

A DIMENSÃO ELETRÔNICA

Da obsolescência do corpo às estratégias da tecnoperformance

SILVIO DE GRACIA

1 STELARC. Gesto mejorado/Deseo obsoleto: estrategias post evolucionarias. In: *STELARC remoto*. Ballart, 1990. [Catálogo da exposição].

(Junín, Buenos Aires, 1973) Escritor, artista visual, performer, vídeo-artista e curador independente. Desde 2002, através de Hotel DaDA - Arte Acción, trabalha na produção de eventos internacionais de vídeoarte, poesia visual, arte postal e performance. Foi diretor e curador dos festivais de arte Acción Interferencias (2005/2007) e do Festival de Vídeoarte PLAY (2004/2006). Além disso, coordena o Videoplay Project, uma entidade curatorial de intercâmbio com instituições e eventos dedicados à difusão da vídeoarte e da arte de ação. Tem apresentado suas performances, conferências e projetos de arte urbana no Canadá, Itália, Reino Unido, Sérvia, Argentina, Uruguai, Bolívia e Chile. Como teórico, tem publicado ensaios e artigos em revistas especializadas e em diferentes sítios da internet. É autor do livro *La estética de la perturbación*, um ensaio sobre a interferência, um conceito inovador de arte performática, que constitui sua contribuição singular à cena da arte de ação latino-americana. Como curador convidado e co-curador, destacam-se, entre outras, suas contribuições nas edições de 2006 e 2008 da Bienal Internacional de Performance DEFORMES, em Santiago do Chile; assim como no Nagano International Video Art Festival, Japão (2006); e no Salón y Coloquio Internacional de Arte Digital de La Habana, Cuba (2005/2006).

Nos anos 1980, Stelarc, o pioneiro indiscutível das inter-relações tecnobiológicas no campo da performance, afirmava que o corpo era algo obsoleto, e atrevia-se a antever um futuro cibernético no qual o homem poderia superar as limitações do seu corpo material. Nos anos 1980 e 1990, o artista aprofundou sua intenção de manipular o corpo para convertê-lo em um sistema biotécnico, e isto o levou a experiências com explorações cirúrgicas, próteses robóticas e programas interativos de computador. Provavelmente, o caminho pesquisado por Stelarc em torno de um “conhecimento PÓS-HISTÓRICO, TRANS-HUMANO e inclusive EXTRA-TERRESTRE”,¹ constitutivamente associado a uma mistificação da tecnologia, constituiu um dos elementos fundamentais do contínuo processo de tecnologização das práticas performáticas que se desenvolveu a partir dos anos 1990. Apesar de que, diferentemente de Stelarc, que se dedicou a operações de intromissão ou profanização do corpo por meio da inteligência artificial, a maioria dos artistas que começaram a redefinir os protocolos de produção da performance optou unicamente por uma utilização externa das novas tecnologias.

Os anos 1990 provaram-se essenciais para a compreensão da gênese da cena atual da performance, uma cena que se encontra fortemente impactada e transfigurada pelas matrizes referenciais da tecnocultura global. Nos anos 1990, produz-se a ruptura que lida com o esgotamento da performance tradicional que prevaleceu nos anos 1970 e que procurou sobreviver durante os anos 1980. É nessa década que a obsolescência do corpo, anunciada por Stelarc, parece revelar-se em toda sua dimensão, gerando uma constelação de obras que buscam respostas ou vias de fuga por meio da experimentação com recursos provenientes do campo tecnológico. Tal emerge dentro do contexto de pós-modernidade, que proclama uma “crise da representação”, e converte o sujeito em objeto para que possa ser assimilado pela lógica do consumo e da mercantilização de um neocapitalismo globalizado. Isto acaba de configurar-se quando o advento de novas tecnologias dá vazão definitiva a sociedades da imagem que hipnotizam e aquietam o olhar, mediante a reificação *mass-midiática* da representação e da estetização de uma realidade carente de textura. O corpo, suporte central e definidor da performance, torna-se então obsoleto, porque perde sua eficácia como instrumento de expressão e simbolização, e é relegado pela onipotência simbolizante e representacional das tecnologias de comunicação que

administram e concebem uma “realidade” mais verossímil que a própria experiência cotidiana. O corpo real em tempo real já não logra ser tão atraente e crível quanto a realidade da imagem eletrônica concebida e disseminada para adormecer as “sociedades do espetáculo”. Assim sendo, a performance tecnologizada não será mais do que uma tentativa de fazer eco às transformações geradas pela nova cultura visual, operando uma reconversão da prática a partir da dinâmica da apropriação de seus meios e suas estratégias.

Um dos fatores que deu início às relações entre performance e tecnologia foi o costume cada vez mais generalizado de se fazer um registro documental das ações. A utilização do vídeo revelou-se a forma mais simples de documentar a obra da performance, e logo deu origem a entrecruzamentos produtivos e inéditos, que se distanciavam do mero afã documental. Isto pode ser rastreado pela imensa presença do performático no campo da videoarte, mas se traduziu mais diretamente no aparecimento de um surpreendente gênero, ou subgênero, chamado videoperformance. A concepção e produção de uma obra de performance para o suporte vídeo não apenas demonstra um entusiasmado interesse pelas possibilidades da manipulação eletrônica da imagem, como também provoca profundas reformulações em torno do corpo e sua presença real. Os registros documentais e a videoperformance revelam-nos a presença de um corpo encurralado e midiaticado pela tecnologia do vídeo, ou indicam a “não-presença” de um corpo que se tornou virtual e eletrônico. É possível falar de uma nova “desmaterialização”, na qual a carne é substituída por sua projeção, e a presença por um sinal virtual.

Em meados dos anos 1990, e mais decididamente a partir do ano 2000, a tecnoperformance torna-se uma das tendências mais inovadoras e consolidadas dentro da performance mundial. A tecnoperformance constitui uma linha de pesquisa que desloca a atenção, historicamente enfocada no corpo, para a ferramenta midiática, explorando múltiplas hibridizações sonoras e visuais antes inimagináveis. Pode-se definir a nova performance como “um conjunto virtual midiaticado”.² Porque o que importa cada vez mais é transladar para o campo das ações a mesma lógica de produção hipertecnologizada e midiaticada da “realidade” *mass-midiática*. Falamos então de um corpo midiático que já não se oferece diretamente ao nosso olhar, e sim se apresenta desvalorizado em sua cor-

2 RICHARD, Alain-Martin. El arte acción en Québec: cuerpo privado y cuerpo público. In: MARTEL, Richard (Ed.). *Arte Acción 2 – 1978-1998*. Espanha: IVAM Documentos 10, 2004. p. 207.

poreidade e metamorfoseado em reflexo ou reverberação eletrônica, finalmente deixando de ser um “objeto-meio” para se converter em um “objeto-midiatizado”. Nem ao menos importa que se manipule o corpo do próprio artista ou de qualquer um que possa estar presente. É freqüente ver ações que tenham como elemento principal um vídeo de pessoas que foram filmadas na rua ou naquela mesma sala ou galeria um pouco antes de a ação começar. Também é possível ver o corpo do performer em diálogo com seu próprio corpo ou com outros corpos projetados por monitores. Há performances que se iniciam com a apresentação de um vídeo anterior à ação, em uma espécie de reflexo do bastidor televisivo. Algumas performances são eminentemente multimídias e espetaculares, e apenas contemplam o corpo do artista como um elemento compositivo a mais dentro de sua parafernália tecnológica. Mais além destas experiências, no entanto, encontra-se o que alguns chamam de cyberperformance ou performance na rede. Neste tipo de propostas, o corpo já não está presente, nem mesmo subordinado a dispositivos tecnológicos ou “congelado” em suporte vídeo, mas transformado em um corpo evanescente, extremamente “desmaterializado”, um corpo transmissível e fantasmático. A tendência expande-se e já existem festivais que acontecem unicamente na internet com transmissões via webcam de ações simultâneas, permitindo unir virtualmente os pontos mais distantes do planeta. Com tudo isso, de forma acelerada acaba-se por desnaturalizar a performance tal como nós a conhecemos; eliminam-se completamente os elementos que nos permitem defini-la: o corpo material do artista, o espaço físico real, o contato direto com o público em um contraponto de interação emocional. Esta ruptura de todos os parâmetros referenciais da performance nos leva a supor que nós não apenas enfrentamos uma nova expansão formal do gênero, mas principalmente uma inquietante e absoluta reformulação da linguagem.

A América Latina, muito embora seja considerada uma cena periférica, não está isenta destas coordenadas de transformação que abalam o mundo da performance. Embora de modo menos consciente e traumático, a performance latino-americana também parece tentar desvincular-se de seus estereótipos e das categorias e finalidades preconcebidas nas quais se supõe que suas manifestações devam se encerrar. A “clássica” performance latino-americana, que enfatizava seu “compromisso com a realidade” a partir de um conteúdo crítico e contestatório, provavelmente é uma instância esgotada e carregada de opacidade que obriga a reinvenção e a busca de novas matrizes produtivas. Desde o fim da década de 1990, e com uma acelerada intensificação a partir do ano 2000, muitos artistas têm abandonado definitivamente as ações “contextualizadas” ou “conteudistas” para se concentrar em pesquisas centradas na auto-reflexibilidade da forma. Estes artistas procuram inscrever as práticas do corpo em uma experimentação mais ligada ao olhar estético ou à poética significativa do que às urgências do significado; seus procedimentos apontam para a desmontagem dos repertórios cristalizados e para a criação de obras inovadoras e descontaminantes. Estas mudanças estão diretamente vinculadas a um progressivo acesso às tecnologias que intensifica os deslocamentos e as hibridizações das poéticas dos diferentes gêneros; mas também à órbita das novas circunstâncias históricas, com o marco referencial hegemônico da globalização que obriga todas as práticas a se inserirem nos códigos da contemporaneidade. Com toda certeza, a atual performance lati-

no-americana está se re-elaborando, e neste processo encontra na tecnologia uma linha de ruptura com seu passado e uma abertura no sentido de uma maior experimentação de cunho estetizante. Ainda que com recursos inferiores que aqueles de outras partes do mundo, a performance latino-americana também incorpora cada vez mais a mediação de múltiplas instâncias tecnológicas. A aposta no tecnoperfomático não se evidencia apenas no auge da videoperformance, mas também na crescente quantidade de obras que incluem projeções de vídeo, utilização de câmeras e sensores, animações multimídia e outros dispositivos eletrônicos. Tem havido, inclusive, experiências de festivais de teleperformance ou performances em rede, que supõem uma oportunidade de encontro virtual para artistas que de outra forma não poderiam se conhecer ou entrar em contato.

O que o tecnoperfomático pode oferecer ao futuro que já chegou é tão inesgotável quanto seu próprio repertório de aparatos e dispositivos. Assistimos a uma tecnologização da performance na qual os limites são superados de forma constante, a cada passo revelando horizontes impensados. O discurso do corpo perdeu sua ênfase, e as fronteiras entre a carne e a máquina tornam-se cada vez mais exíguas. O único perigo é que o excesso de tecnologia acabe transformando a performance em um simples espetáculo multimídia, acrítico e superficial. Entre o “tradicional” e o hipertecnológico, cabe esperar que exista uma via intermediária que subverta as categorizações monolíticas, e que defina uma performance ainda capaz de vincular a reflexão estética e a vocação crítica.

Junín, Buenos Aires, junho de 2008.

VIDEOPERFORMANCE: linguagem em mutação

ROSANGELLA LEOTE

Rosangella Leote é artista multimídia, doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). É professora do Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital e das Graduações de Comunicação e Multimeios e Tecnologia e Mídias Digitais da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Desenvolve trabalhos em vídeo, performance, tecnoperformance, multimídia e instalações interativas. Lidera o Grupo de Pesquisa em Multimeios da PUC-SP. É integrante do SCIArts – Equipe Interdisciplinar, grupo que desenvolve arte e pesquisa na interface Arte, Ciência e Tecnologia. Tem bolsa produtividade do CNPq para o desenvolvimento da atual pesquisa "O potencial performático e as interfaces hipermídias pelo viés das estéticas tecnológicas".

Um homem suspende-se por ganchos em uma galeria; mais tarde, cria um braço artificial que se move por impulsos nervosos. Uma mulher realiza cirurgias plásticas, que são transmitidas via satélite, vestida por Gaultier. Outro homem agrega um aparelho de televisão ao próprio corpo. O público reage das formas mais inesperadas, por vezes colaborando com a ação, por outras virando o rosto de insatisfação.

Essas são formações que combinam elementos diferentes, mas que têm um direcionamento único: o performático. Uma situação só pode ser considerada de performance¹ quando, na composição, há o tempo real, há um espaço específico. A ação ocorre em uma relação de interação em um lócus definido, mesmo que esse lócus seja abrangente a ponto de relacionar o ciberespaço e outras posições geográficas de forma simultânea ou em um tempo elastificado.

Essas combinações de distintos espaços e noções de tempo são possíveis desde que exista uma forte hibridização de linguagens, potencializada pelas tecnologias, que permitem a convergência de mídias. Mas uma tecnologia, em especial, chama atenção desde os anos 1950. Desde então, muita coisa foi alterada no uso de dispositivos de imagem. Evidencia-se o deslocamento do seu *status* coletivo para o individual, com a redução dos aparatos e portabilidade pronunciada.

Dadas as modificações que o sistema videográfico passou a sofrer, em função das mídias emergentes, propomos um outro termo, com o qual começamos a nomear trabalhos como os de Otávio Donasci² que apontam para uma relação com o corpo. O termo é "tecnoperformance".³ Outro exemplo nessa linha é nosso trabalho "Abundância", apresentado em 2005, no Instituto Cultural Itaú, na exposição Cinético Digital.⁴

Nesta obra, a performer tem um capacete que tanto injeta um caráter imersível a partir do som no interator, bem como, por meio de um sensor, dinamiza o funcionamento do vídeo e do som no momento em que o capacete é transferido para a cabeça do interator. Nesse instante, as imagens do corpo do interator passam a fazer parte do corpo da performer, sendo projetadas no barril que é sua vestimenta.

1 O conceito de performance trazido aqui é aquele que trata a performance como linguagem, ou como arte da performance; portanto, exclui-se dessa conceituação a mera atuação do artista ou o desempenho dos equipamentos.

2 Especificamente as videocriaturas, que originalmente foram chamadas por ele de videoteatro.

3 Tecnoperformances, segundo estamos propondo, são trabalhos performáticos realizados por meio de interfaces tecnológicas de qualquer natureza. A tecnoperformance poderia ser subdividida em várias categorias de performance como linguagem, na relação do corpo com a máquina.



Abundância, 2005

A transmissão dos sinais de áudio e vídeo é *wireless* e, quando o interator coloca o capacete, ele ouve uma música em um ritmo oposto ao *funk* carioca, que é tocado para a platéia. A música do *headphone* é *Garota de Ipanema*, de Tom Jobim e Vinícius de Moraes. Assim, enquanto ele imerge na bossa nova, ao lado de fora as pessoas estão ouvindo *funks* agressivos ou debochados que temos na cultura do *funk* carioca. O propósito geral é criticar o uso do fetiche pelos meios de comunicação de massa, especialmente sobre as nádegas femininas. O principal argumento é irônico, e se apóia na idéia de que, se as pessoas conhecessem as próprias costas, elas não ficariam tão suscetíveis a essa intervenção dos meios de massa. Quando termina a interação, a pessoa recebe um imã de geladeira, uma espécie de souvenir, que ela escolhe entre vários formatos e cores de “bundinhas” de resina.

Em “Abundância”, quando os objetos barril e capacete estão separados do corpo, são apenas indumentária, tanto quanto o sistema tecnológico de vídeo nada tem de performático.

Quando essa indumentária, que se estrutura em uma colagem de equipamentos, é ao corpo conectada, passa a existir um ente atuante. Não é possível separar as partes sem perder o significado, sem mudar o contexto. Isso caracteriza a obra como intermídia, exatamente dentro do conceito proposto por Dick Higgins (1984). Para ele, intermídia aparece quando uma obra tem elementos agregados que, em caso de exclusão ou substituição, contribuiriam para o desaparecimento da obra como tal.

Porém, em qualquer obra que envolva ação e vídeo, independente de estar conformada como intermídia, ou com outra configuração (multimídia, transdisciplinar ou interdisciplinar), haverá um potencial performático⁵ que poderá aparecer em vários níveis. Quando atinge o nível máximo, coincide com a categoria de performance. Nesse caso, a de tecnoperformance, como explicado anteriormente.

Todavia, as características dessa tecnoperformance estão muito próximas do conceito de videoperformance, porque existe uma atuação da performer que depende do vídeo para se concretizar. Daí o vídeo não ser mero aparato de agregação multimidiática, mas aquilo

4 “Abundância” foi criada, dirigida e apresentada por mim. Colaboraram na realização e apresentação os integrantes do Grupo de Pesquisa em Multimeios. A trilha sonora foi mixada por Dudu Tsuda. A curadoria da exposição esteve a cargo de Suzete Venturelli e Mônica Tavares. O grupo de pesquisa fez uma coleta de materiais de todas as formas de invasão que eram feitas na TV cotidiana, durante todo o dia. Isso envolveu imagens colhidas da programação infantil e adulta indiscriminadamente, aproveitando materiais de comerciais, filmes, novelas etc. Após isso, foi feita uma edição com essas imagens, sempre recolhendo trechos dos *close*s que se encontravam enquadrando as nádegas na proporção exata que corresponderia ao tamanho do corpo da performer. O mesmo tipo de enquadramento era possível quando a imagem das nádegas do interator era colhida, fazendo com que a pessoa que interagia visse o corpo dela própria como que dentro do “corpo” da performer.

5 Conforme dissemos mais detalhadamente em nossa tese de doutorado (LEOTE, 2000), o potencial performático é um elemento estético relacionado à performance como linguagem e pode ser encontrado em outras linguagens, que não a performática. Ele deve aparecer com mais facilidade nas obras realizadas utilizando-se interfaces com o corpo, ali acopladas, ou a partir dele desenvolvidas,

de maneira experimental. Nessa pesquisa, foi desenvolvida a tese de que haveria um potencial performático capaz de aparecer em trabalhos que não fossem de performance. Nessa tese, tal potencial é conceituado e aplicado em análises de casos. A justificativa para a existência desse potencial estaria na forma como a linguagem da performance foi estabelecida aceitando as influências sociais nesse contexto. A pesquisa do doutorado seguiu a intenção de corroborar uma das conclusões finais a que se chegou na dissertação de mestrado, *Da performance ao vídeo*, realizada na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).

que justifica a interligação cibernética entre o corpo do performer e o do interator e a máquina. Não existindo o vídeo, que capta e transmite em tempo real o corpo do performer e/ou do interator, o trabalho não se consolida em seu propósito primordial.

Mas essa característica forte de videoperformance está atrelada aos aspectos tecnológicos e da indumentária, que hibridizam a atuação para além do vídeo e do corpo, isto é, outros elementos estruturais estão presentes. Por isso, é preferível a categorização de “Abundância” como tecnoperformance, em termos gerais, em vez de especificá-la como videoperformance, visto que videoperformance é considerada, no nosso conceito, uma subcategoria de tecnoperformance. Se eliminarmos o sistema de controle, e observarmos somente aquilo que é acessado diretamente pelo participante, não seria incoerente dizer que “Abundância” é videoperformance. Considerando que em performance há uma ação participativa sendo desenvolvida em um tempo e espaço, e que esta ação incorpora os aspectos psíquico e/ou físicos do espectador, teremos que ter, em videoperformance, como é o caso deste trabalho, a relação performer-vídeo-espectador também acontecendo em um tempo e espaço específicos. A diferença é que, no segundo caso, há uma relação de unicidade, de interdependência “simbiótica”. Do nosso ponto de vista, essa interdependência resolveria a dúvida e definiria videoperformance como conceito.

Em outras palavras, a distinção entre videoperformance e performance estaria no modo como a composição é feita, levando em conta qual é a forma pela qual o vídeo está conectado à ação. Enquanto na performance o vídeo aparece como elemento agregado, e que pode ser substituído, na videoperformance ele é a razão do surgimento de um novo sistema de características autopoieticas.

Para simplificar, eliminaremos outros elementos da videoperformance e consideraremos, então, o vídeo como um sistema e o corpo como outro. A física já nos mostrou que a união das propriedades de dois sistemas não é igual à soma das suas propriedades individuais, mas um resultado que é um sistema originado pelo acoplamento destes primeiros. Esse acoplamento rege a modificação dos elementos que eram as qualidades únicas para algo que passa a compor uma identidade nova, resultante da associação. Isso pode ser relacionado ao que foi observado também por Maturana e Varela (1997) quando explicaram o acoplamento estrutural. Assim, a videoperformance é uma arte sistêmica.

A videoperformance foi conceituada nos anos 1980, apesar de seu aparecimento ter sido anterior. Hoje não há lógica em quisermos modificar a aplicação desse conceito para obras que, na verdade, são contentoras de potencialidades performáticas, mas que na essência são videográficas, como se tem observado.

Videoperformance, para Willoughby Sharp (1980, p. 258), é “um trabalho de performance no qual o vídeo é tanto integrante quanto inseparável da própria performance – do ponto de vista do espectador – de modo que o trabalho não pode ser assimilado na ausência do elemento vídeo”.⁶

⁶ Esta e as demais citações escritas originalmente em língua estrangeira foram aqui livremente traduzidas por nós.

Aí nós temos a qualificação da videoperformance como intermídia, já que a explicação de Sharp em muito se assemelha ao conceito de intermídia de Higgins (1984), conforme dito antes.

Em linha similar de pensamento, Dany Bloch (apud PAYAT, 1986, p. 74) define o termo como “o uso simultâneo do vídeo e do corpo do performer”, mas para ele, de acordo com o conjunto do seu texto, tanto câmera quanto corpo têm funções de igual importância.

Esses conceitos foram aqui resgatados pelo fato de notar-se uma grande proliferação do uso do termo videoperformance em campos completamente distintos, além de usos distanciados daqueles aplicados originalmente.

Mas a dificuldade, mostrada acima, em classificar-se a videoperformance não é privilégio dessa linguagem, nem de qualquer outra forma de arte. Embora a classificação não influencie no modo de o artista proceder, ela é importante para que se possa compreender as poéticas propostas pelos artistas, e assim assimilar a estética do tempo.

A videodança também sofre da mesma dificuldade de unificação das características da linguagem de que sofre a videoperformance. A grande maioria dos trabalhos classificados como videodança são propostas videográficas ou cinematográficas que utilizam o corpo como assunto, temática da obra. Da mesma forma que atuações performáticas, mesmo que de modo planejado, ao serem tomadas pelo vídeo, são obras com potencial performático, e não videoperformances, tais obras em dança deveriam ser consideradas dança para o vídeo e não videodança.

Parece que temos utilizado o termo videodança de uma maneira bastante descompromissada. Na maioria dos casos, pode ser que estejamos simplesmente assistindo a uma documentação de dança.

Para que se deixe mais claro, se o assunto de um vídeo autorizasse e dirigisse a sua classificação, como se tem usado para a dança e a performance, então uma partida de futebol gravada, ou televisionada, deveria ser classificada como videofutebol.

A história da videodança tem sido resgatada até os primeiros experimentos do cinema. Como atuações para a tela, visando à dança hibridizada com a linguagem cinematográfica, tais experimentos têm alta importância.

Trabalhos como os de Loïe Fuller⁷ e também os de Maya Deren⁸ são significativos nesse sentido. Fuller acabou sendo conhecida sob o título de “rainha da luz” em virtude de seus experimentos no palco com luz artificial. Mas foi o interesse de Tomas Edison pelo seu trabalho que gerou o filme *Serpentine dance* (1896), que usava sua atuação como argumento.

7 Fuller criava momentos de magia com a luz artificial sobre os tecidos com os quais evoluía em cena. Por essa razão, ela pode ser considerada uma das precursoras da dança com tecnologias. O filme de Tomas Edison era uma gravação a partir do seu espetáculo *Serpentine dance* (1896).

8 As obras são “Study in Choreography for Camera” (1947) e “Meshes of the Afternoon” (1943).

9 Esses trabalhos foram criados em parceria com Charles Atlas e Elliot Caplan. Entre eles, estão “Westbeth” (1974), a série “Blue Studio: Five Segments” (1975), “Channel/Inserts” (1981) e “Coast Zone” (1982). O estilo pioneirista de Cunningham gerou inclusive um *software* para dança tecnologia, permitindo que a atuação do bailarino possa interagir, em tempo real, com corpos virtuais projetados, e até realizar videodanças. Originalmente, o *software* foi chamado de Lifeforms, mas hoje, atualizado, foi renomeado para Danceforms.

10 Seu primeiro trabalho nessa linha, intitulado “DRU” (1997), teve o sistema videográfico criado pelo grupo SCIArts – Equipe Interdisciplinar (<http://www.sciarts.org.br>). Em “DRU”, tanto Ivani quanto Raquel possuíam microcâmeras acopladas no corpo. Enquanto elas dançavam, as imagens que eram tomadas, tanto da platéia quanto do espaço da dança e dos corpos das duas, eram projetadas e modificadas de acordo com as posições delas dentro do palco. Por isso o espectador tinha vários pontos de vista sobre o espetáculo.

Provavelmente, os trabalhos mais próximos do conceito de videodança como intermídia, e que também podem exemplificá-lo, são as experiências do coreógrafo e bailarino Merce Cunningham. Seu trabalho se divide em obras que utilizam os aparatos videográficos tanto no palco, em tempo real, quanto em peças para televisão. Estas, na sua maioria, são adaptações das obras de palco para o vídeo. São obras videográficas⁹ que condensam as idéias da poética coreográfica de Cunningham, mas não são videodança. Já a obra “Variations V” (1965), realizada por ele em parceria com John Cage, pode ser considerada videodança. Era um trabalho que misturava vídeo, música e dança. Estacas magnéticas funcionavam como sensores de aproximação, de modo que, quando o dançarino entrava naquele campo magnético, criado pelas estacas, fazia reproduzir as imagens projetadas na parede. Ao mesmo tempo, a música de Cage era construída.

Outro exemplo significativo que se pode elencar é o trabalho de Ivani Santana e Raquel Zuanon,¹⁰ que combinava atuação com captação e projeção de imagens tomadas pelas próprias dançarinas, em tempo real, bem como trechos de dança gravados para a cena. Ali o vídeo tinha um papel fundamental, no sentido de composição da proposta, pois certos percursos da dança só eram acessíveis por meio do vídeo. Isto é, ele não era ilustração do palco, mas entrava como parte compositiva da proposta poética que elas queriam trazer e que envolvia novos olhares sobre o corpo e novas sensações do corpo para a platéia. Há uma distinção muito grande entre olhar um corpo inteiro, que se move diante dos nossos olhos, e olhar um recorte desse corpo durante a mesma ação. Esse privilégio para o espectador, da observação do corpo das dançarinas, foi permitido pelo vídeo. Sem ele, o espetáculo teria ênfase em outros aspectos, e com certeza seria outra a proposta poética.

Contemporâneos de Cunningham, outros artistas passam a realizar experimentos videográficos nos quais o corpo não era o objeto da tomada, mas a própria razão de existir o vídeo ali, assim como o vídeo não era mero elemento da composição, mas a única forma de se saber a que veio aquele corpo.

Temos Nam June Paik e Charlotte Moorman realizando “TV BRA” (1969), uma crítica ao marketing realizado em torno da subida do homem à lua. As imagens da televisão, transmitidas ao vivo do Cabo Canaveral, eram distorcidas pelos impulsos eletrônicos do violoncelo que Moorman operava.

Em “Claim” (1971), Vito Acconci provocava, de todas as formas agressivas possíveis, o público, que assistia à sua atuação em sala separada. A forma de contato era a televisão, que levava as imagens de Acconci.

Chris Burden realizou obras como “Match Piece” (1972), “Back to You” (1974), e “Velvet Water” (1975). Em “Back to You”, Burden, de dentro de um elevador, tinha sua imagem transmitida para o público. Os participantes são convidados a encravar alfinetes no estômago de Burden durante um passeio no elevador.

Um pouco mais tarde, Otávio Donasci apresenta suas “Videocriaturas” (1981), que se desenvolveram em uma ampla gama de formas, e que são um ótimo exemplo de videoperformance como intermídia.

Se observarmos a estrutura, veremos que tais trabalhos, de uma forma mais geral de classificação, poderiam ser considerados apenas como performances. Mas a forma como o vídeo se faz presente justifica a nomeação como videoperformance. Significa que, se tirarmos o vídeo desta composição, a performance deixa de fazer sentido naquele contexto. Rompe-se a proposta.

Dessa forma, temos um parâmetro para entender até onde podemos nomear obras como videoperfomáticas: se tem todos os aspectos de performance, especialmente o tempo real, e só pode acontecer com o dispositivo videográfico, sob pena de, em caso contrário, perder sua essência, essa é uma videoperformance.

Se a atuação, por sua vez, pode ocorrer sem o elemento videográfico, então deve ser performance. E ainda, se o vídeo, com assunto de performance, pode ser guardado, reapresentado e distribuído no seu suporte, pode ser que estejamos falando de um vídeo com potencial performático, mas não de videoperformance.

Esses vídeos não são documentação de performance, mas têm, com ou sem pós-produção, qualidades aparentes de performance, na forma potencial, como pode ser exemplificado por “Made in Brazil” (1974), de Letícia Parente.

Se analisarmos, de um modo geral, a primeira fase do vídeo no Brasil, veremos que sua essência foi performática. Nessa fase, devido em parte às limitações técnicas, o artista ligava uma câmera e fazia atuações performáticas diante do equipamento. Apesar do corpo ali presente, tratava-se de vídeos nos quais se inseriam as ações do corpo, suas modificações e distorções. Mas se procurarmos a dominante, veremos que não é outra coisa senão o vídeo, já que o interesse do artista estava na obra videográfica que era depois distribuída. Apenas houve, no momento da coleta do material, uma determinada ação performática. Todavia, esse caráter primário da performance segue, para sempre, com esse trabalho. De qualquer maneira, nada nos autoriza dizer que um vídeo da Letícia Parente, como o citado no exemplo, seja uma performance. Ele é um vídeo que tem características de performance, que traz uma relação muito forte com sua linguagem, mas é videoarte.

Sendo o “potencial performático” uma qualidade de performance, passível de ser localizada em linguagens que não a da performance *strictu sensu*, parece natural o aparecimento desta qualidade em situações em que a atuação é um fator muito importante, como no caso das apresentações de VJs, dança, teatro, desfiles de moda, entre outras.

Pode-se dizer que essas linguagens têm “potencial performático”. Este potencial pode ou não ser acionado e, quando acionado, será percebido em diferentes escalas de ênfase, necessitando-se aí uma avaliação mais específica.

A força deste potencial não está nem na indumentária, nem na pessoa que atua, nem, tampouco, na parte videográfica do trabalho. Mas está naquilo que resultou da conexão destas partes. É um resultado híbrido.

O hibridismo pode ser visto como um acoplamento de duas ou três partes muito estanques, e que mantêm entre si certa separação. Mas ele também pode ser o resultado da convergência de mídias que acabam configurando-se como propulsão para novas linguagens. Isso pode ser exemplificado com o vídeo.

Podemos perguntar: o que é vídeo afinal? Cada vez mais estamos tratando com imagens que têm qualidade videográfica, mas que, na verdade, partem de um computador. Ali foram editadas, ou a seleção de imagens projetadas é feita com a máquina, em tempo real. Nesse ponto, começamos a ter certa dificuldade para definir o que é o vídeo.

A fronteira entre o que se considera vídeo e o que se considera computação se estreitou. O limite tende a desaparecer, pois, cada vez mais, é impossível pensar em vídeo independente do computador. A maior parte das edições é feita no computador e esse trabalho ainda pode ser realizado e compartilhado com o público-alvo em tempo real. Às vezes, a imagem configura-se como uma espécie de pintura que se atualiza continuamente.

Esse é um campo de contaminações que, de alguma maneira, envolve a imagem videográfica e, com muita frequência, abrange a música em uma situação em que esta interfere na atuação, ou está a ela relacionada.

Analisando um pouco, veremos que, no trabalho de Cunningham e Cage, o que se tinha, na verdade, era uma projeção em tempo real da ação do bailarino em cena e isso estava em uma legítima conversa com a música, cuja criação estava acontecendo naquele momento. Não temos aí quase a descrição de uma apresentação de VJ? Curiosamente, o trabalho dos VJs pouco tem sido correlacionado a esses momentos da dança e ao conceito de videoperformance. O que parece incoerente. Se analisarmos a estrutura de uma apresentação de VJ, veremos que, no mínimo, ela deve conter o potencial performático. Dependendo dos elementos de performance que aí estiverem aparentes, esse potencial pode elevar-se para o conceito de "alto potencial performático" e, pelo modo como se ligam imagem, som e atuação (inclusive envolvendo a do público), talvez possamos qualificar o trabalho como videoperformance. Assim, é possível dizer que toda a apresentação de VJ tem potencial performático em algum nível; porém, nem todas as apresentações podem ser qualificadas como videoperformance. Mas podemos considerar a possibilidade de estar, nesse novo contexto, vendo o surgimento de um novo conceito de videoperformance. O que não é o mesmo que utilizar erroneamente um conceito já estabelecido, como se vê, com frequência, em trabalhos nomeados como videodança e videoperformance. Isso, todavia, merece ser estudado com maior acuidade.

Mas vejamos alguns exemplos. A parceria entre Rodrigo Gontijo e Dudu Tsuda¹¹ tem sido muito eficiente na amarração entre imagem e som. Gontijo nas imagens e Tsuda no som têm feito aparecer espetáculos de rara integração, misturando operações programadas e outras criadas no tempo da sua aparição. Por vezes estão compondo espetáculos de teatro; em outros momentos, de dança; em outros ainda, a composição audiovisual é o enfoque principal. Luiz Duva,¹² um dos ganhadores do Prêmio Sergio Motta de 2005, surpreende os nossos sentidos com seu corpo em suspensão, na interação com a própria imagem, e com os sons por ele criados. Essas são atuações que diferem do mero espetáculo de combinação de imagens ao ritmo da música, como é mais comumente encontrado.

Porém, quando se trata de audiovisual, temos trabalhado desde sempre com o pressuposto da amarração de imagem e som. Apenas se observa que, atualmente, há um aumento da complexidade das possibilidades tecnológicas que se colocam à disposição desse encontro de linguagens, do que propriamente uma modificação desta intenção. Mas essas tecnologias que aí se infiltram acabam por propiciar um novo tipo de gramática da linguagem audiovisual. As linguagens, então, aparecem, cada vez mais, hibridizadas, miscigenadas, como se pode ver em um espetáculo que envolve o vídeo, editado ao vivo, com alta interação do público, como é o caso das apresentações de VJing. Então somos conduzidos a perguntar: seriam as apresentações de VJs exemplos da mutação da linguagem da videoperformance?

Bibliografia

- CAIRNS-SMITH, Alexander Graham. *Evolving the mind on the nature of matter and the origin of consciousness*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.
- DAMÁSIO, António. *O mistério da consciência: do corpo e das emoções ao conhecimento de si*. Tradução de Laura Teixeira Motta. São Paulo: Cia. das Letras, 2000.
- DUMAZEDIER, Joffre. *Sociologia empírica do lazer*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- GREINER, Christine. *O corpo: pistas para estudos indisciplinados*. São Paulo: Annablume, 2005.
- HIGGINS, Dick. *Horizons. The poetics and theory of the intermedia*. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1984.
- LEOTE, Rosangella; GRUPO DE PESQUISA EM MULTIMEIOS. O potencial performático e as interfaces hiperfídias. In: *ANAIS da ANPAP*. Brasília: ANPAP/UnB, 2005.
- LEOTE, Rosangella. *O potencial performático no meio eletrônico – das novas mídias às performances biocibernéticas*. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação), São Paulo, ECA-USP, 2000.
- LEOTE, Rosangella. Sobre interfaces e corpos. In: MEDEIROS, Bia. *Arte em pesquisa: especificidades*. Brasília: ANPAP/UNB, 2004. p. 368-374.
- MANOVICH, Lev. Post-media aesthetics. 2001. Disponível em: <<http://www.manovich.net>>. Acesso em: abr. 2008.
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. *De máquinas e seres vivos – auto-poiese: a organização do vivo*. 3. ed. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1997.
- PAREYSON, Luigi. *Os problemas de estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PAYAT, René. *VIDEO, for the international video conference*. Montreal: Aexter, 1986.
- PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. Coleção Estudos. São Paulo: Perspectiva, 1987.
- PRIGOGINE, Ilya. *O fim das certezas: tempo, caos e as leis da natureza*. São Paulo: Unesp, 1996.
- RÖESSLER, Otto. *Endophysics: the world as an interface*. Singapura: World Scientific, 1998.
- SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTANA, Ivani. *Corpo aberto*. Cunningham, dança e novas tecnologias. São Paulo: Educ/FAPESP, 2002.
- SCHNEIDER, Ira; KOROT, Beryl. *Video art – an anthology*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1980.
- SHARP, Willoughby. Videoperformance. In: SCHNEIDER, I.; KOROT, B. *Video art – an anthology*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1980.
- SPANGHERO, Maira. *A dança dos encéfalos acesos*. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

11 Ambos receberam o prêmio APCA/2004, na categoria “Pesquisa de Linguagem”, pela obra “Por que nunca me tornei um/a dançarino/a”, espetáculo multimídia com o Núcleo Artérias.

12 Espetáculo “Suspensão” (2006).