

A invisibilidade do corpo contemporâneo

Autora: Cláudia Schulz

PPGART; UFSM

Palavras Chave: performance, corpo, comunicação

É comum o pensamento de que a arte, em geral, entrou no século XX – um período de guerras e holocaustos – para dar continuidade ao seu trabalho criativo, deparando-se com a necessidade de reinventar-se como uma prática contestadora e que se aproximasse do receptor fazendo-o refletir e tornando-o ativo no processo artístico.

Desta maneira, vários movimentos vieram à tona durante o século XX: entre eles destaca-se o *Happening*¹, que possuía características de agressão, e aproximava-se da arte cênica e a *performance*² que resulta, principalmente, deste movimento, caracterizando-se por uma arte cênica e visual contestadora.

Com isso, o século XX e, conseqüentemente, o século XXI, caracterizam-se pelas inovações ocorridas nas artes em geral. A busca pela pluralidade torna-se uma característica constante, buscando transcender a relação tradicional entre a arte e o público, o sujeito e o objeto (inseridos em seu contexto social específico) e, de forma radical, a própria noção de obra de arte.

Historicamente no mundo da arte, a presença do corpo do artista no ato do fazer tomou conta do século XX durante um longo tempo. Porém, quando a presença do corpo do artista atingiu os limites de saturação na década de 1970, ocorreu outra transformação importante para a manutenção deste corpo e da expansão do mesmo, com o advento da tecnologia, da comunicação, da engenharia molecular, entre outras.

Estes aspectos vinculados a presença do corpo na arte e suas inúmeras potencialidades acrescidas do desenvolvimento tecnológico, além da auto-apropriação do artista do seu corpo transformando-o em sujeito e objeto, são questões importantes e que constituem o foco de minha pesquisa de mestrado intitulada “*Performance*: um estudo da ampliação das possibilidades de interação entre o corpo e o vídeo”. A pesquisa possui como objeto de estudo o desenvolvimento de uma *performance*³ artística multimídia, que surgirá da experimentação das relações do corpo com o vídeo (multimeios), visando uma reflexão sobre seus fundamentos e possíveis poéticas.

O termo performance é bastante abrangente e muito utilizado em diversos campos. Aqui o termo *performance* se refere a uma linguagem artística que, segundo Pavis (1999, p. 284), poderia ser traduzida como “teatro das artes visuais” que surgiu nos anos 60, mas só chegou a sua maturidade nos anos 70 e 80. A *performance* tida como linguagem, preza pela busca de

uma prática totalizante da arte, no que tange às possibilidades de hibridização entre as mais variadas formas e técnicas de expressão cênica, poética e visual, e ainda, prima pela aproximação direta com a vida cotidiana, trabalhando as questões existenciais do ser humano e usando do corpo e das novas tecnologias para se comunicar. É por este aspecto que se pretende direcionar a investigação: para as relações entre o corpo e o vídeo, buscando desenvolver e propor uma linguagem que segundo McLuhan desencadeará:

O híbrido, ou encontro de dois meios, que constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isto porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem os nossos sentidos (1964, p. 75).

Como forma de criação, a *performance* utilizou-se de vários elementos para se tornar uma expressão marcante no tempo até os dias atuais. Assim, permanece o uso do corpo como material comunicante re-significando ações do cotidiano, a interação de multimeios e projeções e o processo de criação experimental. Contemporaneamente, a relação do homem com os meios tecnológicos é ostensivamente presente, e influencia seu comportamento e suas relações em diversos âmbitos da vida social, aspecto que atraiu o pesquisador a trabalhar com a criação experimental do corpo com imagens virtuais. Defendendo essas constatações encontramos Lucia Santanella que nos introduz o *corpo biocibernético* (2003, p. 65):

Por artes do corpo biocibernético quero significar as artes que tomam como foco e material de criação as transformações por que o corpo e, como ele, os equipamentos sensório-perceptivos, a mente, consciência e a sensibilidade do ser humano vêm passando como fruto de suas simbioses com as tecnologias.

O que deixa claro que a passagem do século XX para o século XXI houve uma grande reconfiguração do corpo a partir do momento em que se desencadeia uma fusão com as tecnologias e *extensões biomaquinicas* (SANTAELLA, 2003, p. 66), que acabou acarretando uma nova forma de relação entre o corpo e o espaço por meio das máquinas.

Essa paradigmática reversão de perspectiva em nosso horizonte tornou essencial a superação da oposição entre o universo orgânico do corpo e o universo mecânico da tecnologia em prol de uma nova lógica de complexidade capaz de reconhecer que a vida do corpo e seus ambientes externos e mesmo internos estão inextricavelmente mediados pelas máquinas (PALUDO, 2000, p. 31 apud SANTAELLA, 2003, p. 66).

Esta natureza híbrida que vem se estabelecendo pelo jogo entre as fronteiras físicas do corpo humano e sua exploração com as novas tecnologias é uma característica que se encontra na *performance*, por esta ter como sujeito e objeto o corpo. Assim, partindo do princípio de que a *performance* é uma arte do corpo, ou melhor, do discurso do corpo, o qual é o portador de diversos signos⁴, pode-se dizer que ela centra sua investigação no corpo, exaltando suas qualidades plásticas, medindo sua resistência e sua energia, revelando seus pudores e suas inibições, examinando seus mecanismos internos, sua perversidade e seus gestos. É a arte do ser humano, para o ser humano, pelo ser humano.

Acredita-se que toda atividade corporal está determinada por convenções. Isso se deve ao fato de que o corpo humano é o mais flexível das matérias significantes⁵, a expressão viva de uma ação cultural. Existem projetos de investigações acerca do corpo humano, que envolvem seus gestos, movimentos, atitudes e posições interpessoais, bem como programas de gestos cotidianos como vestir-se, limpar-se, entre outros. Assim, a *performance* trabalha ritualmente essas questões existenciais humanas, buscando a aproximação direta com a vida em uma linguagem artística de experimentação.

Com isso, o surgimento deste corpo *biocibernético* desenvolvido pela pesquisadora Santaella, tece uma série de questões que englobam aspectos relacionados à reconfiguração do corpo humano frente à nova cultura que se desencadeou por meio desse avanço tecnológico. Esta reconfiguração transcende os limites do conhecido, do previsível, do certo. Atualmente, o que se “vê” em relação ao tratamento dado ao corpo, a maneira como se utiliza dele para comunicar-se é muito mais invisível. Neste sentido, Santaella (2003, p. 66) acrescenta:

À luz de uma tal lógica, atenta à plasticidade e dissolução de nossas fronteiras físicas, sensíveis e cognitivas, foram gradativamente se consolidando modos de nomear esse novo estatuto do corpo humano em atributos similares a este que escolhi empregar: “biocibernético”, termo que prefiro a “protético” porque envolve questões de evolução biológica as quais incluem, mas ultrapassam, a idéia de mera modificação da forma externa e visível do corpo que o adjetivo “protético” poderia sugerir. Creio, aliás, que, no corpo biocibernético, o invisível, aquilo que ainda não podemos ver, é muito mais importante do que o visível.

Diante desta invisibilidade, o que se torna visível é que a questão do corpo gera cada vez mais interrogações, e acaba por torna-se um foco de constante pesquisa que o transformam em representação, objeto simulado e performático das artes. Sendo assim, são inúmeras as possibilidades que surgem a partir do corpo e do imprevisto no trabalho artístico com o corpo, no campo da *performance* os gestos adquirem em cada caso uma importância particular e o *Performer*⁶ tenderá a valorizar as diversas possibilidades corporais, ampliando seus referenciais poéticos.

Rejeitando o estereótipo corporal, a *performance* somada ao uso de tecnologias propõem novas possibilidades de utilização do corpo, alimentadas pela cultura e sociedade. A aparente estabilidade que o homem mantém por meio de suas convenções é quebrada a partir do momento em que nem todos os gestos e movimentos realizados são lineares e instantaneamente identificáveis. Assim, como os comportamentos mudam com as mudanças de códigos sociais, pode-se ter uma infinidade de ações não previstas nem conhecidas compondo o repertório de uma *performance*.

Assim, a *performance* multimídia que tem como cerne esse corpo biocibernético, traz a tona outros questionamentos e incertezas que encontram abrigo no campo do invisível. Tornar esse invisível em visível torna-se um grande desafio a todos os artistas que transformam próprio corpo em sujeito e objeto de pesquisa. Trabalha-se aqui com aquilo que, aparentemente, não é concreto havendo a busca incessante de encontrar qual é o corpo humano contemporâneo.

Bibliografia

- COHEN, Renato. **Performance como Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- GLUSBERG, Jorge. **A Arte da Performance**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- GOLDBERG, RoseLee. **A Arte da Performance: do futurismo ao presente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Editora Cultrix, 1964.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999
- SANTAELLA, Lucia. As artes do corpo biocibernético. In: DOMINGUES, Diana (org.). **Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. p. 65-94.
- SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. Tradução de A. Chelini, José P. Paes e I. Blikstein. São Paulo: Cultrix; USP, 1969.

¹ Segundo Kirby (1965 apud PAVIS, p. 191) Happening é “uma forma especificamente composta de teatro, na qual diversos elementos não lógicos, principalmente uma maneira de representar não prevista antecipadamente, não organizada dentro de uma estrutura compartimentada”.

² Segundo Venturelli (2004, p. 31) a *performance* é um híbrido entre o teatro, a dança, o cinema, o vídeo e as artes plásticas.

³ Performance: considerada uma linguagem artística que, segundo Pavis (1999, p.284), poderia ser traduzida como “teatro das artes visuais” que surgiu nos anos 60, mas só chegou a sua maturidade nos anos 70 e 80. Segundo Venturelli (2004, p. 31) a *performance* é um híbrido entre o teatro, a dança, o cinema, o vídeo e as artes plásticas.

⁴ Segundo Saussure o signo é uma unidade de significação que se divide, segundo os estruturalistas, em significante e significado.

⁵ Segundo Saussure significante é a imagem, som, tessitura, aquilo que afeta os sentidos.

⁶ Segundo Pavis (1999, p. 284-5) Performer “...é aquele que fala e age em seu próprio nome (enquanto artista ou pessoa)e como tal se dirige ao público, ao passo que o ator representa sua personagem [...]. O Performer realiza uma encenação de seu próprio eu, o ator faz o papel de outro”.