações de maneiras diferenciadas das tendências realistas: podemos criticar o que vemos.

Alguns podem achar ecos de Bertold Brecht e suas teorias sobre distanciamento, mas preferimos pensar mais no caso lírico de Alice no País das Maravilhas. Dentre muitas características, uma das que mais nos envolvem como leitores seria justamente o fato de ela,

após adentrar alguma situação absurda, tomar consciência desse fato e a situação adquirir quadros mais atrativos e engraçados.

“_Não, Não! – disse a Rainha – Primeiro a sentença... depois o veredito.

_Mas que absurdo! – Alice disse alto – Que idéia, ter a sentença primeiro!

_Cale a boca! – disse a Rainha, virando um pimentão.

_Não calo! – disse Alice.

_Cortem-lhe a cabeça! – berrou a Rainha. Ninguém se mexeu.

_Quem se importa com vocês? – disse Alice (a essa altura, tinha chegado ao seu tamanho normal) – Não passam de um baralho!” (Carroll; 2002:121)

Essa observação fez com que, do ponto de vista da construção do performer, as cenas tomassem ares mais lúdicos e conseqüentemente utilizássemos as mídias nas potencialidades que elas oferecem, afinal vemos um vídeo como um vídeo e não só como o conteúdo que ele oferece.

A partir desse contexto, podemos montar estruturas cada vez mais despregadas da realidade e próximas das fronteiras entre o real e o imaginário.

2 - Trocas de Informação.

Outra característica que podemos apreender nestes exercícios diz respeito às trocas de informação. As relações que o performer

pode estabelecer com os meios tecnológicos dizem respeito á suas reações perante os estímulos que estas mídias provocam em seu corpo, e as respostas que surgem a partir destes estímulos produzem as narrativas.

O performer não é apenas um receptor do estímulo, ele é um processador ativo e suas reações desencadeiam o percurso da narrativa, além de possibilitar a geração do que chamamos em Teatro de “conflito”, ainda que não utilizado como designado em seu termo original. Aqui, conflito diz mais a evolução entre um estímulo e outro que propriamente a exposição e resolução de idéias contraditórias.

Muitas semelhanças com as imersões em mundos virtuais, processamento de respostas e geração de feedback, com o diferencial de que neste caso as reações desencadeiam fatos já preparados, previstos e organizados. Trata-se de percorrer um percurso já traçado.

3 – Composição dos Multimeios

O último aspecto que analisamos esta na geração dos significados que a sobreposição de mídias e corpo pode produzir, e suas diferentes ligações e seqüências. Dentro os três princípios que analisamos, tomamos este como o mais importante, pois justamente é aqui que reside o discurso artístico.

A sedução das mídias é grande, e deixar-se levar por efeitos e recursos pode gerar obras sem conteúdo significativo, deixando o performer e o corpo como suportes. Percebemos que, independente de das análises que expomos anteriormente, algo deve estar sempre

à frente da encenação: o trabalho criativo do performer, e não do encenador.

Às vezes é mais fácil deixar que um vídeo ou um som transmita as idéias relegando o performer a coadjuvante.

A proposta é realizar uma arquitetura que coloque os recursos midiáticos e o corpo performático em igualdade de valores, cada qual contribuindo com suas especificidades para gerar um produto híbrido, sem que um substitua o outro e sim que agreguem valores.

Estas observações são postas aqui como resultados parciais obtidos pela utilização de teorias expostas na pesquisa somadas a vivências de construção dos exercícios citados anteriormente. Não se tratam de “metodologias” ou “técnicas”, mas de características que apareceram a nós como resultados dos cruzamentos das linguagens utilizadas, sob os contextos apresentados, de forma empírica.

Como descrito na introdução da dissertação, a pesquisa tem um caráter teórico e prático, e estas observações são utilizadas no processo de construção do exercício performático que acompanha esta pesquisa, cujo roteiro está disponível nos anexos.

CONCLUSÃO

Ainda que amplamente embasados por teorias e pesquisas realizadas por muitos pensadores e artistas, percebemos que o trabalho de construção artística utilizando mídias tecnológicas e corpo performático caminha muito pela experimentação de campo, da prática de construção e da constante curiosidade por confrontar diversas formas de construção em busca da que melhor exprima o que desejamos.

Durante o tempo desta pesquisa, além das teorias escritas, a constante observação e apreciação de trabalhos de outros artistas a grande fonte de inspiração e criatividade para elaborar exercícios e pensamentos sobre o tema.

Certamente por estar em constante atualização, fixar conceitos duros para este campo artístico torna-se um trabalho praticamente impossível devido ao caráter dinâmico que este ramo possui. Certamente, por estar em constante simbiose com os avanços tecnológicos que diariamente se atualizam, mas principalmente por vir da alma do artista, inquieta e criadora desde sempre.

ANEXOS

Este roteiro é uma proposta de finalização prática, e será apresentado na ocasião da defesa da referente tese, como parte das pesquisas efetuadas. Por se tratar de um material inédito até a data de entrega desta dissertação, é apresentado aqui como um anexo.

ROTERIO PERFORMÁTICO: A ÁRVORE

O enredo gira em torno de um garoto que nasce de uma árvore, e não conhece outras pessoas como ele. Esta Mãe Arvore possui embutidos em seu corpo uma tv, luzes internas e compartimentos, por onde supre as necessidades do garoto, sejam elas físicas, alimentares ou educacionais. Toda a relação entre eles se dá por sinais emitidos pela Arvore, sejam visuais, sonoros e/ou físicos, enquanto o garoto usa de suas possibilidades humanas para estabelecer este contato. No decorrer de narrativa, eles desenvolvem situações que se sustentam pelos diferentes níveis de diálogo que estabelecem, mas como o conflito se baseia na impossibilidade de serem iguais, este garoto descobre “seres semelhantes” a ele, e a relação de cumplicidade entre Mãe e filho se quebra. Trabalhamos isso como uma metáfora das relações que estabelecemos com os sistemas sociais, sejam eles domésticos, escolares ou profissionais. Não somos também seres comunicativos, providos de informações que podem ser transmitidas de diversas formas? Não são as diversas formas tecnológicas extensões de nossos próprios sistemas nervosos, como afirma Marshall McLuhan?

Longe de estabelecer qualquer afirmação sobre este assunto, esta pesquisa busca discutir e desenvolver alguns discursos sobre este universo, tão próximo de nosso corpo como um periférico de computador, e ao mesmo tempo tão imaterial como uma foto digital.

1º Movimento

Luz fraca e difusa, como um luar. A Árvore está quieta. Em uma cadeira de praia o Menino está deitado. Como morto. Tubos o ligam a Árvore, num clima hospitalar.

Ouve-se alto um som de aparelhos cardiográficos zerados, misturados a sussurros de componentes químicos e conjuros ao modo de Fausto, de Goethe.

O som torna-se mais alto, as vozes mais claras e inteligíveis, até o Menino ter uma reação de respiro e acordar/nascer. Senta-se. Ouvem-se pulsos no cardiograma. Olha para a Árvore, ela acende-se vermelha. Blecaute.

2º Movimento

O Menino brinca sob a Árvore. Desce um livro dos galhos, feito de folhas, como um invólucro. Ele o recebe e lê:

“As Árvores são todos os vegetais gimnospermas e angiospermas dicotiledôneas lenhosas que entre outros atributos, se caracterizam por terem uma raiz pivotante, um caule lenhoso do tipo tronco, que forma ramos bem acima

do nível do solo, ao contrário do arbusto, que exhibe o crescimento dos ramos desde junto ao solo. As palmeiras não são árvores, porque são angiospermas monocotiledôneas”.

Ao fundo, uma projeção do corpo do Menino, com as respectivas partes classificadas. Outras duas imagens dele, uma muito baixa e outra alongada, fazem às vezes de arbusto e palmeira, que são rejeitadas. Isso causa alegria ao Menino, que guarda o livro e volta para sua brincadeira. A Imagem ao fundo funde-se com a de uma árvore e some em fade.

3º Movimento

Deitado na cadeira com um refletor solar no pescoço, o menino toma Sol. Apenas um foco de luz incide sobre seu rosto, está de óculos escuros. Inicia-se uma narração acerca do Sol:

“O farmacêutico Schwabe, na sua pacata cidade de Dessau, tinha evidentemente mais clientela noturna, porque perguntou a um astrônomo:

- Interesse-me pela astronomia. Não poderia, durante o dia, estudar o céu?

- De dia? – estranhou o astrônomo.

Mas, depois de pensar um pouco, aconselhou:

- Procure o planeta que se supõe estar na órbita de Mercúrio. Basta-lhe observar bastante tempo o Sol; um

belo dia verá o planeta correr no disco solar, se é que ele existe.

Não existia. Pelo espaço de dezessete anos, todos os dias de Sol Schwabe desenhou o disco solar com todas as manchas e manchinhas, desde as do tamanho dum ponto até as tortas gigantescas que se poderiam rechear com vinte Terras. Ele se apaixonara pelo jogo das manchas solares que nunca oferecem o mesmo aspecto.

Dum dia para outro, via-as avançarem rastejando, porque o Sol gira sobre si mesmo. Na região do Equador, elas se arrastam mais velozes do que acima ou abaixo dessa zona, pois nesse globo de gás cada zona gira com velocidades diferentes. Leva de 25 a 35 dias, até a mancha reaparecer do outro lado do sol. Nem sempre reaparece, dissolve-se. São, acima de tudo, formações muito instáveis; ora aumentam, ora diminuem, confundem-se umas com as outras, ou se desagregam. O seu numero também varia continuamente. Durante anos a tez do Sol manteve-se quase límpida, depois durante anos, tornou-se a cobrir de manchas. Aos poucos estabeleceu-se um ciclo, um período de onze anos de atividades crescentes e decrescentes das manchas solares. São as tempestades magnéticas. As tempestades magnéticas, em verdade, não causam efeitos à altura de seu nome pomposo. Não há no homem órgão sensível à ação desse fenômeno. Só as registram aparelhos sensibilíssimos do matemático Gauss, de Gottingen, provando que o grande magnete Terra também é

um magnete variável. As magníficas auroras boreais são relâmpagos de tempestades magnéticas, ora observados com freqüência, ora raramente vistos. Comparando essas variações aos cálculos de Schwab, relativos às manchas solares, verificou-se que os dois ciclos coincidiam.

Para compreendermos seu entusiasmo, cumpre lembrarmos de que a humanidade vive sonhando com elos misteriosos entre ela e o cosmo. A ciência moderna abalou-lhe a crença; a astrologia tornou-se passatempo de salão. Só a toma a sério uma seita muito reduzida. Outrora, atribuía-se a Lua o poder de governar as intempéries. Estatísticas de decênios desmentem, no entanto, qualquer influência das suas fases nas chuvas, nas geadas, nas perturbações atmosféricas. Não há no Homem um órgão sensível à ação deste fenômeno.”“.

O foco de luz varia de seu rosto para seu corpo, a medida que o texto avança. Cada vez que o foco revela o corpo, uma mancha sanguínea cresce. Primeiro no peito, depois pelo tronco e por fim, cintura e pernas. Súbito, a luz se apaga e quando reaparece, ele está limpo, sem as manchas.

4º Movimento

O Menino brinca, debaixo da Arvore, quando percebe a audiência. Aproxima-se dela, inicia-se “*Who Am I?*” de Nina Simone, porém a princípio esta distorcida e incompreensível. Projeções de trechos da

letra, como pensamentos do Menino. Busca semelhanças físicas entre ele e a audiência. Compara-se com a Árvore.

- *Mãe, porque eu não pareço com você e pareço com eles?*
- *De onde eu vim???*

Projeção Árvore Genealógica. Gravação distorcida “*Um Homem é sua Memória*”.

- *Mãe, porque eu não pareço com você e pareço com eles?*
Porque nossas constituições fisiológicas são tão distintas?

Enxertos de “*I Before E Except After C*” – Yazoo

Neste instante, a música toma seu andamento normal, e descem maçãs da Arvore. Luz claustrofóbica. Ele apanha uma delas e voltam as luzes anteriores, calmas, a música segue baixa e suave. Morde a maçã e ela verte sangue.

5° Movimento

Menino realiza uma coreografia baseada em plantar e colher flores, ao som de “*Sonnetts Unrealities XI*” de Bjork. A musica possui distorções que interferem em sua partitura corporal. Ao fim, ouve-se uma gravação com um excerto de “*Esperando Godot*”, de Samuel Beckett:

- *E se a gente se arrependesse?*
- *Se arrependesse de que?*
- *Ora, não precisamos entrar em detalhes.*

- *De ter nascido?*

6° Movimento

O Menino assiste a TV incrustada na Arvore. Cenas de desenhos diversas. Ele está sentado na cadeira. Levanta, toma um copo de leite do interior da Arvore e senta-se. Bebe. Outro programa, repete o mesmo. Toma cinco copos de leite, no sexto aparecem cenas de guerra e desolação, interferências na transmissão, mortes. Ele toma um copo com sangue e repete a mesma ação. Volta a programação normal, outro copo de leite.

7° Movimento

O Menino brinca. Da Árvore desce uma caixa de fósforos. Ele os toma com curiosidade, examina-os e acende um. Euforia. Apaga. Acende outro, outro, e mais um, deixa-o aceso, ofega e quando por fim o fogo queima seus dedos, inicia um movimento masturbatório. Clímax, luzes baixam, uma sonorização de *Je T'aime...Moi Nom Plus* fundida com gemidos e frases desconexas de filmes pornográficos, projeções de fotos eróticas em altíssima velocidade, contrapondo-se a movimentação do menino, lenta e extasiada. Blecaute.

8° Movimento

Menino discute com sua Mãe:

- *Quero ser igual a você. Eu sei o que você faz. Você fica com os pés presos no chão, e levanta os galhos!*

O Menino levanta seus braços, e permanece assim por um longo tempo, atrás surge uma projeção do Sol passando pelo espaço inúmeras vezes. Sucessão de dias.

Por fim, ele se cansa. Senta-se debaixo da Arvore, anoitece, desce um urso de pelúcia, soa uma canção de ninar, ele adormece. Sente frio, e desce um cobertor sobre ele.

9º Movimento

Menino, com uma maleta.

- *Eu não posso ser igual a você. Eu vou ser melhor que você, mãe.*

Sai. Projeção de um vídeo de aproximadamente 5 min, onde ele percorre diferentes localidades em busca de uma substituta. Bosques, uma árvore grande, outra muito pequena, arvore seca e por fim uma madeireira, onde ele se põe apavorado.

10º Movimento

Textos simultâneos, de excertos de “*Esperando Godot*”

- _ *E se a gente se arrependesse?*
- _ *Se arrependesse de que?*
- _ *Ora...não precisaríamos entrar em detalhes.*
- _ *De ter nascido?*

_ Que tal se nos enforcássemos?

_ Hummm. Isso irá nos provocar uma ereção!!

_ Uma ereção!!! E a gente goza?

_ Claro, e onde cai nascem mandrágoras. Por isso elas choram quando a gente as colhe.

_ Vamos nos enforçar imediatamente.

_ Num galho? Não tenho confiança.

_ A gente pode tentar.

_ Vai.

_ Você primeiro.

_ Não, não, você primeiro.

_ Você é mais leve que eu.

_ Por isso mesmo!

_ Não entendo.

_ Será que você não consegue usar a inteligência?

_ Continuo não compreendendo.

_ É assim, o galho... o galho... Será que você não consegue usar a cabeça?

_ Você é minha única esperança.

_ Eu leve – o galho não quebra – eu morto
Você pesado – o galho quebra – você sozinho.

_ E o que fazemos agora?

_ Enquanto esperamos.

_ Enquanto esperamos.

_ Podíamos fazer nossos exercícios!

_ Nossos movimentos.

- _ *Elevações.*
- _ *Relaxamentos.*
- _ *Distenções.*
- _ *Relaxamentos.*
- _ *Para nos esquentarmos.*
- _ *Para nos acalmar.*

No palco, blecaute. Ouve-se uma movimentação, como de alguém trabalhando, e de repente vê-se um foco sobre um vaso, o Menino tenta criar sua própria família. Prepara a Terra, põe uma semente e espera. Blecaute. Galhos aparecem no vaso, rega, blecaute, “*Here Comes The Sun*”. Galhos maiores, rega, blecaute. Galhos secos, rega sanguínea, blecaute.

11° Movimento

A Arvore floresce, pequenas luzes brilham. Vídeo de folhas caindo como gotas de chuva. Clima de Natal. O Menino prepara uma Arvorezinha de Natal. Tudo parece ser a preparação de uma encenação de Natal. Quando a arvorezinha está pronta, ele toma um microfone na Arvore e recita “*Little Tree*”, de e.e.cummings:

little tree
little silent Christmas tree
you are so little
you are more like a flower
who found you in the green forest

*and were you very sorry to come away?
see i will comfort you
because you smell so sweetly
i will kiss your cool bark
and hug you safe and tight
just as your mother would,
only don't be afraid
look the spangles
that sleep all the year in a dark box
dreaming of being taken out and allowed to shine,
the balls the chains red and gold the fluffy threads,
put up your little arms
and i'll give them all to you to hold
every finger shall have its ring
and there won't a single place dark or unhappy
then when you're quite dressed
you'll stand in the window for everyone to see
and how they'll stare!
oh but you'll be very proud
and my little sister and i will take hands
and looking up at our beautiful.
we'll dance and sing
"Noel Noel"*

Alta luz, musicas natalinas simultâneas enchem o ar. Blecaute.

12° Movimento

Voltar pra Árvore. Como o retorno do filho pródigo, observa o ambiente onde permaneceu na “infância”. A Arvore se ilumina, primeiro verde e gradativamente em tons avermelhados, enquanto o Menino aproxima-se de seu tronco. Um pequeno microfone desce dos galhos, e ele recita.

Como sonhos inverídicos, assim finaram-se minhas alegrias
Passados são meus dias de mimos
O amor iludido, a quimera recolhida:
E tudo que se foi, só a dor se quedou.

Aos poucos, abre o tronco e adentra a Arvore, como voltando ao útero. A luz já esta vermelha, e vê-se a silhueta dele, como um feto, através do tecido. Uma projeção de sangue, verde, jorrando pela tela, até transformar tudo num imenso céu azul.

BIBLIOGRAFIA

ADE Teatro: Revista De La Asociación De Directores De Scena De España; Edição 106, Julho-Setembro De 2005; E Edição 109, Abril – Junho De 2006.

Ars Electronica : Facing The Future : A Survey Of Two Decades / Edited By Timothy Druckrey With Ars Electronica, MIT Press, Cambridge, Mass, 1999.

Barros, Anna & Santaella, Lucia (Org.), Mídias E Artes: Os Desafios Da Arte No Inicio Do Século XXI, Unimarco Editora, São Paulo, 2002.

Bergman, Ingmar; Film: A Montage Of Theories, Richard Dyer Maccann Edit., New York, 1966

Black, Johnny; Albums: The Stories Behind 50 Years Of Great Recordings, Thunder Bay Press, San Diego, California, 2005

Carroll, Lewis; Alice No País Das Maravilhas, Jorge Zahar Editora, Rio De Janeiro, 2002.

Cohen, Renato; Performance Como Linguagem: Criação De Um Tempo-Espaço De Experimentação São Paulo, Editora Perspectiva, 1989.

Cohen, Renato; Work In Progress Na Cena Contemporânea: Criação, Encenação E Recepção, São Paulo : Perspectiva, 1998 .

Costa, Mario ; O Sublime Tecnológico, Editora Experimento , São Paulo, 1995.

Craig, Edward Gordon; Da Arte Do Teatro, Lisboa, Arcádia, S.D.

Domingues, Diana Maria Gallicchio ; Connexio : Uma Vida Optico-Eletronica Para As Imagens, Dissertação (Mestrado), ECA-USP, São Paulo, 1990.

Domingues, Diana Maria Gallicchio (Org); Arte E Vida No Século XXI: Tecnologia, Ciência E Criatividade; Editora UNESP; São Paulo; 2003.

Domingues, Diana Maria Gallicchio ; As Fronteiras Dos Territórios Digitais; Imagem E Cultura Eletrônica, Texto Para O Seminário “A Arte Na Condição Contemporânea”; Unicamp, 1997.

Giannetti, Claudia; Estética Digital : Sintopía Del Arte, La Ciencia Y La Tecnología, Asociación De Cultura Contemporânea L´Angelot, Barcelona , 2002.

Goldberg, Roselee; A Arte Da Performance : Do Futurismo Ao Presente, São Paulo, 2006, Editora Martins Fontes

Grandis , Rita De; Incursiones En Torno A Hibridación, Una Propuesta Para Discusión: De La Mediación Lingüística De Bajtín A La Mediación Simbólica De Canclini, Seminário Para O Latin American Studies, The Sheraton Washington, Setembro, 1995.

Holmberg, Arthur; The Theatre Of Robert Wilson; Cambridge University Press, 1997.

Januzelli, Antonio Luiz Dias; Aprendizagem Do Ator; Atica, São Paulo, 1986.

Katz, Helena; Territórios E Fronteiras Da Cena: Revista Eletrônica De Artes Cênicas, Cultura E Humanidades, Edição 01 - Ano 01 Dezembro 2004.

Katz, Helena: Um, Dois, Três. A Dança É O Pensamento Do Corpo, FID Editorial, Belo Horizonte, 2005.

Leão, Lucia (Org.); Interlab: Labirintos Do Pensamento Contemporâneo, Editora Iluminuras, São Paulo, 2002.

Leote, Rosangela; O Potencial Performático : Das Novas Mídias Às Performances Biocibernéticas; Tese (Doutorado), São Paulo, 1999.

Lepage, Robert; Connecting Flights, TCG Books, New York, 1998.

Lévy, Pierre ; Cibercultura, Editora 34, São Paulo, SP, 1999.

Machado, Arlindo : Máquina E Imaginário : O Desafio Das Poéticas Tecnológicas, Edusp, São Paulo, SP, 1993.

Mcluhan, Marshall: Meios De Comunicação Como Extensões Do Homem, São Paulo : Cultrix, 1979

Matuck, Artur; Escrituras Mediáticas: Metatexto E Texto - A Escrita Diante Da Tecnologia Digital; ECA-USP , São Paulo , 1999.

Medeiros, Maria Beatriz De (Org.); Arte E Tecnologia Na Cultura Contemporânea, Dupligráfica Unb, Brasília, 2002.

Nizia Maria Souza Villaça; Impresso Ou Eletrônico? Um Trajeto De Leitura, Rio De Janeiro: Mauad, 2002.

Nöth, Winfried; Máquinas Semióticas. Galáxia 1, Revista Transdisciplinar De Comunicação, Semiótica, Cultura, São Paulo: 2001, Pp 51-73.

Parente, André (Org); Imagem Maquina: A Era Das Tecnologias Do Virtual, Coleção Trans, Ed. 34, Rio De Janeiro, 1996

Pinto, Karen Astrid Muller; A Poética Do Corpo Em Movimento: Do Conhecimento À Expressão; Tese (Doutorado),ECA-USP, São Paulo, 2002.

Prado, Gilberto; Arte Telemática: Dos Intercâmbios Pontuais Aos Ambientes Virtuais Multiusuários, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

Popper, Frank ; Art Of The Eletronic Age, Thames And Hudson London, 1993.

Rush, Michael: Novas Mídias Na Arte Contemporânea, Editora Martins Fontes, São Paulo, 2006.

Thomas, Daniela; Poesia Cênica Por Daniela. Trilogia Kafka. Texto Daniela Thomas, São Paulo, 1988. Folder. Programa Do Espetáculo, Apresentado Em 1988.

Toro, Alfonso De; Estrategias Postmodernas Y Postcoloniales En El Teatro Latinoamericano Actual, Hibridez-Medialidad-Cuerpo; Iberoamericana / Vervuert ; Madrid / Frankfurt, 2004.

Webel, Peter; The World As Interface: Toward The Construction Of Context-Controlled Event-Worlds; In Druckrey, Timothy; Electronic Culture: Technology And Visual Representation; New York, Ed. Aperture; 1996.

Weil, Benjamin: Ambient Art And Our Changing Relationship To The Art Idea, 010101: Art In Technological Times, San Francisco Museum Of Modern Art, 2001.