Performance: um estudo sobra a ampliação das possibilidades de interação entre o corpo e o vídeo

Cláudia Schulz – UFSM/ RS
Luciana Hatmann - UFSM/ RS

Resumo

O presente artigo levanta algumas considerações e reflexões teórico-práticas sobre aspectos da performance no campo da arte contemporânea. Com relação à parte prática parte-se de resultados obtidos anteriormente com a pesquisa "A Influência da Performance enquanto linguagem das manifestações contemporâneas" e propõe-se para a nova fase a elaboração e apresentação de uma performance por parte da proponente. No campo teórico tem-se alguns apontamentos e reflexões teóricas sobre a performance como linguagem.
Palavras-Chave: Performance, arte contemporânea, linguagem.

Abstract

The present article raises some theoretician-practical considerations and reflections on aspects of the performance in the field of the contemporary art. With relation to the practical part the Influence of the Performance has been broken previously of results gotten with the research "while language of the manifestations contemporaries" and is considered for the new stage the elaboration and presentation of a performance on the part of the proponent. In the theoretical field one has some notes and theoretical reflections on the performance as language.
Key words: Performance, contemporary art, language.

De observadora à *performer*

A pesquisa ***Performance*: um estudo sobre a ampliação das possibilidades de interação entre o corpo e o vídeo**, está sendo desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (Mestrado) na Universidade Federal de Santa Maria, e tem como proposta o desenvolvimento de uma linguagem artística multimídia, embasada em aspectos da *performance*, que surgirão da experimentação das relações do corpo com o vídeo (multimeios), e que visam uma reflexão sobre seus fundamentos e possíveis poéticas.

A presente pesquisa, em andamento, possuí suas raízes em uma outra pesquisa experimental, já finalizada, intitulada **A Influência da Performance enquanto linguagem das manifestações contemporâneas**, realizada durante o ano de 2005, para a conclusão do Bacharelado em Artes Cênicas – opção em Direção Teatral, pela UFSM, cujo requisito primordial é a montagem de um espetáculo teatral. Partindo deste ponto determinante, o resultado alcançado foi o espetáculo ***http://www.projeto.caim*** (ver imagem 1 e 2) inspirado no texto ***Caim***, do escritor romântico inglês Georg Gordon Byron. A

pesquisa para a elaboração do espetáculo embasou-se em aspectos da p*erformance* como forma concretizante de uma linguagem teatral contemporânea. Assim, ela apoiou-se em três aspectos significativos da p*erformance*: o primeiro foi a recodificação das questões existências humanas tendo como ponto de partida o significante para se alcançar um significado, o segundo foi o uso de multimeios que abrangia o campo da fotografia, do vídeo e do som e o terceiro foi o desenvolvimento do processo criativo por meio da *Collage* que consiste da obtenção de material ativo e justaposição com o material midiatizado para a elaboração das cenas do espetáculo. A pesquisa estava vinculada às disciplinas do trabalho final de curso, e visava fomentar o tripé universitário, pois envolvia aquisição, geração e transmissão de conhecimento. O resultado foi levado a público no final do segundo semestre letivo de 2005.



Figura 1: Cena do espetáculo



Figura 2: Cena do espetáculo

Ressalta-se que o processo de criação do espetáculo envolvia a pesquisa da interação entre o corpo e o vídeo, no qual os atores pesquisavam as diversas possibilidades corporais de integração com o as imagens propostas, como pode-se conferir nas imagens 3 e 4. Porém a pesquisadora mantinha-se como observadora e manipuladora dos meios midiáticos utilizados.



Figura 3: Pesquisa prática



Figura 4: Pesquisa prática

A partir do processo de criação experimental e dos resultados obtidos através da apresentação pública do espetáculo, buscou-se realizar uma reflexão e considerações sobre os aspectos principais da pesquisa. O que ficou claro para a pesquisadora é que só poderá ocorrer crescimento e amadurecimento da linguagem teatral quando se estabelece um ambiente de troca e que, somente com um trabalho conjunto entre encenador e atores, se consegue ultrapassar os seus limites e amadurecer a técnica, ampliando os horizontes e abrindo novos caminhos de uma arte que não pode estagnar.

A partir desta última afirmação, que aponta para uma arte que não pode estagnar, pode-se dizer que o espetáculo, por utilizar a linguagem da *performance,* ampliou o território a ser explorado e, nos limites alcançados, alcançou-se uma linguagem espetacular coerente, na qual o espectador tornou-se ativo, tendo que optar por quais elementos iria observar primeiro em meio a tanta informação e imagem que ocorriam simultaneamente.

O uso da p*erformance* possibilitou a abertura de diversos caminhos e desencadeou a criação de uma linguagem espetacular híbrida resultante da interação entre corpo e vídeo. Desta maneira o processo de criação e montagem do espetáculo serviu para o aprofundamento da busca por uma identidade artística, através da ampliação das técnicas e da reflexão ao redor do fazer teatral e de suas relações com as novas tecnologias. Identidade artística esta que entendemos como uma constante busca dinâmica da expressão pessoal através do universo que engloba nossa individualidade. Enquanto etapa de formação artística pode-se dizer que essa pesquisa serviu para o seu amadurecimento e ampliação dos horizontes da artista-pesquisadora, através da reflexão sobre as potencialidades do diálogo entre

corpo e tecnologia, voltada para a elaboração e construção de uma nova linguagem que, acima de tudo, representa um novo caminho a ser desbravado.

A partir destas considerações é que se deu início a uma nova jornada a qual tem por objetivo dar continuidade à pesquisa realizada na graduação, porém enfocando aspectos que geraram questionamentos e que não obtiveram uma resposta imediata, sendo necessário desencadear um estudo específico e profundo sobre os mesmos.

Desta maneira, a atual pesquisa procura realizar um estudo teórico-prático sobre a p*erformance* na contemporaneidade. Inicialmente, vem sendo elaborado um estudo histórico sobre a *performance* como também o contexto histórico/cultural do qual ela fez e faz parte, além de buscar responder perguntas relacionadas a sua funcionalidade da contemporaneidade. Porém, cabe ressaltar que a pesquisa em questão tem como foco principal a realização de uma linguagem artística multimídia, embasada em aspectos da *performance*, que surgirão da experimentação das relações do corpo com o vídeo (multimeios). Essa experimentação será realizada pela própria pesquisadora, que assumirá o lugar de *performer* para que a mesma possa, posteriormente, refletir sobre o processo e também seus fundamentos e possíveis poéticas.

A pluralidade do discurso do corpo: reflexões teóricas sobre a *performance* como linguagem

Com o desenvolvimento da tecnologia eletrônica o homem se viu compelido a relacionar-se com os novos meios, como o rádio, a televisão, o cinema, o computador e a Internet, entre outros, os quais passaram a influenciar seu comportamento, suas relações sociais e culturais e a sua consciência corporal. Entre os desdobramentos desta nova situação, figura certo mal-estar do indivíduo em relação ao seu próprio corpo, submetido cada vez mais a contrastes que relativizam sua presença física e a natureza material de seu trabalho, ao mesmo tempo em que abrem-se novos leques de possibilidades, uma vez que o desenvolvimento das culturas cibernéticas funda também uma era de alcances criativos antes inimagináveis.

A partir desta constatação é que a pesquisa em andamento se faz necessária e vem a desenvolver, por meio da experimentação, uma aliança entre arte e cultura digital, tendo como foco principal a interação entre corpo e vídeo, buscando realizar uma interatividade entre o espaço-tempo real (corpo) com espaço-tempo virtual (vídeo), visando obter o fenômeno da imagem.

Desta maneira, busca-se amplificar a relação entre o homem e as mídias eletrônicas, ou seja, entre o corpo e o vídeo, busca-se alcançar uma abertura entre as formas de expressão artísticas, hibridizando-as, diminuindo a distância entre o virtual e o real, e criando artistas mediadores de um processo social e cultural.

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*[i], que possuía características de agressão, e aproximava-se da arte cênica e a *performance*[ii] que resulta, principalmente, deste movimento, caracterizando-se por uma arte cênica e visual contestadora.

Com isso, o século XX e, consequentemente, 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.

O termo performance é bastante abrangente e muito utilizado em diversos campos. Pode-se encontrar performance como uma forma de desempenho, como por exemplo, quando um atleta participa de um evento esportivo. Por outro lado o termo *performance* também 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 por meio da *Collage*[iii]. 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 artisticamente alguns elementos da *Collage* do corpo com imagens virtuais.

Partindo do princípio de que a p*erformance* é uma arte do corpo, ou melhor, do discurso do corpo, o qual é o portador de diversos signos[iv], 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. Sendo assim, as *performances* são realizações semióticas por excelência. Isso se deve ao fato de que o corpo humano é o mais flexível das matérias significantes[v], a expressão viva de uma ação cultural. Existem projetos de investigações semióticas 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.

Segundo Glusberg as *performances* nasciam de exercícios de improvisação ou de ações espontâneas. Portanto, havia uma incorporação assistemática, autodidata de técnicas do teatro, da dança, artes plásticas, cinema, entre outras, desencadeando um processo enriquecedor de interatividade entre as artes, ou seja, a pluralidade.

Com o desenvolvimento tecnológico e, consequentemente, surgimento da gravação de som em fita e vídeo, que ampliaram os recursos da fotografia, do cinema e do disco, possibilitou-se uma exploração mais ampla entre o corpo e os multimeios. Por isso, na busca em integrar-se a esta realidade virtual, a tecnologia passa a refletir as inquietações do homem contemporâneo. A crise contemporânea está presente nos questionamentos sobre a presença física, corporal (tempo real) no encontro com a realidade multimídia (tempo virtual). É a partir desses anseios que se trabalhará para transformá-los em arte contemporânea, confirmando a definição de arte de Schechner (apud COHEN, 1989, p. 87): *"o principal meio de trocar experiências é rearranjando bits de informação"*.

São inúmeras as possibilidades que surgem a partir do corpo e do imprevisto no trabalho artístico com o corpo. Assim, os gestos adquirem em cada caso uma importância particular e o p*erformer*[vi] tenderá a valorizar as diversas possibilidades corporais, ampliando seus referenciais poéticos.

> Por esse motivo, o artista necessita de uma prática mental e ao mesmo tempo física para sua realização, da mesma forma que o espectador necessita de um certo treinamento para encarar o novo. Muitas imagens são oferecidas a um público que vive a ficção de seu próprio corpo, que se apresenta de uma forma imposta por rituais sociais estabelecidos. Frente a essa ficção, os artistas vão apresentar, em oposição, um corpo que dramatiza, caricaturiza, enfatiza ou transgrida a realidade operativa (GLUSBERG, 1987, p. 57).

A cultura, por sua vez, toma os programas de gestos e comportamentos como normais; porém a semiótica questiona estes programas, desde a geração dessas ações até os fatores determinantes para que ela ocorra. Decodificando estes programas, coloca o espectador no mesmo tempo do artista.

Como já foi explanado anteriormente, a *performance* utiliza-se do discurso do corpo, que é considerado o modo mais complexo de discursar, pelo fato de haver uma multiplicidade de sistemas semióticos desenvolvidos pela sociedade. Esta particularidade da *performance* constitui o seu objetivo de transformar o corpo em signos, e assim num veículo comunicante. Para isso, trabalha com todos os sentidos (tácteis, olfativos, motores, sinestésicos, entre outros) aos quais atribui novos significados. Glusberg afirma que:

> Na nossa cultura o corpo se tornou tão natural que nós já reconhecemos um gesto como um ato semiótico[...] Então, para re-converter o corpo em signo, torna-se necessária a montagem de um aparato de desmistificação da ordem cultural e é a arte que tem a chave mestra desta operação (1987 p. 76).

Afinal a *performance* tida como fenômeno arte-corpo-comunicação, propõe esquemas e estruturas de comportamentos frente ao espectador que mantém expectativas ligadas ao seu próprio corpo. Como afirma Cohen (1989) ela age diretamente na imagem fantasmagórica e irreal que o preceptor tem de seu corpo, funcionando como uma operadora de transformações.

Desta forma, toda essa busca em transformar o corpo em signos contrapondo-os com vídeos e somando a expectativa alimentada pelo público vinculada a seu corpo, pretende-se, nesta investigação, elaborar a *performance* que será levada á público. Para tanto, a elaboração da *performance*, será realizada por meio de uma prática sistematizada a qual engloba, a escolha de uma temática que esteja inteiramente ligada a aspectos corporais e, a partir desta escolha a elaboração de vídeos com os quais a pesquisadora-performer possa realizar uma pesquisa experimental que envolva seu corpo interagindo e integrando-se com o vídeo, como também a manipulação desses multimeios pelo espaço, buscando desencadear para o espectador o fenômeno da imagem.

Ciente das diversas possibilidades que o meio eletrônico, ou seja, os vídeos e a própria manipulação de instrumentos eletrônicos somados ao corpo podem gerar, pesquisadora-performer busca conduzir de forma lúdica seu processo almejando alcançar suas infinitas possibilidades, mesmo que as mesmas sejam inesgotáveis.

Na medida em que ocorre a interatividade entre o corpo e o vídeo, passando a desencadear um diálogo entre o homem e a máquina, busca-se

que a forma concretizante desta dialética seja o fenômeno da imagem - que irá ampliar o lugar do imaginário do público. Assim sendo, a integração e o diálogo entre o espaço-tempo real (corpo) com o espaço tempo-virtual (vídeo) concretiza-se de forma imediata, não havendo cisão entre a pergunta e a resposta estabelecida pelo diálogo.

A partir de tudo que foi explanado até o presente momento, afirma-se que a p*erformance* rejeita o estereótipo corporal, 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*.

Desta maneira, na medida em que na experimentação prática proposta nesta pesquisa se buscará transformar corpo em signo, transformar-se-á a virtualidade em realidade, pois a integração entre o corpo e o vídeo, resultando na imagem, é a forma concretizante máxima do signo. Porém, este processo só irá adquirir sua totalidade quando se estabelecer uma dinâmica entre o corpo, o vídeo e a imagem. Essa dinâmica provém do movimento de consciência realizado pelo corpo-vídeo, que mostra possíveis caminhos da re-significação, podendo desencadear uma multiplicidade de possibilidades poéticas.

Enfim, torna-se necessário destacar os três elementos que estão sendo pesquisados e que trouxeram tantas inovações ao campo artístico contemporâneo. São eles: a recodificação das questões existenciais humanas, na qual se insere a questão de se ter como ponto de partida o significante para se alcançar um significado; o uso de multimeios, que abrange o campo da fotografia, do vídeo por meio de projeções visuais e sonoras; o uso de alguns elementos do processo criativo por meio da *Collage*, para a obtenção de material e o processo de justaposição para a elaboração da estrutura de uma *performance* multimídia, elementos a serem trabalhados e organizados pela pesquisadora, visando desenvolver não apenas um trabalho artístico específico, como uma reflexão teórica sobre as possibilidades de integração do corpo com a máquina.

[i] 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".
[ii] Segundo Venturelli (2004, p. 31) a *Performance* é um híbrido entre o teatro, a dança, o cinema, o vídeo e as artes plásticas.
[iii] Cohen (1998, p. 60) define *Collage* como sendo: "... a justaposição e colagem de imagens não originalmente próximas, obtidas através da seleção e picagem de imagens encontradas ao acaso em diversas fontes".
[iv] Signo: unidade de significação. Divide-se, segundo os estruturalistas, em significante e significado. (SAUSSERE)
[v] Significante: imagem, som, tessitura, aqui que afeta os sentidos. (SAUSSERE)
[vi] 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".

Referências Bibliográficas

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

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.

HAUSER, Arnold. **História Social da Literatura e da Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** SP: Cultrix, 1964.

PARENTE, André (org). **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual**. RJ: Editora 34, 2001.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. SP: Ed. Perspectiva, 1999.

SAUSSURE, Ferdinand. **Curso de Lingüística Geral**.

SCHECHENER, Richard. **Performance Theary**. New York: Routledge, 1994.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília – DF: Editora UNB, 2004.

Currículo Resumido:

Cláudia Schulz é Bacharel em Artes Cênicas – Habilitação em Interpretação Teatral e Habilitação em Direção Teatral - Universidade Federal de Santa Maria / Santa Maria – RS. Atualmente Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais na Universidade Federal de Santa Maria e professora substituta do Curso de Artes Cênicas da mesma instituição.

Luciana Hartmann é professora adjunta do Departamento de Artes Cênicas da UFSM. Doutora em Antropologia Social pela UFSC (2004), Mestre pela mesma universidade (2000) e Bacharel em Artes Cênicas pela UFRGS, realizou estágio doutoral na *École des Hautes Études en Sciences Sociales*/ Paris (2002-2003), vice-líder do GEPAEC.